

**Rizka Novi Irmaningrum<sup>1</sup>**

Univeristas Muhammadiyah Lamongan,  
Lamongan. Indonesia

**Linaria Arafatul Ilimi Uswatun Khasanah<sup>2</sup>**

Universitas Muhammadiyah Lamongan,  
Lamongan, Indonesia

## **Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar**

✉ rizkanoviirmaningrum@gmail.com<sup>1</sup>

✉ linaria.aiuk11@gmail.com<sup>2</sup>

e-ISSN 2774-3691

<https://jurnal.stkipggritrenggalek.ac.id/index.php/tanggap>

**Abstrak.** Media video adalah media pembelajaran berupa gambar yang bergerak dengan menampilkan tayangan kejadian yang tidak dapat dilihat secara nyata atau langsung, berbahaya, tempat yang jauh, susah dijangkau, dan kejadian masa lampau. Media video bertujuan untuk memberikan informasi pengetahuan yang lebih luas dan mendalam. Media video dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang ada di buku siswa. Media video dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Lamongan. Langkah-langkah media video adalah 1) menentukan tujuan dan materi yang akan dipelajari; 2) memilih video sesuai tingkat pemahaman, kebutuhan, dan karakteristik siswa; 3) siswa menonton video sesuai dengan materi pembelajaran; 4) siswa memberikan tanggapan hasil dari menonton video; 5) siswa dan guru melakukan tanya jawab. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimental semu (*quasi experiment*) dengan rancangan *pretest-posttest* yang tidak ekuivalen (*non equivalent, pretest-posttest design*). Hasil penelitian adalah hasil belajar kognitif siswa meningkat baik dengan menggunakan media video sebagai penyalur materi. Kesimpulan penelitian ini adalah ada pengaruh media video terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** *Media video, hasil belajar kognitif*

**Pengutipan:** Irmaningrum, R. N., & Khasanah, L. A. I. U. (2021). Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Tanggap: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 50-63.

Kesuksesan anak bangsa dapat ditentukan dari kualitas pendidikan. Pendidikan yang baik dilihat dari tingkat kemajuan pendidikan dan tenaga pendidik yang profesional. Kualitas pendidikan mengacu pada pembaharuan pendidikan yang harus dilakukan untuk mencapai pendidikan adaptif dengan perubahan zaman seperti perubahan kurikulum. Perubahan kurikulum harus dianalisis isi dan tujuannya supaya mengetahui ranah yang sesuai dengan perkembangan pendidikan yang berkaitan dengan tahap implementasinya (Wijayati, 2016:2241). Kendala implementasi pada kurikulum baru membuat para pendidik harus mencari solusi penanganannya agar pendidikan dan pembelajaran di bangsa ini mencapai hasil yang maksimal (Mahuze, 2016:1885).

Tujuan pendidikan dapat tercapai salah satunya dari faktor kreativitas guru pada proses kegiatan pembelajaran. Guru harus mampu mengolah dan memilah metode dan media pembelajaran yang digunakan agar siswa mampu dan mudah memahami materi pembelajaran. Hal tersebut yang menjadi patokan guru profesional yang baik. Media dan model pembelajaran menjadi salah satu bahan pembelajaran sebagai penyalur materi dari

guru ke siswa. Guru akan lebih mudah menjelaskan materi disesuaikan dengan tingkat berpikir dan perkembangan siswa Sekolah Dasar yaitu menggunakan benda konkrit dan benda nyata.

Setiap siswa merupakan individu yang memiliki kekuatan untuk mengubah dirinya, sehingga tugas pendidikan yaitu menggali potensi siswa dan memberikan peluang untuk berkembang (Degeng, 2015). Pada pendidikan saat ini siswa sebagai peran utama sebagai subjek. Guru hanya sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan pembelajaran. Keberhasilan siswa dapat dilihat dari berakhirnya proses kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum 2013. Tujuan pembelajaran yang dicapai yaitu siswa mampu meningkatkan hasil belajar baik pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar siswa yang tinggi merupakan bukti bahwa proses kegiatan pembelajaran berhasil.

Hasil belajar siswa merupakan patokan kemampuan siswa sejauh mana mengukur hasil belajar siswa tidak hanya dilihat dari hasil akhir pembelajaran saja, namun dilihat dari awal kegiatan sampai akhir pembelajaran. Setiap siswa mungkin tidak selalu berhasil pada akhir pembelajaran. Ada beberapa siswa yang baik pada saat proses pembelajaran. Hal ini menjadi penilaian untuk melihat faktor apa yang menjadi penyebab siswa belum mampu mencapai akhir yang maksimal.

