

ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN VIDEO PMBELAJARAN SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA MATERI SPLTV KELAS X

Dewi Pebriani¹⁾, Martiyana Prihaswati²⁾

Universitas Muhammadiyah Semarang

¹email : dewipebriani8@gmail.com

²email: martyanaprihaswati@gmail.com

Abstract

The research aims to find out how much student motivation to use video learning when doing distance learning due to the Covid 19 outbreak. This research was conducted at SMA Negeri 15 Semarang in class X MIPA 4. The population of this study were all class X students in SMA Negeri 15 Semarang. In taking the sample using simple random sampling technique. The sample used in this study were students of class X MIPA 4 at SMA Negeri 15 Semarang. The research method used in this research is quantitative research, namely descriptive analysis. Where in data collection used questionnaires and interviews. Based on the results of questionnaires and interviews conducted by researchers, using video lessons on SPLTV material as student learning media when COVID 19 shows 66.2% of students have high learning motivation in learning, and by using animated videos also data becomes an alternative for students to learn. and understand very well..

Keywords: Learning Videos, Covid 19, Distance Learning, and Learning Motivation

1. PENDAHULUAN

Akhir tahun 2019, China diguncang oleh wabah virus baru, yaitu virus corona, di mana asal mula virus ini ditemukan yaitu berasal dari kota Wuhan, China. Virus ini dapat menyebar dengan cepat, sehingga *World Health Organization (WHO)* menetapkan virus ini sebagai pandemic. Berdasarkan data yang diperoleh saat ini bahwa sebanyak 209 negara telah terinfeksi virus berbahaya ini, di mana salah satunya adalah negara kita yaitu Indonesia.

Berawal dari dua warga Depok yang positif Covid 19, maka bapak Presiden RI Joko Widodo segera mengambil langkah cepat, yaitu dengan menghimbau rakyat Indonesia untuk melakukan pembatasan social atau dengan istilah *Physical Distancing*, selalu menjaga kebersihan dengan mencuci tangan, pakai masker, dan melakukan pembelajaran jarak jauh. Hal ini juga didukung oleh pendapat menteri Kemendikbud yaitu bapak Nadiem Makarim untuk melakukan pembelajaran jarak jauh.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 19 tahun 2003 pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media. Pembelajaran jarak jauh ini diterapkan untuk mencegah penularan Covid 19. Oleh karena itu, baik pendidik maupun pelajar mulai dari jenjang

dasar hingga yang paling tinggi dalam melakukan proses pembelajaran jarak jauh harus secara online, di mana pendidik menyampaikan materi secara online serta pelajar dapat belajar secara online juga.

Menurut pendapat Subarto (2020) dengan adanya pembelajaran jarak jauh dirumah peran yang dilakukan sekolah beralih menjadi peran keluarga. Karena penerapan pembelajaran jarak jauh, maka siswa tentunya mempunyai banyak kendala dalam pelaksanaannya seperti kurangnya motivasi belajar siswa apalagi pada pembelajaran matematika yang cukup sulit dimengerti apabila menggunakan pembelajaran jarak jauh. Karena menurut beberapa ahli mengatakan bahwa matematika adalah ilmu abstrak dan di dalam materinya sangat berkesinambungan dengan materi lainnya, sehingga untuk dapat memahami materi matematika dengan baik, diharapkan siswa dapat belajar dengan baik dan tentunya memiliki motivasi belajar matematika yang tinggi. Maka tugas keluarga disini adalah memberi motivasi belajar kepada anak. Selain itu peran guru sebagai pembimbing dalam belajar juga sangat memengaruhi sehingga dibutuhkan tingkat kreativitas yang tinggi untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa selama pembelajaran jarak jauh.

