

ANALISIS MINAT DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK DENGAN
MENGUNAKAN VIDEO
PEMBELAJARAN DI UPTD SMP NEGERI 3
GUNUNGSITOLI SELATAN

By Enjel Otniat Putri Harefa

**ANALISIS ⁶³ MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN DI
UPTD SMP NEGERI 3 GUNUNGSITOLI SELATAN**

SKRIPSI



Oleh

Enjel Otniat Putri Harefa

Nim. 202111009

**²⁴ PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NIAS**

2024

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu faktor terpenting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas. Pendidikan diharapkan dapat mendukung peserta didik dalam mengembangkan sikap, keterampilan, dan kecerdasan intelektual mereka, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang terampil, cerdas, dan berakhlak baik. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai berikut, yakni :

“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 dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pengertian tersebut menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berpusat pada pengembangan intelektual manusia, tetapi juga sangat penting dalam meningkatkan keterampilan dan kemampuan peserta didik. Menurut (Devi & Subali, 2021) pada abad ke-21 ini, pendidikan adalah faktor penting dalam memastikan bahwa peserta didik memiliki kemampuan untuk berinovasi dan terampil dalam menggunakan teknologi dan media informasi. Pendidikan memiliki tanggung jawab dalam mempersiapkan generasi berikutnya untuk menghadapi tantangan dunia modern. Oleh karena itu, diperlukan lebih banyak inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran guna menghadapi tantangan dan peluang yang terus berkembang di era digital ini (Aghfironindra et al., 2021).

Salah satu inovasi dalam proses pembelajaran adalah pemanfaatan media teknologi. Jika digunakan dengan benar, kemajuan teknologi saat ini dapat berdampak positif pada pendidikan (Sofiarini Andriana, 2020). Teknologi dapat membantu guru dalam menyusun dan menyajikan materi pelajaran dengan lebih efisien. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan menyebabkan munculnya berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar (Sumarni et al., 2020).

3 Dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran sangat penting 58 dalam membantu guru menyampaikan informasi. Belajar merupakan suatu aktivitas atau kegiatan yang menghasilkan perubahan dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. (Rina Dwi Muliani & Arusman, 2022). Belajar merupakan proses yang menghasilkan perubahan pada diri seseorang, sehingga memperoleh pengalaman baru, memperdalam pemahaman, mengembangkan keterampilan, serta membentuk sikap dan meningkatkan kualitas hidup. 1 Proses belajar terjadi sebagai hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungannya. (Nasution, 2022).

16 Peran guru sangat penting dalam proses belajar (Pagarra et al., 2018). 14 Menurut UU RI No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, “guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, melatih dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”. Ini menunjukkan bahwa guru memiliki peran yang sangat penting dalam mendidik dan membimbing siswa untuk memahami materi pembelajaran (Pagarra et al., 2018).

32 Guru merupakan salah satu faktor eksternal yang mempunyai pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. (Risa sulistyarningsih, Anggit Grahito Wicaksono, 2023). Selama proses pembelajaran, guru harus dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini dapat membuat mereka bersemangat untuk belajar dan memudahkan penyampaian materi pelajaran (Pagarra et al., 2018). Salah satu permasalahan yang sering dihadapi guru dalam proses pembelajaran adalah kurangnya minat peserta didik terhadap materi pelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah peserta didik kesulitan dalam memahami materi pelajaran sehingga membuat mereka tidak fokus selama proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru harus merencanakan strategi pembelajaran dengan cermat untuk meningkatkan kualitas pengajarannya dan menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran (Risa sulistyarningsih, Anggit Grahito Wicaksono, 2023).

14 Salah satu usaha guru dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan 3 dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran

adalah bagian penting dari pembelajaran karena membantu menyampaikan informasi (Harsiwi & Arini, 2020). Dengan media pembelajaran, informasi dapat disajikan secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Wulandari et al. (2023) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki potensi untuk menumbuhkan minat dan keinginan baru, serta meningkatkan motivasi belajar. Dengan memanfaatkan media sebagai alat pembelajaran, tentunya memiliki beberapa fungsi untuk pembelajaran, seperti menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif (Gabriela, 2021).