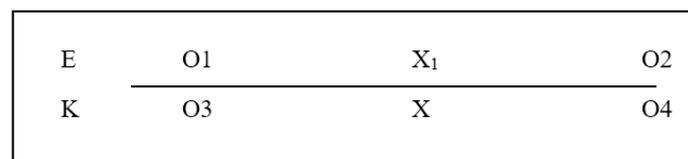
Guru perlu melakukan evaluasi secara bertahap dari waktu ke waktu untuk memantau perkembangan siswa dari awal tahun pembelajaran sampai saat ini. Perkembangan dan karakter setiap siswa berbeda-beda, guru perlu menilai seluruhnya untuk mengetahui langkah-langkah kegiatan pembelajaran agar mencapai target yang diharapkan. Proses kegiatan pembelajaran harus melibatkan guru dan siswa dalam berinteraksi (Su`udiyah, 2016:1744). Bahan pembelajaran merupakan unsur sebagai pendukung jalannya kegiatan belajar, seperti sumber dan media belajar, sarana dan prasarana, dan lain-lain. Salah satunya adalah media video pembelajaran.

Media video merupakan salah satu media yang digunakan sebagai penyalur materi dari guru ke siswa berupa gambar dan suara yang ditampilkan. Hal ini didukung oleh pendapat menurut Agnew dan Kellerman dalam Munir (2015:290), video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau gambar, memberikan ilusi, gambaran, dan fantasi pada gambar yang bergerak. Video juga dapat membantu sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam waktu dengan kecepatan tertentu. Video memiliki kreasi yang bermacam-macam tergantung dari ciptanya dalam membuat. Penggabungan gambar-gambar yang didesign akan diiringi dengan suara dari penulis atau suara yang diambil dari sumber. Media video cocok digunakan sebagai salah satu media pada kurikulum 2013. Siswa lebih suka pembelajaran yang menggunakan bahan ajar menarik dan tidak membosankan. Media video akan memudahkan siswa dalam memahami materi karena siswa Sekolah Dasar

perkembangannya masih dalam tahap konkret yang membutuhkan media pembelajaran yang nyata, walaupun gambar ataupun video yang ditampilkan berupa replikanya saja. Video yang menampilkan cerita bergambar tersebut bisa membantu dan memudahkan guru dalam penyampaian materi seperti sejarah masa lampu, keadaan yang tidak dapat dijangkau, dan kejadian masa datang. Hal tersebut menjadi alasan bahwa media video sangat penting dijadikan media pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa akan semakin baik dalam berkomunikasi tanya jawab mengenai materi yang ada di video. Siswa setelah menonton video, akan diberikan beberapa pertanyaan atau diskusi kecil untuk mengetahui hasil dari video yang sudah ditonton. Guru bisa berkreasi setelah menonton video, kegiatan apa yang nantinya akan dilakukan. Media video mampu memberikan semangat siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dilakukan kajian teori tentang pengaruh media video terhadap hasil belajar kognitif siswa Sekolah Dasar.

## **METODE**

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimental semu (*quasi experiment*). Menurut Arikunto (2013:207) penelitian eksperimen adalah penelitian untuk mengetahui ada tidaknya hubungan sebab akibat dengan cara membandingkan kelompok yang mendapat perlakuan dan kelompok yang tidak mendapat perlakuan. Desain penelitian eksperimental pada penelitian ini adalah rancangan *pretest-posttest* yang tidak ekuivalen (*non equivalent, pretest-posttest design*). Desain penelitian ini menggunakan *pretest-posttest* yang tidak ekuivalen (*Non Equivalent Control Group*) seperti pada Gambar 3.1 sebagai berikut:



**Gambar 1** Desain Penelitian Non Equivalent Control Group  
(Sumber: Sugiono, 2015:116)

Keterangan:

- O1 : *Pretest* kelompok eksperimen
- O2 : *Posttest* kelompok eksperimen
- O3 : *Pretest* kelompok kontrol
- O4 : *Posttest* kelompok kontrol
- X<sub>1</sub> : Perlakuan/treatment dengan media video
- X : Perlakuan/treatment dengan pembelajaran konvensional dengan pendekatan saintifik

Prosedur penelitian ini pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah: 1) kegiatan orientasi penelitian, 2) memberikan soal *pretest*, 3) melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perlakuan pada kedua kelas, 4) dilanjut dengan memberi soal *posttest* untuk melihat hasil kognitif setelah diberi perlakuan, 5) terakhir dilihat hasil belajar kognitif siswa.