Pendidik memiliki peran penting dalam berlangsungnya proses pembelajaran, karena pendidik merupakan pembimbing atau

fasilitator bagi pelajarnya. Hal ini didukung dengan pendapat Oya dan Budiningsih (2014:17) bahwa peran guru dalam proses pembelajaran bukanlah satu-satunya sumber dan pusat pembelajaran. Di sekolah, guru dapat memberikan materi dengan cara yang semenarik mungkin agar siswanya dapat mengerti. Namun sejak wabah Covid 19 ini, aktivitas pendidikan menjadi terhambat. Oleh karena itu, guru dan pendidik lainnya banyak yang merasa kebingungan untuk menyampaikan materi kepada siswa, dan hal ini seharusnya pendidik menjadi seorang yang kreatif, sehingga guru mempunyai banyak alternative dalam menyampaikan pembelajaran jarak jauh saat Covid 19, yaitu salah satunya menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Menurut Agustien (2018) bahwa media adalah suatu benda atau peristiwa yang dapat dijadikan sebagai alat untuk belajar dalam memperoleh pengetahuan. Media juga merupakan alat bantu yang dapat berupa apa saja untuk dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Di sini media pembelajaran dapat berupa apa saja, termasuk guru, alat peraga pembelajaran, buku, dan lainnya yang merupakan bagian dari media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk memperoleh suatu pengetahuan.

Terdapat beberapa alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam menyampaikan materi, di mana salah satunya adalah dengan menggunakan video pembelajaran. Penggunaan video dalam proses pembelajaran jarak jauh merupakan langkah yang tepat, karena kemampuan video dapat memvisualisasikan materi dengan sangat efektif, dan tentunya hal ini sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Hal ini senada dengan pendapat Edi (dalam Imamah, 2012) bahwa pembelajaran yang menggunakan multi media interaktif dapat meningkatkan aspek pemahaman konsep materi pelajaran dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa lebih cenderung berkonsentrasi dan lebih perhatian dalam mengikuti pelajaran karena menggunakan media yang menarik.

Selain itu, pengemasan video pembelajaran dapat dibuat dengan semenarik mungkin, agar dapat menumbuhkan semangat belajar siswa di tengah pandemic Covid 19 ini, yaitu salah satunya dengan

mengkombinasikannya menggunakan animasi. Karna hal ini selaras dengan pendapat Dornyei (2001: 116) yaitu, *“With motivation being as important a factor in learning success as argued earlier, teacher skills in motivating learners should be seen as central to teaching effectiveness”*

Menurut pendapat Jeong (2012: 6) yaitu *“Among a variety of instructional media, video technology is believed to be particularly useful and suitable for problem-based learning because it can convey setting, characters, and action in an interesting way and can portray complex and interconnected problems”*. Hal ini memiliki arti bahwa di antara berbagai media pembelajaran yaitu teknologi video diyakini sangat berguna dan cocok untuk pembelajaran yang berbasis masalah karena dapat menyampaikan pengaturan, karakter, dan tindakan dalam cara yang menarik dan dapat menggambarkan hal yang kompleks serta berhubungan dengan masalah.

Melalui video pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa dan memberikan motivasi belajar mereka, serta dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran secara daring. Selain itu, penggunaan media video pembelajaran dapat juga digunakan dalam pembelajaran seperti biasa, agar dapat mencegah kebosanan belajar di kelas. Maka dari itu penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat motivasi siswa belajar menggunakan video pembelajaran pada materi Sistem Persamaan Tiga Variabel (SPLTV) Kelas X saat pembelajaran jarak jauh.

2. KAJIAN LITERATUR

A. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah segala usaha di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai (Puspitasari: 2012). Indikator motivasi belajar (Sadiman, 2011:83) :

1. Tekun menghadapi tugas
2. Ulet dalam menghadapi tugas
3. Menunjukkan minat terhadap masalah – masalah
4. Lebih senang bekerja mandiri dan
5. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin

B. Pengertian Video Pembelajaran

Dengan berjalannya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media

pendidikan, khususnya media video sudah merupakan tuntutan yang mendesak. Hal ini disebabkan sifat pembelajaran yang kompleks. terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media, salah satunya media video.

Video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk (Arsyad, 2004:36 dalam Rusman dkk 2011:218). Jadi disimpulkan video adalah gambar gerak yang terdapat serangkaian alur dan menampilkan pesan dari bagian sebuah gambar untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencemarti materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik.