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Karena dalam pembelajaran IPA terdapat beberapa materi yang sulit untuk diamati, dipahami, atau dieksplorasi secara langsung (Pratiwi et al., 2022). Guru dapat mengatasi kesulitan ini dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, seperti gambar, video, simulasi, atau perangkat interaktif lainnya. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami konsep IPA yang mungkin sulit dipahami secara konvensional (Pagarra et al., 2018). Maka salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA adalah video pembelajaran.

Video pembelajaran adalah salah satu jenis media audio visual yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat para pelajar. Sehingga mendorong terciptanya proses belajar yang terarah, bermakna, dan teratur (Aghfironindra et al., 2021). Dengan menggunakan teknologi visual dan audio, video pembelajaran mampu menyampaikan informasi dan konsep-konsep pelajaran dengan cara yang menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik (Harsiwi & Arini, 2020). Video pembelajaran dapat berupa rekaman video yang mengandung materi pelajaran, penjelasan konsep, diskusi, atau presentasi visual yang mendukung proses belajar. Dengan penyajian yang menarik dan interaktif, video pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan (Rahmi & Alfurqan, 2021).

Menurut Pagarra et al. (2018) kelebihan penggunaan video adalah dapat dilihat dan didengar berulang kali, sehingga memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pembelajaran.

Selain itu, video pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman siswa karena dapat melihat gambar dan mendengar suara yang menjelaskan peristiwa yang tidak dapat dilihat. Peristiwa-peristiwa ini mungkin tidak dapat dilihat di kelas karena ukurannya yang sangat kecil atau besar. Namun, dengan video, hal-hal seperti ini dapat diatasi dan dapat ditayangkan berulang kali. (Yendrita & Syafitri, 2019). Kemampuan video pembelajaran untuk ditayangkan secara berulang-ulang memberikan fleksibilitas dan kesempatan yang berharga bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Hal ini juga membantu meningkatkan efektivitas dan kedalaman pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Aliyyah et al., 2021).

Sukardi (1987:25) dalam buku yang berjudul “Bimbingan dan Penyuluhan” mengemukakan bahwa minat belajar adalah suatu kerangka mental yang terdiri dari kombinasi gerak perpaduan dan campuran dari perasaan, prasangka, cemas dan kecenderungan-kecenderungan, lain yang biasa mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu. Menurut Belly (2006:4) dalam buku yang berjudul “Pengaruh Motivasi Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi” minat adalah keinginan yang didorong oleh suatu keinginan setelah melihat, mengamati dan membandingkan serta mempertimbangkan dengan kebutuhan yang diinginkannya. Sedangkan menurut Slameto (dalam Marti'in, 2019) minat adalah perasaan suka dan ketertarikan pada sesuatu, yang muncul secara alami tanpa dorongan dari orang lain, dan cenderung untuk memberikan perhatian ekstra pada hal atau aktivitas tersebut. Dari beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar ialah ungkapan terhadap seseorang yang memiliki ketertarikan atau keinginan pada suatu pelajaran.

Salah satu komponen yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran adalah minat mereka. Menurut Suryabrata (dalam Achru, 2019) minat mempunyai peran dalam mendorong perhatian, meningkatkan konsentrasi, dan melindungi gangguan perhatian dari luar. Jika seseorang memiliki minat yang kuat dalam suatu topik, mereka cenderung lebih terlibat, antusias, dan tekun dalam belajar (Nugroho et al., 2020,). Selain itu, minat belajar juga memiliki peran penting dalam keaktifan siswa. Mereka akan lebih

berpartisipasi aktif dalam pelajaran, mengajukan pertanyaan, mencari informasi tambahan, dan berpartisipasi dalam diskusi atau aktivitas belajar lainnya (Korompot et al., 2020).