Populasi pada penelitian sangat penting. Populasi yaitu objek/subyek yang membantu peneliti untuk memperoleh data metode yang digunakan dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar. Populasi dalam penelitian ini merupakan populasi yang jumlahnya terhingga atau terbatas karena termasuk populasi yang memiliki sumber data yang jelas batas-batasnya secara kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V di SD Muhammadiyah 1 Lamongan dengan jumlah siswa sebanyak 87 orang. Sampel penelitian digunakan peneliti untuk membantu peneliti memperoleh sumber data. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah 2 kelas dari 3 kelas V SD Muhammadiyah 1 Lamongan yang ditentukan dari uji homogenitas untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dari hasil *pretest* yang telah diberikan. Uji homogenitas terhadap sampel dilakukan dengan program software *Statistical Product and Service Solution* (SPSS).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL**

#### **A. Deskripsi Data**

##### **Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Media Video**

Penerapan media video dan konvensional pada tema peradaban manusia sub tema kerajaan islam di Indonesia ini dilaksanakan pada siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Lamongan pada semester genap.

Sebelum melakukan kegiatan penelitian, peneliti melakukan uji validasi soal *pretest* dan soal *posttest* pada kelas V SDN Made 4 Lamongan. Uji validasi ini dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya soal dan angket yang akan diberikan kepada siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Lamongan. Apabila soal dan angket dinyatakan valid, maka soal dan angket tersebut layak diberikan kepada siswa yang akan dijadikan subjek penelitian.

Penelitian yang dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Lamongan diawali dengan menentukan kelas yang akan dijadikan subjek penelitian. Kelas V di SD Muhammadiyah 1 Lamongan terdiri dari 3 kelas. Kelas yang akan digunakan untuk penelitian ada 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dilakukan tes menggunakan soal *pretest* pada siswa kelas VA, VB, dan VC di SD Muhammadiyah 1 Lamongan. Hal ini dilakukan untuk uji homogenitas agar peneliti mengetahui 2 kelas yang homogen dijadikan sebagai subjek penelitian. Soal *pretest* juga digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal siswa.

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan hasil soal *pretest* telah diketahui bahwa kelas VA dan VC merupakan kelas yang homogen. Kelas VA dijadikan sebagai kelas kontrol dan

kelas VC dijadikan sebagai kelas eksperimen. Menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut dengan cara acak. Waktu pelaksanaan yang dibutuhkan yaitu pada kelas kontrol alokasi waktu 4x35 menit (1 x pertemuan), sedangkan kelas eksperimen alokasi waktu 4x35 menit (2 x pertemuan). Pada penelitian ini yang menjadi guru kelas yaitu peneliti.

Kegiatan pembelajaran di kelas VA (Kelas Kontrol) telah sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan pendekatan Saintifik. Kegiatan pembelajaran di kelas kontrol dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan. Kegiatan pendahuluan dan kegiatan penutup dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam sama yaitu pada kegiatan pendahuluan guru membuka pelajaran dengan menyapa dan menanyakan kabar siswa; berdoa; melakukan apersepsi yaitu mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari; menanyakan siswa yang tidak masuk/ absensi; guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Pada kegiatan penutup siswa membuat kesimpulan hasil belajar yang telah dilakukan dengan bimbingan guru; bertanya jawab tentang materi yang dipelajari; melakukan hasil penilaian hasil belajar; siswa bersama guru berdoa. Pada kegiatan inti di kelas kontrol pada pertemuan pertama sampai pertemuan keenam berbeda-beda tergantung dari kegiatan pembelajaran di RPP. Di kegiatan inti, diawali dengan siswa membaca teks bacaan yang ada pada buku siswa dan mendengarkan penjelasan dari guru (langkah mengamati); siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai materi yang belum dimengerti oleh siswa (langkah menanya); siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru secara individu maupun kelompok (langkah mencoba); siswa dengan bantuan guru secara individu atau kelompok mengidentifikasi informasi mengenai materi yang dipelajari (langkah menalar); siswa bersama guru membahas materi yang sedang dipelajari (langkah mengkomunikasikan).