Dalam pembuatan video pembelajaran dikemas semenarik mungkin, agar dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa ditengah pembelajaran jarak jauh. Disini peneliti memanfaatkan gambar gerak atau animasi sebagai penunjang video pembelajaran. Hal selaras dengan pendapat Agustien (2018) bahwa animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam, di mana benda diam dapat diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi agar memiliki kesan hidup. Jadi dalam pembuatan video pembelajaran dapat digunakan animasi sebagai penunjang penampilan dalam menyampaikan isi materi, sehingga hal ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Berikut adalah beberapa slide video pembelajaran yang memanfaatkan gambar animasi :

Gambar 1
Slide Video Pembelajaran



3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif karena penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan atau deskripsi secara fakta dan objektif menggunakan angka – angka dalam hasil perhitungan di Ms Excel tentang tingkat motivasi belajar siswa dalam penggunaan video pembelajaran

Penelitian ini dilaksanakan secara *daring* di SMA Negeri 15 Semarang pada bulan Agustus 2020. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 15 Semarang. Dalam pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 4 di SMA Negeri 15 Semarang.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket dan wawancara. Teknik angket berisi 20 pernyataan yang berisi pernyataan positif dan negatif. Angket diisi dengan apa yang siswa rasakan dan tidak ada paksaan sedikitpun dalam pengisian. Adapun alternatif jawaban yang disediakan sebagai berikut :

Tabel 1
Kriteria Penilaian Skala Likert Angket
Motivasi Belajar Siswa

Pilihan Jawaban	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1

Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

(Fuad, 2016:54)

Analisis data kuesioner yang dilakukan yaitu mengkonversi data skala menggunakan acuan (Widiyoko, 2010:123) yaitu dengan cara menghitung rata-rata skor tiap indikator yang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2
Koversi Skor Penilaian menjadi
Kategori Nilai

No.	Interval Skor	Kategori
1.	$x \geq 72,6$	Sangat Tinggi
2.	$50,4 < x < 72,6$	Tinggi
3.	$28,2 < x \leq 50,4$	Cukup
4.	$x \leq 28,2$	Rendah

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara menghitung skor pada setiap respon siswa yang terdapat pada instrumen penelitian. Kemudian dihitung satu persatu jumlah pernyataan pada setiap respon siswa, selanjutnya menganalisis respon siswa secara indikator dan keseluruhan. Sedangkan teknik wawancara dilakukan kepada beberapa siswa kelas X MIPA 4 untuk mendapat data motivasi belajar siswa.

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan deskriptif. Tahap pertama membagikan angket motivasi belajar kepada siswa. Data hasil angket akan dianalisis menggunakan perhitungan di Excel. Tahap selanjutnya, adalah melakukan wawancara kepada 2 siswa di kelas X MIPA 4 SMA Negeri 15 Semarang mengenai motivasi belajar siswa . Data hasil wawancara ini dianalisis menggunakan analisis deskriptif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tes berupa angket motivasi belajar matematika sebanyak 20 pernyataan yang dibagikan kepada siswa kelas X MIPA di SMA Negeri 15 Semarang, hasil perhitungan persentase yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Perhitungan Skor

No	Indikator	Presentase rata-rata	Interpretasi
----	-----------	----------------------	--------------

1.	Tekun dalam menghadapi tugas	65,5 %	Tinggi
2.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	71,25 %	Tinggi
3.	Menunjukkan minat	67,75 %	Tinggi
4.	Senang bekerja mandiri	65 %	Tinggi
5.	Cepat bosan dengan tugas rutin	61,5 %	Tinggi
Presentase Keseluruhan		66,2 %	Tinggi

Dari tabel 3 dapat dilihat hasil persentase perhitungan skor setiap indikator dan persentase secara keseluruhan beserta interpretasinya. Penelitian ini akan difokuskan untuk menganalisis pada setiap indikator.