Siswa yang memiliki minat belajar akan menunjukkan kecenderungan perilaku perhatian dengan objek dan subjek yang dipelajarinya. Namun sebaliknya siswa yang bermasalah dengan minat belajarnya akan memperlihatkan perilaku yang tidak diharapkan, seperti kurang perhatian dengan mata pelajaran. Menurut Ardiansah (2019), setiap anak berminat terhadap belajar, dan guru sendiri hendaknya berusaha membangkitkan minat anak terhadap belajar. Oleh karena itu, guru bertanggungjawab dan berperan penting dalam mengembangkan atau merangsang minat belajar siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Disisi lain, hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Somayana, 2020). Hasil belajar mengacu pada capaian atau pencapaian siswa dalam memahami, menguasai, dan mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipelajari selama proses pembelajaran. Hasil belajar terdiri dari segenap ranah psikologis. Hal itu terjadi sebagai akibat atau dampak dari pengalaman dan proses belajar siswa dalam ruang kelas disekolah (Nabillah & Abadi, 2019). Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa dapat memahami materi, menguasai keterampilan yang diajarkan, dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan lembaga pendidikan untuk merancang pengalaman belajar yang menarik, relevan, dan mendukung, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada kegiatan studi pendahuluan di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan khususnya kelas VIII, ditemukan selama observasi dalam kelas, terdapat beberapa siswa yang kurang aktif selama proses belajar mengajar. Hal ini dibuktikan pada saat diskusi kelas banyak siswa yang tidak berpartisipasi dalam bertanya atau pun menjawab pertanyaan guru. Bahkan terdapat beberapa siswa yang kurang minat dalam proses pembelajaran IPA, mereka cenderung bosan, mengantuk bahkan terkadang

tidak fokus mendengarkan penjelasan guru di depan kelas. Guru mata pelajaran sudah menggunakan model pembelajaran dengan baik hanya saja media pembelajaran yang digunakan masih belum bervariasi. Media yang digunakan hanya berupa media power point sehingga kurang menarik minat belajar peserta didik dan menyebabkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal seperti yang disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Mata Pelajaran IPA UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan Semester I Tahun Pelajaran 2023/2024

NO	Jumlah Peserta Didik	Semester	Nilai Rata-rata	Kriteria	KKM
1.	29	Ganjil	62,69	Cukup	70

(Sumber : Guru Mata Pelajaran IPA UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan)

Dari data diatas, menunjukkan nilai rata-rata peserta didik kelas VIII mata pelajaran IPA di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan adalah 62,69. Nilai rata-rata tersebut masih berada dibawah KKM, yang artinya nilai tersebut masih kurang maksimal.

Selain data hasil belajar, peneliti juga memberikan angket kepada peserta didik kelas VIII untuk melihat bagaimana minat belajar mereka terhadap pembelajaran IPA, yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1.2 Rata-rata Hasil Persebaran Angket Minat Belajar IPA

Indikator	Skor Penilaian	Skor Maksimum	Persentase (%)	Interpretasi
Ketertarikan	254	675	37.62	Rendah
Perhatian	384	675	56.88	Cukup
Perasaan Senang	374	675	55.40	Cukup
Keterlibatan Siswa	268	675	39.70	Rendah

(Sumber : Penulis)

Dari data diatas, nilai rata-rata persentase dari indikator ketertarikan adalah 37.62%, indikator perhatian 56.88%, indikator perasaan senang 55.40% dan

indikator keterlibatan siswa 39.70%. Sehingga nilai rata-rata semua indikator minat belajar adalah 47.40%. Dari penilaian tersebut dapat dilihat bahwa indikator ketertarikan tergolong rendah, indikator perhatian tergolong cukup, indikator perasaan senang tergolong cukup dan indikator keterlibatan siswa tergolong rendah. Untuk itu, dalam penelitian ini peneliti ingin melihat apakah dengan menggunakan media video pembelajaran, minat belajar peserta didik dapat meningkat atau sebaliknya.

Hasil belajar dan minat belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang baik, dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa, sehingga materi yang dipelajari mudah dipahami dan hasil belajar siswa menjadi lebih memuaskan (Yendrita & Syafitri, 2019). Dengan memanfaatkan media pembelajaran secara efektif, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi, dan meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa secara keseluruhan.

Pentingnya video pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dibuktikan oleh beberapa penelitian. Berdasarkan penelitian (Pratiwi et al., 2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa” menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, pemahaman konsep IPA pada kelompok eksperimen yang menggunakan video pembelajaran mengalami peningkatan dilihat dari perbedaan hasil pretest dan posttest. Setelah menggunakan video pembelajaran, siswa lebih banyak menjawab soal dengan benar.

Berdasarkan penelitian (Pagarra et al., 2018) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar” menyatakan bahwa Penggunaan media video pada mata pelajaran IPA di kelas III SD Inpres Lanraki II memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Keadaan minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan yaitu berada pada kategori sedang. Sedangkan setelah diberikan perlakuan berupa media video pembelajaran maka keadaan minat siswa meningkat yaitu seluruh siswa berada

pada kategori tinggi belajar Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini menunjukkan ada peningkatan sebelum dan setelah perlakuan diberikan.