Kegiatan pembelajaran di kelas VC (Kelas Eksperimen) telah sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang ada pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran RPP. Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam menggunakan media video, metode ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan, dan pendekatan saintifik. Kegiatan pendahuluan dan kegiatan penutup dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam sama yaitu pada kegiatan pendahuluan guru membuka pelajaran dengan menyapa dan menanyakan kabar siswa; berdoa; melakukan apersepsi yaitu mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari; menanyakan siswa yang tidak masuk/ absensi; guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Pada kegiatan penutup siswa membuat kesimpulan hasil belajar yang telah dipelajari dengan bimbingan guru; bertanya jawab tentang materi yang dipelajari; melakukan hasil penilaian hasil belajar; siswa bersama guru berdoa. Pada kegiatan inti di kelas eksperimen pada pertemuan pertama sampai pertemuan keenam

berbeda-beda tergantung dari kegiatan pembelajaran di RPP. Di kegiatan inti, diawali dengan siswa membaca teks bacaan yang ada pada buku siswa dan mendengarkan penjelasan dari guru (langkah mengamati); siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai materi yang belum dimengerti oleh siswa (langkah menanya); siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru secara individu maupun kelompok (langkah mencoba); siswa melihat video pembelajaran (langkah mengamati); Siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai isi video pembelajaran yang telah ditonton (langkah tanya jawab); siswa menjawab soal-soal yang diberikan (langkah mencoba); siswa bersama guru mendiskusikan hasil tugas yang telah dikerjakan (mengkomunikasikan). Video pembelajaran yang diberikan kepada siswa berbeda-beda pada pertemuan pertama sampai pertemuan keenam karena disesuaikan dengan materi pada kegiatan pembelajaran di setiap pertemuan tersebut. Pertemuan pertama siswa melihat video Kerajaan Samudera Pasai; pertemuan kedua video Kerajaan Demak; pertemuan ketiga Kerajaan Cirebon; pertemuan keempat video Mataram Islam; pertemuan kelima video Kerajaan Banten; dan pertemuan keenam video Kerajaan Makassar.

Siswa kelas kontrol dan siswa kelas eksperimen setelah melakukan pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah RPP yaitu siswa mengerjakan soal *posttest*. Hal tersebut untuk mengetahui hasil belajar dan motivasi belajar siswa setelah melakukan pembelajaran. Soal *posttest* tersebut juga dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan mengetahui motivasi belajar siswa yang dengan menggunakan konvensional pada kelas kontrol dan siswa yang menggunakan media video.

Pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen diperoleh hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran konvensional di kelas kontrol dan observasi keterlaksanaan menggunakan media video. Pada pertemuan pertama dapat disimpulkan bahwa pada setiap kegiatan pembelajaran di kelas kontrol maupun eksperimen yang harus dilaksanakan telah terlaksana dengan baik dan lancar, namun dari hasil observasi terdapat beberapa saran untuk perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. Saran tersebut diantaranya guru sebaiknya perlu memperhatikan alokasi waktu yang digunakan dengan waktu yang telah direncanakan, guru lebih tegas agar siswa tidak ramai, guru kurang dalam pengorganisasian siswa di kelas.

Keterlaksanaan media video dan konvensional dinilai berdasarkan lembar observasi yang dilakukan oleh observer pada saat proses pembelajaran berlangsung. Ringkasan hasil keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel 1.1 sebagai berikut:

**Tabel 1.** Ringkasan Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

<b>Model Pembelajaran</b>	<b>(%) Keterlaksanaan</b>
Konvensional	98,03%
Media Video	99,8%

Sumber: Olahan Peneliti

Dari tabel 1 di atas menunjukkan bahwa keterlaksanaan media video dapat dilaksanakan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian keterlaksanaan pada kedua kelas yaitu sebesar keterlaksanaan kegiatan pembelajaran pada kelas konvensional sebesar 98,03% sedangkan 99,8% pada penggunaan media video.

## **B. Deskripsi Variabel**

### **Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Media Video**

Hasil belajar siswa yang digunakan pada penelitian ini yaitu ranah kognitif dengan kategori mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan(C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5). Jumlah item soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada siswa ada 30 item soal.

