



Peningkatan hasil belajar kognitif IPA Kelas IV SDN Kayuapak 02 dengan media video

Ratna Nurwini ^{a,1}; Ima Wahyu Putri Utami ^{b,2,*}; Elia Rovi Luddi Anofa ^{c,3}

^a SDN Kayuapak 02, Jl. Menjing Kel. Kayuapak, Kec. Polokarto, Kota Sukoharjo, Jawa Tengah, 57555 Indonesia

^b Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Malang, Jl. Raya Tlogomas No. 246, Malang, Jawa Timur, 65144 Indonesia

^c SD Negeri Dadaprejo 01, Batu, Jawa Timur, 65144 Indonesia

¹ ratna2nissa@gmail.com; ² imawahyu@umm.ac.id; ³ eliarovi85@gmail.com

* penulis korespondensi

Informasi artikel

Disubmit: 2020-11-14

Revisi: 2022-08-01

Diterima: 2022-08-15

Dipublikasi: 2022-08-30

Kata kunci:

Hasil belajar kognitif

IPA

Video

Keywords:

Cognitive learning

outcomes

Science

Video

Abstrak

Upaya yang dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran adalah penggunaan media video. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan media video. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri Kayuapak 02 Kota Sukoharjo dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari satu siklus dengan empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan aktivitas siswa ketika guru memberikan penghargaan kepada mereka. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media video meningkat yaitu pada prasiklus nilai rata-rata siswa 53,33 dan meningkat pada siklus I menjadi 84,76. Siswa yang belum mencapai nilai standar KKM diberikan perhatian yang lebih berupa pendekatan dan bimbingan yang lebih dari pada temannya yang lain, hal ini dilakukan untuk mengetahui letak kesulitan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan media video pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar kognitif siswa.

Abstract

Improving cognitive learning outcomes of Class IV SDN Kayuapak 02 with video media. One of the efforts that can motivate students is video. This study aims to describe the improvement of students' cognitive learning outcomes in science learning using video. The subjects of this study were 21 fourth graders at SD Negeri Kayuapak 02 Sukoharjo City. This classroom action research consisted of one cycle with four stages, namely: planning, action, observation, and reflection. Data collection is done by observation and tests. There is an improvement in student activity when the teacher rewarded them. Student learning outcomes by using video media increased, namely in pre-cycle the average student score was 53.33 and increased in cycle I to 84.76. Students who have not reached the KKM standard score are given more attention in the form of more approaches and guidance than their other friends. It is to find out the students' difficulties in understanding the material presented by the teacher. It can be concluded that learning science using learning video media can increase student activity and student cognitive learning outcomes.

Copyright © 2022, Nurwini, et.al

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Nurwini, R., Utami, I.W.P., & Anofa, E.R.L. (2022). Peningkatan hasil belajar kognitif IPA Kelas IV SDN Kayuapak 02 dengan media video. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 80-85. <https://doi.org/10.22219/jppg.v3i2.14297>