Pada indikator pertama yaitu tekun dalam menghadapi tugas, diperoleh data sebesar 65,5 % termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang selalu mengerjakan tugas dengan sungguh - sungguh dan mengumpulkan tugas secara tepat waktu. Alasannya karena video pembelajarannya dibuat secara menarik, jelas dan mudah untuk dipahami sehingga membuat siswa semangat dalam belajar dan mengerjakan tugas.

Pada indikator kedua yaitu ulet dalam menghadapi kesulitan, diperoleh data sebesar 71,25 % termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang berusaha untuk memahami materi dengan bantuan video pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran ditengah pembelajaran jarak jauh dianggap lebih efektif selain itu juga membuat siswa lebih senang karena dengan menggunakan video pembelajaran ini bisa dilihat dan dipahami kapan saja.

Pada indikator ketiga yaitu menunjukkan minat, diperoleh data sebesar 67,75 % termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang lebih senang memperhatikan penjelasan guru melalui video pembelajaran daripada penjelasan guru melalui *live coference*. Karena video pembelajaran yang diberikan kepada siswa dapat

memudahkan siswa dalam memahami materi, dan menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru dalam menyampaikan materi secara jarak jauh.

Pada indikator keempat yaitu senang bekerja mandiri, diperoleh data sebesar 65 % termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang lebih senang mengerjakan tugas secara mandiri dengan memahami video pembelajaran dari pada harus belajar secara berkelompok. Karena saat kegiatan pembelajaran jarak jauh seperti ini sangat tidak efektif untuk siswa belajar secara berkelompok sehingga dengan bantuan video pembelajaran akan membuat siswa lebih memilih untuk belajar secara mandiri

Pada indikator terakhir yaitu cepat bosan, diperoleh data sebesar 61,5 % termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini bisa dilihat dari siswa yang bosan mendengarkan penjelasan guru melalui *live coference*. Untuk mengatasi hal tersebut guru mencari media alternatif yang tidak membuat siswa merasa bosan dalam belajar serta bisa mendorong siswa untuk lebih semangat belajar yaitu menggunakan media video pembelajaran. Dalam media video pembelajaran ini guru membuat materi dengan memanfaatkan animasi sehingga video pembelajaran terkesan lebih hidup sehingga tidak membuat siswa merasa bosan untuk belajar.

Berdasarkan hasil presentase akhir motivasi belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran termasuk dalam kategori tinggi yaitu 66,2 %. Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran sebagai media pembelajaran dapat memberikan banyak keuntungan saat pembelajaran jarak jauh yaitu di antaranya: Video pembelajaran juga dapat menjadi media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan, baik saat pembelajaran secara tatap muka, maupun tidak tatap muka 1) Dengan penggunaan video pembelajaran dapat menumbuhkan semangat belajar siswa; 2) Dengan video pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara jarak jauh; 3). Penggunaan video pembelajaran sebenarnya sudah banyak digunakan oleh banyak orang, hanya yang menjadi kendala adalah pembuatan video pembelajaran yang memakan banyak waktu dan guru harus bisa kreatif mungkin membuat video pembelajaran, agar pesan atau informasi mengenai materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik

Berikut uraian jawaban dari responden saat wawancara yaitu yang pertama tentang seberapa efektif dilakukannya sistem pembelajaran jarak jauh akibat Covid 19 ini responden menjawab bahwa pembelajaran jarak jauh tidak terlalu efektif dalam pelaksanaannya. Alasannya karena mereka mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran dengan jarak jauh dan merasa tambah tidak semangat dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Supomo (2020) bahwa pembelajaran jarak jauh menjadi tantangan yang berat bagi siswa karena pembelajaran jarak jauh tidak bisa seefektif didalam kelas.