Penelitian (Risa et al., 2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VA” juga menyimpulkan bahwa menggunakan media video pembelajaran interaktif terdapat pengaruh pada hasil belajar siswa kelas VA. Hasil belajar matematika siswa meningkat menggunakan bantuan video edukasi interaktif, anak didik lebih paham materi yang diajarkan dengan bantuan video edukasi interaktif lingkungan, yang meningkatkan pemahaman siswa selama pembelajaran.

Dari beberapa penelitian terdahulu tersebut, penggunaan video pembelajaran berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Untuk itu peneliti juga ingin melihat apakah dengan penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitolo Selatan. Maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul “**Analisis Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Video Pembelajaran di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun identifikasi masalah yang timbul dalam penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan guru tidak bervariasi
2. Siswa kurang aktif
3. Proses pembelajaran hanya berpusat pada guru
4. Rendahnya minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran
5. Rata-rata hasil belajar peserta didik masih berada dibawah KKM

1.3 Batasan Masalah

Karena keterbatasan waktu dan supaya penelitian dapat dilakukan secara lebih mendalam, calon peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan guru tidak bervariasi
2. Rata-rata hasil belajar peserta didik masih berada dibawah KKM
3. Rendahnya minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Bagaimana minat belajar peserta didik dengan menggunakan video pembelajaran di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik dengan menggunakan video pembelajaran di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasar batasan masalah dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui minat belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan

1.5 Manfaat Penelitian

Yang menjadi manfaat dari penelitian ini, antara lain :

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang penggunaan video pembelajaran dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dengan mendeskripsikan penggunaan video pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Penulis

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang Strata satu untuk program studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias

2) Bagi Universitas Nias

Sebagai bahan referensi yang dapat dimanfaatkan untuk menambah serta memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan serta pengembangannya di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan dan sumbangsih pemikiran bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah dengan cara mengembangkan kegiatan pembelajaran yang bervariasi.

4) Bagi Penelitian Lanjutan

Dapat dijadikan sebagai pedoman atau bahan referensi pada bidang kajian penelitian selanjutnya.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Belajar

Belajar merupakan aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri. Dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil (Muharam et al., 2023). Belajar juga dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan atau aktifitas yang mengubah pengetahuan sikap dan keterampilan. Proses belajar mencakup berbagai tahapan yang dapat melibatkan aspek psikologis, sosial, dan pengembangan keterampilan secara keseluruhan (Rina Dwi Muliani & Arusman, 2022).

Menurut Slameto (dalam Achru, 2019) Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Sudjana (dalam Syam Suhendi, 2016) Belajar adalah suatu proses yang ditandai oleh perubahan manusia, perubahan yang disebabkan oleh proses belajar dapat dinyatakan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, perilaku, keterampilan, teknik, kebiasaan, dan perubahan lain yang ada pada orang yang belajar.

Menurut (Syam Suhendi, 2016) terdapat beberapa para ahli yang mengemukakan pendapat tentang definisi belajar, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Belajar menurut B.F. Skinner Definisi Skinner belajar adalah fasilitasi dan kesempatan, bersama dengan penguatan, bagi individu untuk menjadi lebih serius dan aktif dalam belajar mereka dengan penghargaan dan pujian dari guru untuk kinerja akademik mereka.) dan respons aktif (respons yang berkembang dan terjadi sebagai akibat dari rangsangan tertentu yang dapat ditanggapi oleh organisme).
2. Belajar menurut Robert M. Gagne

Definisi belajar menurut Gagné adalah perubahan yang terjadi pada kemampuan seseorang setelah belajar sepanjang hayat yang disebabkan tidak hanya oleh proses pertumbuhan tetapi semata-mata oleh adanya stimulus yang bersamaan dengan proses belajar. Isi ingatan memengaruhi perubahan perilaku dari waktu ke waktu