Pendahuluan

Pendidikan wajib dimiliki oleh setiap orang. Tingkat pengetahuan seseorang tidak lepas dari kiat untuk belajar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa seseorang untuk bisa mengikuti dan merubah pola hidup dan tingkah lakunya (Aguilar & Turmo, 2019; Samsudin et al., 2019). Kondisi ini menuntut berbagai lapisan masyarakat khususnya para pendidik untuk dapat merancang dan melaksanakan pendidikan yang lebih terarah pada penguasaan konsep IPA. Ilmu pengetahuan alam adalah ilmu yang mempelajari tentang peristiwa- peristiwa alam. Sedangkan pelajaran IPA adalah suatu proses pembahasan sikap dan tingkah laku siswa mengenai peristiwa alam semesta. Dalam pelajaran ilmu pengetahuan alam adalah program untuk menanam dan mengembangkan pengetahuan, sikap dan nilai ilmiah pada siswa (Lacap, 2015; Putra et al., 2015; Widiadnyana et al., 2014). Berbagai upaya perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran IPA di sekolah. Dalam hal ini guru memiliki peranan yang penting dalam upaya meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar . Selain itu guru dituntut menguasai materi, menguasai berbagai metode mengajar yang tepat dan terampil dalam memilih, menentukan dan menggunakan media atau alat peraga dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPA.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2007:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa SD Negeri Kayuapak 02 Kota Sukoharjo, khususnya di Kelas IV masih ada siswa yang pasif atau kurang memperhatikan waktu guru menjelaskan pelajaran karena masih banyak siswa yang melakukan kegiatan yang tidak mengarah pada proses belajar. Hasil pengamatan juga terlihat bahwa guru terkadang tidak menggunakan media pembelajaran waktu menjelaskan materi. Hal ini juga menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik perhatian siswa. Rata-rata ulangan pretest pada materi sifat-sifat cahaya siswa hanya mampu mencapai nilai 53,33. Rendahnya hasil belajar siswa ini memotivasi peneliti untuk mengupayakan suatu usaha yang dapat memotivasai siswa agar siswa tertarik untuk ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran IPA. Sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Meningkatkan hasil belajar dan agar siswa lebih dapat memahami materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA, maka guru harus berusaha untuk mencari strategi mengajar dan pemilihan media yang tepat, sehingga dapat mensiasati agar siswa lebih aktif dan focus waktu kegiatan pembelajaran berlangsung. Berbagai media pembelajaran banyak dikembangkan oleh peneliti untuk membuat pembelajaran lebih menarik, seperti multimedia (Arifin et al., 2022; Dhanil & Mufit, 2021; Husein et al., 2015), komik (Agatha et al., 2017; Agustini et al., 2021; Octaviana et al., 2021), maupun modul online (Pratono et al., 2018; Rohmania et al., 2022). Salah satu media yang sederhana namun bisa memberikan motivasi pada siswa adalah media video. Belajar menggunakan media video akan meningkatkan perhatian dan motivasi siswa pada topik yang dipelajari (Hendriyani et al., 2022; Izzudin et al., 2013; Varisa & Fikri, 2022).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada mata pelajaran IPA kelas IV dengan pokok bahasan sifat-sifat cahaya dengan menggunakan media pembelajaran atau alat peraga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru SD dalam mengelola proses belajar mengajar khususnya dalam pelajaran IPA, meningkatkan kreativitas seorang guru untuk membuat media atau alat peraga yang ada di SD, meningkatkan daya pikir seorang guru dalam memilih atau membuat alat peraga dalam pembelajaran IPA secara tepat, memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pelajaran IPA agar lebih aktif, dan hasil belajar siswa Kelas IV dalam pelajaran IPA dapat meningkat.

Metode

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau Classroom Action Research. Metode penelitian kuantitatif, dengan kajian berdaur ulang yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, lebih jelasnya digambarkan sebagai berikut. Berdasarkan alur di atas maka hal pertama yang harus dilakukan adalah merencanakan proses belajar mengajar, melakukan tindakan pembelajaran, mengamati tindakan yang dilakukan, dan terakhir adalah merefleksikan hasil pembelajaran

sehingga dapat melakukan perencanaan yang lebih matang. Penelitian dilaksanakan di SDN Kayuapak 02 Kota Sukoharjo.