#### **a. Data Hasil Belajar Siswa *Pretest***

Data hasil belajar siswa *pretest* adalah tes yang diberikan kepada siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan. Distribusi frekuensi dan rata-rata data hasil belajar sebelum pembelajaran (*pretest*) pada kelas menggunakan media video dan konvensional sebagai berikut:

**Tabel 2.** Deskripsi Frekuensi dan Rata-rata Hasil Belajar *Pretest* Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

#### 1) Distribusi Frekuensi dan Rata-rata Hasil Belajar *Pretest* Kelas Kontrol

<b>NILAI</b>	<b>KRITERIA</b>	<b>KONVENSIONAL</b>	
		<b>FREKUENSI</b>	<b>%</b>
33-46	RENDAH	10	34,48
47-60	SEDANG	12	41,38
61-73	TINGGI	7	24,14
JUMLAH		29	100
Rata-rata Hasil Belajar <i>Pretest</i>		52,34	

(sumber: Data primer yang diolah)

#### 2) Distribusi Frekuensi dan Rata-rata Hasil Belajar *Pretest* Kelas Ekperimen

<b>NILAI</b>	<b>KRITERIA</b>	<b>MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO</b>	
		<b>FREKUENSI</b>	<b>%</b>
23-41	RENDAH	8	28,57
42-60	SEDANG	13	46,43
61-80	TINGGI	7	25
JUMLAH		28	100
Rata-rata Hasil Belajar <i>Pretest</i>		51,29	

(sumber: Data primer yang diolah)

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa (*pretest*) pada kelas kontrol sebesar 52,34 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 51,29. Hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar pada kedua kelas hampir sama. Siswa kelas kontrol yang memperoleh nilai hasil belajar *pretest* dengan frekuensi terbanyak pada rentang nilai 47-60 (kriteria hasil belajar sedang) yaitu 12 siswa atau 41,38%, sedangkan siswa kelas eksperimen yang memperoleh nilai hasil belajar *pretest* dengan frekuensi terbanyak pada rentang nilai 42-60 (kriteria hasil belajar sedang) yaitu 13 siswa atau 46,43%.

#### b. Data Hasil Belajar Setelah Pembelajaran

Data hasil belajar *posttest* adalah tes yang diberikan kepada siswa kelas kontrol dan siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Berikut ini data distribusi frekuensi dan rata-rata hasil belajar *posttest* untuk kedua kelas sebagai berikut:

**Tabel 3.** Deskripsi Frekuensi dan Rata-rata Hasil Belajar *Posttest* Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

##### 1) Distribusi Frekuensi dan Rata-rata Hasil Belajar *Posttest* Kelas Kontrol

NILAI	KRITERIA	KONVENSIONAL	
		FREKUENSI	%
73-78	RENDAH	18	62,08
79-84	SEDANG	8	27,58
85-90	TINGGI	3	10,34
JUMLAH		29	100
Rata-rata Hasil Belajar <i>Posttest</i>		77,90	

(sumber: Data primer yang diolah)

##### 2) Distribusi Frekuensi dan Rata-rata Hasil Belajar *Posttest* Kelas Eksperimen

NILAI	KRITERIA	MENGUNAKAN MEDIA VIDEO	
		FREKUENSI	%
73-81	RENDAH	2	7,14
82-89	SEDANG	7	25
90-97	TINGGI	19	67,86
JUMLAH		28	100
Rata-rata Hasil Belajar <i>Posttest</i>		86,96	

(sumber: Data primer yang diolah)

Berdasarkan tabel 3 dapat diperoleh bahwa siswa kelas kontrol yang memperoleh nilai hasil belajar *posttest* dengan frekuensi terbanyak pada rentang nilai 73-78 (kriteria hasil belajar rendah) yaitu 18 siswa atau 62,08%, sedangkan siswa kelas eksperimen yang memperoleh nilai hasil belajar *posttest* dengan frekuensi terbanyak pada rentang nilai 90-97 (kriteria hasil belajar tinggi) yaitu 19 siswa atau 67,86%.

Berdasarkan hal diatas, disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen terdapat pengaruh media video yang dibuktikan dari perolehan frekuensi terbanyak nilai hasil belajar *pretest* pada

kriteria hasil belajar sedang, kemudian setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang telah diberikan perlakuan, frekuensi terbanyak nilai hasil belajar *posttest* siswa berada pada kriteria hasil belajar tinggi.