Pada pertanyaan kedua mengenai kendala yang sering dialami siswa saat melakukan pembelajaran jarak jauh, yaitu tidak adanya kuota, sinyal yang tidak memadai, dan Handphone yang tidak mendukung pembelajaran jarak jauh. Pada jawaban yang diberikan oleh siswa sebagai responden bahwa dalam secara online mereka memiliki kendala dan kendala tersebutlah yang kemungkinan menjadi hambatan dalam belajar, sehingga semangat belajar mereka mengalami penurunan. Hal ini sesuai dengan pendapat Agusmanto Hutauruk (2020) bahwa kendala yang banyak dialami siswa selama pembelajaran onlien salah satunya yaitu dalam hal jaringan internet.

Pada pertanyaan ketiga, hal apa yang mendorong motivasi anda untuk belajar selama pembelajaran jarak jauh. Responden menjawab bahwa untuk motivasi belajar harus mempunyai hasrat dan membangun keinginan dalam belajar. Siswa perlu memiliki hasrat dan keinginan dalam belajar agar dapat menumbuhkan motivasi belajar pada kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadirman yang mengemukakan beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi belajar, dimana salah satunya adalah hasrat untuk belajar. Secara sudah memahami dengan adanya hasrat dan keinginan dalam belajar dapat memberikan hasil yang baik.

Pada pertanyaan keempat, menurut anda lebih efektif mana pembelajaran matematika menggunakan video pembelajaran atau *live coference*. Responden menjawab lebih efektif dalam menggunakan video pembelajaran. Karena menggunakan video pembelajaran yang menarik sehingga membuat siswa lebih semangat dan termotivasi untuk belajar. Levie (dalam Arsyad 2013) yang membaca kembali hasil – hasil penelitian

tentang motivasi belajar dengan stimulus video pembelajaran mempunyai perbedaan yang menonjol dibandingkan metode konvensional.

Pada pertanyaan kelima, bagaimana tingkat pemahaman anda belajar matematika menggunakan video pembelajaran. Disini responden menjawab bahwa dari mereka banyak yang lebih mudah memahami materi melalui video pembelajaran.

Pada pertanyaan keenam, bagaimana sikap anda ketika menghadapi kesulitan belajar selama pembelajaran jarak jauh. Saat mereka mengalami kesulitan dalam belajar, mereka memanfaatkan video pembelajaran dimana video tersebut bisa diputar kapan saja.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada siswa X MIPA 4 dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan semangat motivasi anak dalam belajar, terutama membantu pemahaman siswa dalam pembelajaran jarak jauh .

5. SIMPULAN dan SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti kepada siswa di SMA Negeri 15 Semarang kelas X MIPA 4 mengenai motivasi belajar siswa menggunakan video pembelajaran diperoleh data akhir presentase keseluruhan yaitu sebesar 66,2 % dan termasuk dalam kategori tinggi. Karena penggunaan video pembelajaran sebagai media pembelajaran dapat memberikan banyak keuntungan saat pembelajaran jarak jauh dapat meningkatkan semangat motivasi anak dalam belajar, terutama membantu pemahaman siswa dalam proses pembelajaran jarak jauh berlangsung.

Saran

Dari kesimpulan yang telah dipaparkan diatas maka saran untuk peneliti selanjutnya yaitu agar lebih kreatif dalam pembuatan video pembelajaran sehingga bisa meningkatkan motivasi belajar siswa

6. REFRENSI

- Adhkar, Bastiar. Ismail. 2016. Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas II Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam DISD Labschool. Skripsi: Universitas Negeri Semarang
- Agustien, Relis. Dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2

Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. Jurnal Edukasi; V(1): 20-21

Dornyei, Z. 2001. Teaching & Researching Motivation. Engand: Pearson Education

Imamah, N. 2012. Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan Engan Video Animasi Materi System Kehidupan Tumbuhan. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia (JPII), V(1): 32-36

Jeong, C. H. 2012. The Effect of Using Three Types Of Instructional Media on Comprehension and Motivation of Korean College Students in an Online Course. Dissertation Publishing UMI Number 3511816

Nurhayati, Syaila. 2014. Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 5 Pontianak Pada Materi Kesetimbangan Kimia. Artikel Penelitian: Universitas Tanjung Pura Pontianak

Saadah, Ifa. Datus., 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Adobe After Effect. Skripsi: UIN Surabaya