Penelitian tindakan kelas ini berlangsung pada semester ganjil tahun pelajaran 2020. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran sebanyak satu siklus yaitu Prasiklus dilakukan satu kali pertemuan dan siklus I dilakukan satu kali pertemuan. Subjek dalam kegiatan perbaikan pembelajaran adalah siswa kelas IV SDN Kayuapak 02 Kota Sukoharjo dengan jumlah siswa 21 orang dengan rincian 5 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswaperempuan. Instrumen penilaian dalam penelitian ini adalah: (a) lembar tes tertulis berupa jawaban singkat yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa dari satu siklus ke siklus berikutnya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu teknik tes. Teknik tes dilakukan untuk mendapatkan data kuantitatif tentang hasil belajar siswa. Jenis tes yang digunakan berupa tes sumatif.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Oktober sampai November tahun 2020. Deskripsi Hasil Penelitian Identifikasi Masalah Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi proses pembelajaran di Kelas IV SDN Kayuapak 02 Kota Sukoharjo untuk mengetahui kondisi awal proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa pada proses pembelajaran IPA, guru jarang menggunakan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran. Kurangnya motivasi siswa seperti tidak memperhatikan penjelasan guru, bermain sendiri, mengobrol dengan teman, sehingga siswa tidak mampu memahami dan mengerjakan soal yang diberikan oleh guru dan hasil ulangan harian siswa pun rendah. Belum ada variasi dalam proses pembelajaran karena guru lebih banyak belajar di dalam kelas, tanpa membawa anak belajar ke dunia nyata. Siswa beranggapan bahwa belajar IPA sangat membosankan, sehingga siswa kurang menyukai pelajaran IPA. Diluar kegiatan proses pembelajaran guru memberikan pekerjaan rumah secara individu Peneliti melakukan tes awal untuk melihat kemampuan awal siswa tentang materi sifat-sifat cahaya.

Dari hasil tes awal diperoleh nilai rata-rata siswa 53,33, ini menunjukkan kemampuan siswa masih tergolong rendah, pada tahap prasiklus ini guru memberikan soal pretest kepada siswa. Berdasarkan estandar KKM sekolah, siswa yang nilai tesnya diatas KKM (tuntas) ada 3 orang dari 21 orang siswa. Pada prasiklus ini ada sekitar 14,28% siswa yang sudah dikatakan tuntas. 18 orang siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar individu (KKM > 70) prasiklus permasalahan berdasarkan proses belajar mengajar pada prasiklus. Dilihat dari observasi guru mempersiapkan Media video pembelajaran dalam proses pembelajaran dan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran dalam Rencana Tindakan Siklus I. Rencana tindakan pada siklus I ini adalah untuk melanjutkan kegiatan pembelajaran IPA berdasarkan pada masalah-masalah atau kekurangan yang ada pada prasiklus untuk ditentukan alternatif solusi agar kedepannya dapat dilakukan perbaikan.

Adapun beberapa rencana yang telah disiapkan adalah sebagai berikut : Agar siswa berani memberikan tanggapan, berani bertanya, serta dapat memberikan contoh tentang media pada materi yang disampaikan guru yaitu guru harus memberikan motivasi misalnya kepada siswa yang berani bertanya akan diberikan penghargaan atau hadiah. Agar siswa mampu menyimpulkan materi, guru harus lebih jelas dalam menyampaikan materi sehingga siswa akan lebih memahami materi yang disampaikan.

Guru mempersiapkan perangkat pelaksanaan tindakan berupa : Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Mempersiapkan alat evaluasi yang akan digunakan pada akhir siklus. Mempersiapkan LKPD siklus I. Mempersiapkan lembar observasi aktivitas siswa dan guru Mempersiapkan Media video pembelajaran untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran. Sebelum pembelajaran dimulai, semua siswa telah siap untuk belajar, dan memastikan media pembelajaran yang akan digunakan telah siap. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran Guru memotivasi siswa dengan memberi penjelasan dengan menggunakan media tentang pentingnya mempelajari materi. Dengan menggunakan media guru menjelaskan tentang sifat-sifat cahaya hubnganya dengan indera penglihatan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. Guru

memberi tugas kepada siswa untuk mengerjakan LKPD. Evaluasi hasil belajar kognitif pada siklus I ini dilaksanakan setelah materi ajar sudah disampaikan kepada siswa.