### c. Data Hasil Gain score

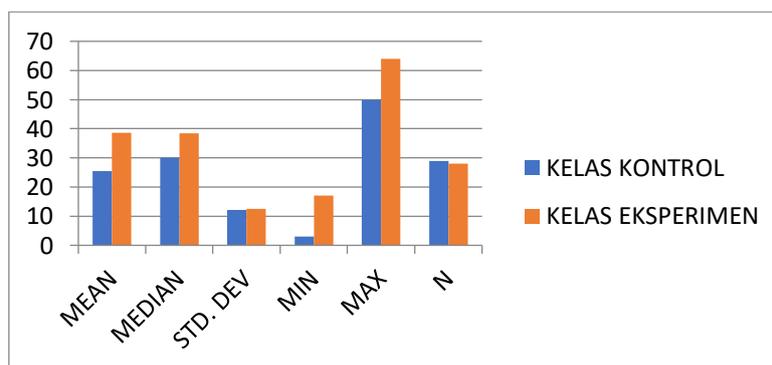
Data hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini berupa gain score yang merupakan selisih antara skor hasil belajar *posttest* dan skor hasil belajar *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Distribusi data untuk kedua kelas dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4** Deskripsi data Gain Score Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

METODE PEMBELAJARAN	MEAN	MEDIAN	STD.DEV	MIN	MAX	N
KONVENSIONAL	25,55	30	12,06	3	50	29
MEDIA VIDEO	38,68	38,5	12,46	17	64	28

(sumber: Data primer yang diolah)

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui mengenai hasil belajar siswa kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dan siswa kelas eksperimen menggunakan pembelajaran media video. Pada tabel diatas terlihat bahwa kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar 25,55 dan kelas eksperimen sebesar 38,68. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata gain score hasil belajar kognitif dengan media video di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata kelas kontrol. Perbedaan mean, median, dan standar deviasi hasil belajar pada media video dan konvensional dapat digambarkan melalui diagram di bawah ini:



**Gambar 2** Rata-rata Hasil Belajar Media Video dan Konvensional

## C. Uji Prasyarat

### 1. Uji Prasyarat Instrumen

Data motivasi belajar *pretest* dan hasil belajar *pretest* siswa yang diperoleh dari 87 siswa dari 3 kelas di SD Muhammadiyah 1 Lamongan. Uji prasyarat instrumen ini dianalisis menggunakan *t*-

test dengan bantuan program software *Statistical Product and Service Solution (SPSS)*. Berikut hasil analisis data hasil belajar *pretest* sebagai berikut:

**Tabel 5** Ringkasan Uji Prasyarat Instrumen

VARIABEL	T-TEST Kelas 5A dan 5C	
	$t_{hitung}$	Nilai Signifikan
Hasil Belajar <i>Pretest</i>	0,290	0,773

(sumber: Data primer yang diolah)

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa perhitungan  $t_{hitung}$  hasil belajar *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar 0,290 dan nilai signifikan sebesar 0,773. Berdasarkan ringkasan uji prasyarat tersebut, nilai uji *T* pada kelas VA dan VC lebih kecil dari  $t_{tabel}$  (2,004) dan signifikan *tailed-2* lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata motivasi belajar *pretest* dan hasil belajar *pretest* tidak berbeda secara signifikan atau dapat dikatakan bahwa kedua kelas tersebut memiliki varians yang homogen.

## 2. Uji Kelayakan Data

### a. Uji Normalitas

Pada penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov Smirnov Test pada program software *Statistical Product and Service Solution (SPSS)*. Berikut hasil uji normalitas motivasi belajar dan hasil belajar sebagai berikut:

**Tabel 6** Ringkasan Hasil Uji Normalitas Menggunakan Kolmogorov Smirnov

NO.	VARIABEL		STATISTIC	N	SIG.	KET
1	Hasil	Kelas Kontrol	0,161	29	0,052	Normal
2	Belajar	Kelas Eksperimen	0,110	28	0,200	Normal

(sumber: Data primer yang diolah)

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwa hasil belajar pada tabel juga memiliki signifikan > 0,05 yaitu sebesar 0,052 kelas kontrol dan sebesar 0,200 pada kelas eksperimen. Dari uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dikatakan berdistribusi normal dengan signifikan > 0,05.