3. Belajar menurut Jean Piaget
Memahami belajar Piaget, khususnya belajar sebagai proses asimilasi dan penyesuaian hasil asosiasi dengan lingkungan dan pengamatan yang tidak sesuai antara informasi baru dan sebelumnya. Ada dua proses yang memengaruhi proses kognitif anak, yaitu proses asimilasi dan proses adaptasi.
4. Belajar menurut Benjamin S Bloom
Pengertian belajar menurut Bloom adalah perubahan kualitas baik kognitif, emosional maupun psikologis dengan meningkatkan taraf hidup peserta didik, baik secara individu maupun sebagai anggota masyarakat sebagai makhluk sosial.
5. Belajar menurut Jerome S. Bruner
Pengertian belajar menurut Bruner merupakan pengembangan kategori yang saling berhubungan sehingga setiap individu memiliki model yang unik mengenai alam dan pengembangan suatu sistem pengkodean (coding). Belajar dapat berjalan jika sudah adanya perubahan kategori-kategori baik itu perubahan maupun kategori baru. Sehingga

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan meningkatkan kemampuan mereka sendiri. Belajar ditandai oleh perubahan dalam berbagai aspek, seperti pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tingkah laku akibat kegiatan belajar dapat berwujud konkret yaitu dapat diamati, dan berwujud tidak konkret yaitu tidak dapat diamati (Margareth, 2017).

Menurut Abraham (dalam Syam Suhendi, 2016) menyebutkan bahwa terdapat beberapa faktor-faktor yang mendorong seseorang untuk belajar, yakni:

1. Memiliki rasa penasaran
2. Memiliki keinginan untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan tuntutan zaman dan lingkungan.
3. Semua aktivitas manusia didasarkan pada kebutuhan yang harus dipenuhi, mulai dari kebutuhan biologis hingga aktualisasi diri.
4. Selalu meningkatkan apa yang sudah diketahui
5. Kemampuan untuk berintegrasi ke dalam masyarakat dan beradaptasi dengan lingkungan
6. Untuk mencapai cita-cita yang diinginkannya
7. Untuk mengisi waktu luang

Secara garis besar terdapat dua faktor yang mempengaruhi proses belajar, yaitu faktor internal (yang berasal dari diri seseorang), dan faktor eksternal (berasal dari luar). Menurut Samsudin (2020), faktor internal meliputi : Faktor

bawaan sejak lahir, inteligensi, kondisi fisik dan kecakapan psikomotor, situasi emosional, usia siswa, jenis kelamin siswa. Sedangkan faktor eksternal meliputi : lingkungan keluarga, lingkungan kelas, dan lingkungan masyarakat.

Proses belajar dapat dikenali dengan beberapa karakteristik, seperti yang dikemukakan oleh Wardana, dkk. (2020) bahwa terdapat beberapa ciri-ciri belajar, diantaranya :

1. Terjadi perubahan tingkah laku (kognitif, afektif, psikomotor, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung.
2. Perubahan tingkah laku hasil belajar pada umumnya akan menetap atau permanen.
3. Proses belajar umumnya membutuhkan waktu tidak sebentar dimana hasilnya adalah tingkah laku individu.
4. Beberapa perubahan tingkah laku yang tidak termasuk dalam belajar adalah karena adanya hipnosa, proses pertumbuhan, kematangan, hal gaib, mukjizat, penyakit, kerusakan fisik.
5. Proses belajar dapat terjadi dalam interaksi sosial di suatu lingkungan masyarakat dimana tingkah laku seseorang dapat berubah karena lingkungannya.

2.1.2 Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Wardana, 2020). Pembelajaran adalah suatu proses yang diupayakan agar peserta didik dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki baik kognitif maupun emosional secara efektif dan efisien untuk mencapai perubahan perilaku yang diharapkan (Karwono & Mularsih, 2017., Aliyyah et al., 2021). Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Duffy dan Roehler (dalam Akhiruddin, 2019). Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Gagne dan Briggs (dalam Akhiruddin, 2019) juga mengartikan instruction atau pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

⁹ Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik (Ihsana, 2017). Tentunya proses belajar yang melibatkan terutama di sekolah pada umumnya akan melibatkan penguasaan ilmu pengetahuan. Seperti yang diungkapkan oleh Abidin (2015) bahwa pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan atau proses yang direncanakan dan dilaksanakan guru agar siswa belajar atau menguasai ilmu pengetahuan. ¹⁸ Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal (Wardana, 2020).