Dari hasil analisis tes akhir siklus I terlihat bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan. Dari prasiklus yang rata-ratanya hanya 53,33 menjadi 84,76 pada siklus I. Untuk nilai akhir sudah tercapai ketuntasan belajar berdasarkan KKM sekolah (70). Hasil observasi siklus I yang dilakukan oleh pengamat diperoleh data hasil observasi seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil observasi di siklus I

No. Absen	Nilai prasiklus	Nilai siklus I	Ketuntasan
1	40	60	Tidak Tuntas
2	60	100	Tuntas
3	40	80	Tuntas
4	60	100	Tuntas
5	20	60	Tidak tuntas
6	60	80	Tuntas
7	80	100	Tuntas
8	60	100	Tuntas
9	40	80	Tuntas
10	40	80	Tuntas
11	60	80	Tuntas
12	80	100	Tuntas
13	60	100	Tuntas
14	40	60	Tidak tuntas
15	60	100	Tuntas
16	60	100	Tuntas
17	80	100	Tuntas
18	60	80	Tuntas
19	40	80	Tuntas
20	20	60	Tidak tuntas
21	60	80	Tuntas
Rata-rata kelas	53,33	84,76	

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa untuk aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran IPA dapat dikategorikan baik. yaitu dengan skor untuk aktivitas siswa. Dimana aktivitas siswa dan guru dapat dikatakan baik, pada siklus I dengan skor hasil belajar kognitif siswa meningkat dari 3 siswa tuntas KKM meningkat menjadi 17 siswa.

Menggunakan video di kelas adalah ide yang menarik untuk dilakukan dalam pembelajaran (Hendriyani et al., 2022; Ijaz et al., 2017; Izzudin et al., 2013; Varisa & Fikri, 2022). Hal ini tidak hanya memberi guru berbagai manfaat luar biasa, tetapi juga merupakan eksperimen yang menyenangkan bagi anak-anak dan mereka pasti akan menghargai seluruh pengalaman sejak awal hingga akhir proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan pendekatan yang tepat dan perhatian terhadap detail yang harus dipusatkan oleh setiap guru jika ingin memberikan hasil terbaik. Siswa belajar paling baik ketika mereka menerima informasi melalui berbagai modalitas—melalui membaca, menggambar, mendengarkan penjelasan lisan guru, dan melihat media visual (Hendriyani et al., 2022; Iwantara et al., 2014; Izzudin et al., 2013). Berdasarkan banyak penelitian, bahwa menggunakan visual adalah kunci bagi mereka yang mempelajari topik baru (Ainina, 2014; Purwono et al., 2014). Gambar dan video mendukung pembelajaran konten, konsep, dan ide baru (Setianingrum, 2017). Siswa dapat membaca bersama sambil menonton. Siswa lebih termotivasi dan tertarik untuk mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Siswa yang tidak aktif akan terdorong untuk mengikuti pembelajaran karena media yang menarik. Hal ini menjadikan media video lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV SDN Kayuapak 02 Kota Sukoharjo.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa Kelas IV SDN Kayuapak 02 Kota Sukoharjo dapat disimpulkan bahwa : Aktivitas siswa dan guru selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPA dengan menggunakan media vide pembelajaran pada materi sifat-sifat cahaya yaitu jumlah skor aktivitas siswa 21. Hal ini meningkat karena ada beberapa cara yang dilakukan oleh seorang guru selama proses pembelajaran, yaitu: Guru mempersiapkan RPP dengan baik, guru juga memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada siswa dalam proses belajar mengajar untuk memahami materi dengan menggunakan media asli. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang berani bertanya. Hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPA dengan menggunakan media video pembelajaran adalah meningkat yaitu pada prasiklus rata-rata hasil tes siswa 53,33 meningkat pada siklus I menjadi 84,76. Hal ini meningkat karena siswa yang belum mencapai standar KKM diberi perhatian yang lebih berupa pendekatan dan bimbingan yang lebih dibandingkan dengan temannya yang lain, hal ini dilakukan untuk mengetahui letak kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Referensi