### b. Uji Homogenitas

Pada penelitian ini, uji homogenitas diukur dengan menggunakan uji *Levena`s* pada SPSS . Berikut hasil uji homogenitas motivasi belajar dan hasil belajar sebagai berikut:

**Tabel 7** Ringkasan Hasil Uji Homogenitas

NO	VARIABEL	$\alpha$	SIG.	KETERANGAN
1	Hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen	0,05	0,938	Homogen

(sumber: Data primer yang diolah)

Berdasarkan tabel 7 dapat dilihat bahwa nilai signifikan (2-tailed) pada nilai signifikan (2-tailed) hasil belajar gain score untuk kedua kelas sebesar 0,938 yang menunjukkan nilai probabilitas > 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama (homogen).

#### D. Uji Hipotesis

##### 1. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol (Pembelajaran Konvensional) dan Kelas Eksperimen (Media Video)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan. Data yang digunakan untuk uji hipotesis hasil belajar dari 57 siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada penelitian ini uji hipotesis menggunakan *uji independent Sample -test*. Berikut ringkasan uji hipotesis hasil belajar sebagai berikut:

**Tabel 8** Hasil Uji *Independent Sampel Test* (Hasil Belajar Siswa)  
*Independent Samples Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
HASIL BELAJAR	Equal variances assumed	.006	.938	-4.043	55	.000	-13.127	3.247	-19.634	-6.619
	Equal variances not assumed			-4.040	54.745	.000	-13.127	3.249	-19.639	-6.615

Berdasarkan tabel 8 terlihat bahwa nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pada eksperimen ini bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil belajar melalui uji hipotesis ini menunjukkan hasil perhitungan sebesar 4,043, sedangkan t tabel dengan jumlah subjek penelitian (N=57) adalah 2,004, maka 4,043 > 2,004. Dari hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media video dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa.

#### E. Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis

Berdasarkan ringkasan hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh hasil belajar kognitif siswa kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen dengan media video dapat diterima. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikan sebesar 0,000 < 0,05 dengan rata-rata sebesar 4,043.

## PEMBAHASAN

### Penerapan Media Video

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, media video sangat membantu untuk kegiatan bermain peran dalam proses pembelajaran. Media video dapat menarik semangat siswa yang sebelumnya merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang hanya membaca buku teks bacaan yang ada di buku siswa. Siswa merasa senang, tertarik, termotivasi, dan antusias mempelajari materi pelajaran Kerajaan Islam di Indonesia. Kebanyakan siswa apabila mempelajari materi tentang Sejarah Kerajaan di Indonesia, siswa merasa bosan karena cerita sejarah yang susah untuk dimengerti. Tayangan gambar-gambar bercerita yang ada pada media video tersebut, siswa tertarik dengan gambar-gambar yang menampilkan sejarah kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia. Media video tersebut membantu siswa untuk mudah membuat teks drama yang digunakan pada kegiatan bermain peran. Dari paparan hasil penelitian diatas, senada dengan pendapat menurut Prastowo A (2015:302-303) bahwa media video mempunyai manfaat yakni memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa dan memberikan pengalaman kepada siswa untuk merasakan suatu keadaan tertentu. Adapun sesuai dengan pendapat Anderson dalam Prastowo A. (2015:304-306) bahwa dengan media video dapat menampilkan suara dan gerakan yang merangsang siswa agar tertarik untuk belajar, mampu memperkokoh proses belajar maupun nilai hiburan, siswa menjadi mandiri untuk dapat memecahkan masalah dalam proses pembelajaran. Menurut Fee, A. & Sung (2014) media video dapat membantu memahami materi yang sukar bagi siswa. Menurut Rupp M.A (2016) siswa cepat dalam berkomunikasi dengan teman sejawat diperoleh dari kebiasaan siswa menggunakan media video untuk menambah kosakata baru.

Hasil penelitian yang telah dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran, ada beberapa kondisi yang harus terpenuhi media video dapat terlaksana dengan efektif. Kondisi tersebut diantaranya: alokasi waktu yang perlu diperhatikan untuk melakukan pembelajaran dengan media video. Pembelajaran tersebut memiliki sintaks yang cukup banyak sehingga tidak memungkinkan untuk dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Pada penelitian yang telah dilaksanakan, media video membutuhkan waktu dua kali pertemuan untuk menggunakannya.