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau sikap baru melalui pengalaman atau interaksi ³⁶ dengan lingkungan atau orang lain. Proses ini dapat terjadi secara formal di sekolah atau lembaga pendidikan, maupun secara informal di lingkungan sehari-hari. ⁴⁶ ⁶

2.1.3 Komponen-komponen Pembelajaran

Menurut Darsyah (2023), terdapat beberapa komponen-komponen pembelajaran, diantaranya :

- a) ² Guru dan Siswa
Guru termasuk dalam kualifikasi seorang pendidik yang bertugas mendidik dan melakukan perubahan kepada ⁵ siswa baik pada perubahan tingkah laku dan transfer ilmu pengetahuan. Guru adalah pelaku utama yang merencanakan, mengarahkan, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam upaya memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada peserta didik di sekolah. Seorang guru haruslah memiliki kemampuan dalam mengajar, membimbing dan membina peserta didiknya dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Tujuan Pembelajaran
Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka guru memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, maka ¹ langkah dan kegiatan pembelajaran akan lebih terarah.
- c) Materi Pembelajaran ² Materi
Materi pembelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa adanya materi pembelajaran proses belajar mengajar tidak akan berjalan. Oleh karena itu, guru yang akan mengajar pasti memiliki dan menguasai materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Materi pelajaran merupakan satu sumber belajar bagi siswa. Materi yang disebut sebagai

sumber belajar ini adalah sesuatu yang membawa pesan untuk tujuan pembelajaran.

d) **10** Metode Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar, metode sangat diperlukan oleh guru, penggunaan metode dapat dilakukan secara bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi akan memberikan suasana belajar yang menarik, dan tidak membosankan bagi peserta didik.

33 e) Media Pembelajaran

Alat pembelajaran merupakan media yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memperlancar penyelenggaraan pembelajaran agar lebih efisien dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran haruslah disesuaikan dengan kondisi yang sedang berlangsung. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi yang diajarkan, dengan adanya media atau alat pembelajaran ini sudah seharusnya dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga tujuan dari materi yang disampaikan dapat dicapai oleh peserta didik.

f) Evaluasi

Evaluasi merupakan komponen terakhir dalam sistem pembelajaran. Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam pembelajaran, akan tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik guru atas kinerja yang telah dilakukannya dalam proses pembelajaran.

26
2.1.4 Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yang mempunyai arti perantara atau pengantar. Media dapat didefinisikan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (Juhaeni et al., 2020). Menurut **25** Salomon (1977), setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui sistem simbol tertentu. Lebih lanjut Salomon menyatakan bahwa efektivitas sebuah media bergantung pada kesesuaian dengan peserta didik atau pelajar, isi, dan tugas.

21 Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa (Harsiwi & Arini, 2020). Menurut (Hasan et al., 2021) **3** media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Munadi (dalam Nurdyansyah, 2019) mendefinisikan media pembelajaran sebagai “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. Sedangkan Menurut (Aliyyah et al., 2021) Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran, artinya media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran karena tanpa media pembelajaran proses belajar mengajar tidak dapat terjadi dan tidak ada hasil belajar yang baik.

Media pembelajaran adalah bagian penting dari pembelajaran karena membantu menyampaikan informasi (Harsiwi & Arini, 2020). Dengan media pembelajaran, informasi dapat disajikan secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut (Wulandari et al., 2023) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki potensi untuk menumbuhkan minat dan keinginan baru, serta meningkatkan motivasi belajar. Dengan memanfaatkan media sebagai alat pembelajaran, tentunya memiliki beberapa fungsi untuk pembelajaran, seperti menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif (Gabriela, 2021).

Menurut Daryanto (dalam Rahmi & Alfurqan, 2021) terdapat tiga fungsi media pembelajaran yaitu :

- a) Kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
- b) Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
- c) Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV, video, atau radio

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi dalam membantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran berperan dalam menyampaikan informasi dan menjelaskan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami. Dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, proses pembelajaran dapat menjadi lebih

efektif, menyenangkan, dan dapat menjangkau lebih banyak siswa dengan beragam kebutuhan pembelajaran.

2.1.5 Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah salah satu jenis media audio visual yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat para pelajar. Sehingga mendorong terciptanya proses belajar yang terarah, bermakna, dan teratur (Aghfironindra et al., 2021). Dengan menggunakan teknologi visual dan audio, video pembelajaran mampu menyampaikan informasi dan konsep-konsep pelajaran dengan cara yang menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik (Harsiwi & Arini, 2020). Video pembelajaran dapat berupa rekaman video yang mengandung materi pelajaran, penjelasan konsep, diskusi, atau presentasi visual yang mendukung proses belajar. Dengan penyajian yang menarik dan interaktif, video pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan (Rahmi & Alfurqan, 2021).