- Agatha, N. D., Prihatin, J., & Narulita, E. (2017). Pengembangan buku komik pokok bahasan sistem peredaran darah. *JURNAL BIOEDUKATIKA*, 5(2), 59–64. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v5i2.7200>
- Aguilar, D., & Turmo, M. P. (2019). Promoting social creativity in science education with digital technology to overcome inequalities: A scoping review. *Frontiers in Psychology*, 10(JULY). <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2019.01474/FULL>
- Agustini, I. N., Sa'adah, S., & Paujiah, E. (2021). Digital comics learning media for high school on the human excretory system concept. *Research and Development in Education*, 1(2), 71–85. <https://doi.org/10.22219/RADEN.V1I2.18911>
- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan media audio visual sebagai sumber pembelajaran sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3(1), 40–45. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/view/3909>
- Arifin, M. F., Rahman, A., Hendriyani, M. E., & Rifqiawatia, I. (2022). Developing multimedia-based learning media on the digestive system using Adobe Flash Professional CS6 application for class XI. *Research and Development in Education*, 2(2), 76–88. <https://doi.org/10.22219/RADEN.V2I2.19990>
- Dhanil, M., & Mufit, F. (2021). Design and Validity of Interactive Multimedia Based on Cognitive Conflict on Static Fluid Using Adobe Animate CC 2019. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 7(2), 177–190. <https://doi.org/10.21009/1.07210>
- Hendriyani, M. E., Rifqiawati, I., & Lestari, D. (2022). Online learning videos to develop creative thinking skills of students. *Research and Development in Education*, 2(2), 67–75. <https://doi.org/10.22219/RADEN.V2I2.20035>
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan. (2015). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi suhu dan kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3).
- Ijaz, K., Bogdanovych, A., & Trescak, T. (2017). Virtual worlds vs books and videos in history education. *Interactive Learning Environments*, 25(7), 904–929. <https://doi.org/10.1080/10494820.2016.1225099>
- Iwantara, I. W., Sadia, I. W., & Suma, I. K. (2014). Pengaruh penggunaan media video youtube dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. *Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4.
- Izzudin, A. M., Masugino, & Suharmanto, A. (2013). Efektifitas penggunaan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar praktik service engine dan komponen-komponennya. *Automotive Science and Education Journal*, 2(2).
- Lacap, M. P. (2015). The scientific attitudes of students major in science in the new teacher education curriculum. *Asia Pacific Journal of Multidisciplinary Research*, 3(5), 7–15.

- <http://www.apjmr.com/wp-content/uploads/2016/04/APJMR-2015-3.5.3.02.pdf>
Octaviana, R., Sari, N. P., & Agustina, F. (2021). Development of echinoderm comic as learning media in Junior High School. *Research and Development in Education*, 1(2), 98–104. <https://doi.org/10.22219/RADEN.V1I2.18978>
- Pratono, A., Sumarti, S. S., & Wijayati, N. (2018). Contribution of assisted inquiry model of e-module to students science process skill. *Journal of Innovative Science Education*, 7(25), 62–68. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise/article/view/20633/10988>
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 18.
- Putra, N. A. R., Abdurrahman, & Suana, W. (2015). Pengaruh keterampilan proses sains dan sikap ilmiah terhadap pemahaman konsep IPA siswa SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3(4). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/8861>
- Rohmania, Q. N., Afifah, I. N., Fatnatin, F., Primandiri, P. R., Nurmilawati, M., & Santoso, A. M. (2022). Electronic module protist material based on ASIC learning strategies. *Research and Development in Education*, 2(1), 40–50. <https://doi.org/10.22219/RADEN.V2I1.20363>
- Samsudin, S., Irawan, M. D., & Harahap, A. H. (2019). Mobile App Education Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate Cc. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2), 141. <https://doi.org/10.36294/jurti.v3i2.1009>
- Setianingrum, M. (2017). Penggunaan variasi media ajar terhadap 3 gaya belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.17509/JAPANEDU.V2I1.6561>
- Varisa, N., & Fikri, A. A. (2022). Development of biology learning media based on video blogs (vlog) on environmental change topic. *Research and Development in Education*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/10.22219/RADEN.V2I1.22056>
- Widiadnyana, I. W., Sadia, I. W., & Suastra, I. W. (2014). Pengaruh model discovery learning terhadap pemahaman konsep IPA dan sikap ilmiah siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1), 1–13. http://oldpasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_ipa/article/view/1344/1036