### Hasil belajar antara siswa kelas Kontrol dan kelas Eksperimen

Hasil belajar siswa baik di kelas kontrol dan kelas eksperimen pada penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui dengan mengerjakan soal *pretest* dan soal *posttest*. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media video pada kelas eksperimen dibandingkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Hal ini dapat dibuktikan dari distribusi frekuensi hasil belajar *posttest* siswa kelas kontrol dan siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan yaitu siswa kelas kontrol yang memperoleh nilai hasil belajar *posttest*

dengan rentang nilai 73-78 (kriteria hasil belajar rendah) memiliki frekuensi terbanyak yaitu 18 siswa atau 62,08%. Siswa kelas eksperimen yang memperoleh nilai hasil belajar *posttest* dengan rentang nilai 90-97 (kriteria hasil belajar tinggi) memiliki frekuensi terbanyak yaitu 19 siswa atau 67,86%. Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa rentangan distribusi frekuensi hasil belajar *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dari kelas kontrol.

Hasil analisis yang dilakukan sebelum menghitung *t-test* maka kondisi awal hasil belajar kedua kelas harus memenuhi syarat kelayakan data dengan menghitung uji normalitas dan uji homogenitas dengan aplikasi SPSS. Hasil uji normalitas pada hasil belajar yaitu memiliki signifikan  $> 0,05$  dengan hasil sebesar 0,052 pada kelas kontrol dan sebesar 0,200 pada kelas eksperimen. Pada uji homogenitas pada hasil analisis diperoleh bahwa nilai signifikan (2-tailed) pada hasil belajar gain score untuk kedua kelas sebesar 0,938 yang menunjukkan nilai probabilitas  $> 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka tahap berikutnya pengujian hipotesis menggunakan uji *t-test independent*.

Pada penelitian ini uji hipotesis menggunakan *uji independent Sample – test*. Hasil analisis pada uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) = 0,000  $< 0,05$  sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pada eksperimen ini bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil belajar melalui uji hipotesis ini menunjukkan hasil perhitungan sebesar 4,043, sedangkan *t tabel* dengan jumlah subjek penelitian (N=57) adalah 2,004, maka  $4,043 > 2,004$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa media video dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan hasil diatas, sesuai dengan penelitian dari Suprihatin (2013) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dengan media video dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dibandingkan siswa yang tidak menggunakan pembelajaran berbasis masalah tanpa media video.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah ada pengaruh media video terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar kognitif siswa kelas yang menggunakan media video lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dibuktikan nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan rata-rata sebesar 4,043 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,004, maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,043 > 2,004$  dari  $db = 57$  pada taraf signifikansi 5%.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, S. 2013. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Degeng, I. N. S. 2015. Revolusi Mental dalam Pendidikan untuk Keunggulan Bangsa. Makalah disajikan dalam seminar nasional pendidikan dasar di Universitas Negeri Malang, 24 Mei 2016.
- Fee, A. & Sung, A.E.K.B. 2014. Using Video Effectively in Diverse Classes. *Sage Journals*, (Online), 38 (6): 843-874, (<http://jme.sagepub.com/content/38/6/843.abstract>), diakses 11 November 2021.
- Mahuze, P. N., Degeng, I. N. S. & Toenlooe, A. JE. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Strategi Sinektik Berbantuan Gambar Pada Mata Pelajaran Agama Katolik di SD YPPK Santo Tarsius Biankuk Merauke. *Jurnal UM*, (Online), 1 (10): 1884-1890, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6883/3055>), diakses 14 April 2021.
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, A. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rupp M.A., Kozachuk, J., Michaelis, J.R., Odette, K.L., Smither, J.A. & McConnell D.S. 2016. The Effects of Immersiveness and Future VR Expectations on Subjectiv Experiences During An Educational 360° Video. *Sage Journals*, (Online), 60 (1): 2108-2112, (<http://pro.sagepub.com/content/60/1/2108.abstract>). 11 November 2021.
- Su'udiah, F., Degeng, I. N. S. & Kuswandi, D. 2016. Pengembangan Buku Teks Tematik Berbasis Kontekstual. *Jurnal UM*, (Online), 1 (9): 1744-1748, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6743/2936>), diakses 14 April 2021.
- Suprihatin, T. 2013. *Perbedaan Efikasi Diri, Motivasi Berprestasi, dan Hasil Belajar IPS menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Media Video (Studi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kraksaan)*. Tesis tidak diterbitkan: Pps UM.
- Wijayati, E. C., Degeng, I. N. S. & Sumarmi. 2016. Kesulitan-Kesulitan dalam Implementasi Kurikulum Mata Pelajaran IPS SMP. *Jurnal UM*, (Online), 1 (11): 2241-2247, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/8132/3700>), diakses 14 April 2021.