Media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan (Sukiman, 2012., Aliyyah et al., 2021). Menurut (Pagarra et al., 2018) Video pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang dapat dilihat dan didengar penjelasannya. Kemudian dapat membantu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Penggunaan media video pembelajaran ini merupakan salah satu media yang menarik dikarenakan menampilkan berbagai gambar dan disertai suara sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Aliyyah et al., 2021).

Merujuk uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa video adalah suatu media pembelajaran yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku yang berisikan gambar bergerak yang disertai dengan suara yang berkaitan dengan pelajaran.

Video pembelajaran bertujuan agar membantu mengkomunikasikan pesan-pesan yang disampaikan sehingga memberikan pemahaman yang lebih efisien kepada penerima pesan yaitu murid-murid (Qurrotaini, 2020). Penggunaan media

video dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar. Video pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa (Hayati, 2022). Hal ini dapat membantu siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Menurut (Nurwahidah et al., 2021) terdapat beberapa unsur yang terkandung didalam media video, diantaranya :

- a) Teks. Teks terdiri dari unit-unit bahasa dalam penggunaannya. Unit-unit bahasa tersebut adalah merupakan unit gramatikal seperti klausa atau kalimat namun tidak pula didefinisikan berdasarkan ukuran panjang kalimatnya. Teks terkadang pula digambarkan sebagai sejenis kalimat yang super yaitu sebuah unit gramatikal yang lebih panjang dari pada sebuah kalimat yang saling berhubungan satu sama lain. Jadi sebuah teks terdiri dari beberapa kalimat sehingga hal itulah yang membedakannya dengan pengertian kalimat tunggal. Selain itu sebuah teks dianggap sebagai unit semantik yaitu unit bahasa yang berhubungan dengan bentuk maknanya.
- b) Gambar (Image). Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Sering dikatakan bahwa sebuah gambar mampu menyampaikan seribu kata tapi, itu hanya berlaku ketika kita bisa menampilkan gambar yang diinginkan saat kita memerlukannya.
- c) Suara (Audio). Pengertian suara (audio) menurut Suyanto, adalah sesuatu yang disebabkan perubahan tekanan udara yang menjangkau gendang telinga manusia.
- d) Animasi. Pemakaian animasi dalam komputer telah dimulai dengan ditemukannya software komputer yang dapat digunakan dalam berbagai keperluan seperti melakukan ilustrasi di komputer, serta membuat perubahan antara gambar satu ke gambar berikutnya sehingga dapat terbentuk satu gabungan yang utuh.

Menurut Pagarra et al. (2018) video pembelajaran dapat dilihat dan didengar berulang kali, sehingga memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pembelajaran. Kemampuan video pembelajaran untuk ditayangkan secara berulang-ulang memberikan fleksibilitas dan kesempatan yang berharga bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Kemudahan dari penyajian video yang dapat diulang-ulang saat proses pembelajaran membuat siswa lebih mudah memahami isi dari video tersebut (Parlindungan et al., 2020).

Menurut Smaldino (dalam Ardiansah, 2019) manfaat dan karakteristik lain dari media video atau film dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran, di antaranya adalah:

- a) mengatasi Jarak dan waktu;

- b) mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis 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 realistis;
- 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.

Berdasarkan penjelasan di atas, dengan video peserta didik dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, hal-hal yang abstrak, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Peserta didik pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka.

Menurut Aliyyah et al. (2021) video pembelajaran terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan video pembelajaran adalah :

- a) Mengatasi jarak dan waktu,
- b) Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat,
- c) Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya dan dari masa satu ke masa yang lainnya,
- 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 mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas,
- j) Mampu berperan sebagai storyteller yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.

Adapun kekurangan yang terdapat pada video pembelajaran, antara lain:

- a) Video lebih menekankan pentingnya pemberian materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut,
- b) Pemanfaatan media ini juga terkesan memakan banyak biaya tidak murah terutama bagi guru,
- c) Penayangannya juga terkait peralatan seperti video player, layar bagi kelas besar seperti LCDnya, dan lain-lain

Video pembelajaran sangat membantu pendidik dalam proses pembelajaran jika digunakan dengan baik. Video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan dalam membantu guru dalam menyampaikan informasi seperti yang diuraikan diatas,. Dengan adanya video pembelajaran, hal-hal abstrak yang sulit dijelaskan akan mudah dipahami oleh peserta didik. Peserta didik akan lebih paham dengan materi yang disampaikan pendidik melalui tayangan video pembelajaran yang diputar.

2.1.6 Minat Belajar

Menurut Jhon Dewey, minat adalah daya pendorong yang kuat dalam proses belajar. Ia percaya bahwa ketika siswa memiliki minat yang kuat terhadap suatu materi, pembelajaran akan lebih efektif dan berkelanjutan. Sementara itu, psikolog pendidikan Howard Gardner menekankan pentingnya variasi minat belajar dalam sebuah kelompok siswa. Menurutnya, setiap individu memiliki minat belajar yang unik dan perbedaan ini harus dipahami oleh para pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan menarik bagi semua siswa.

Minat merupakan suatu keadaan di mana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikannya lebih lanjut. Menurut (Ardiansah, 2019) minat timbul karena adanya perhatian yang mendalam terhadap suatu obyek, di mana perhatian tersebut menimbulkan keinginan untuk mengetahui, mempelajari, serta membuktikan lebih lanjut. Minat dalam belajar merupakan salah satu aspek dalam faktor psikologis mempengaruhi individu dalam belajar. Sebab dengan minat seseorang akan memiliki suatu rasa lebih suka dan rasa ketrikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh (Djamarah, 2008., Korompot et al., 2020). Minat belajar memiliki peran besar terhadap belajar, karena minat belajar menjadi salah satu kunci keaktifan seorang pebelajar. Demikian pula dengan siswa sebagai pebelajar, dengan adanya minat belajar akan berimplikasi pada proses dan hasil belajarnya.

Menurut Slameto (dalam Marti'in, 2019) minat adalah perasaan suka dan ketertarikan pada sesuatu, yang muncul secara alami tanpa dorongan dari orang

lain, dan cenderung untuk memberikan perhatian ekstra pada hal atau aktivitas tersebut. Dari beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar ialah ungkapan terhadap seseorang yang memiliki ketertarikan atau keinginan pada suatu pelajaran.

Siswa yang memiliki minat belajar akan menunjukkan kecenderungan perilaku perhatian dengan objek dan subjek yang dipelajarinya. Namun sebaliknya siswa yang bermasalah dengan minat belajarnya akan memperlihatkan perilaku yang tidak diharapkan, seperti kurang perhatian dengan mata pelajaran. Menurut (Ardiansah, 2019) Setiap anak berminat terhadap belajar, dan guru sendiri hendaknya berusaha membangkitkan minat anak terhadap belajar. Oleh karena itu, guru bertanggungjawab dan berperan penting dalam mengembangkan atau merangsang minat belajar siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Singer (dalam Ardiansah, 2019) mengemukakan beberapa faktor yang dapat menimbulkan minat terhadap pelajaran, sebagai berikut:

- a) Pelajaran akan menarik murid jika terlihat adanya hubungan antara pelajaran dan kehidupan nyata;
- b) Bantuan yang diberikan guru terhadap anak didiknya dalam mencapai tujuan tertentu;
- c) Adanya kesempatan yang diberikan guru terhadap siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar;
- d) Sikap yang diperlihatkan guru dalam usaha meningkatkan minat siswa, sikap seorang guru yang tidak disukai oleh anak didik tentu akan mengurangi minat dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru yang bersangkutan.

Dapat disimpulkan bahwa seseorang yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu pelajaran, akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Ketertarikan dan kegembiraan terhadap suatu pelajaran dapat menjadi pendorong yang kuat untuk terus belajar dan mengembangkan pemahaman dalam bidang tertentu.

Menurut Safari (dalam Rahmi & Alfurqan, 2021), minat belajar pada siswa dapat diketahui melalui beberapa indikator, antara lain yaitu sebagai berikut:

- a) Perasaan senang. Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

- b) Ketertarikan siswa. Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
- c) Perhatian siswa. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.
- d) Keterlibatan siswa. Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Minat tidak timbul secara tiba-tiba.

Berdasarkan penjelasan tentang minat belajar siswa di atas dapat diartikan bahwa minat belajar siswa ditentukan berdasarkan perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa. Peningkatan suatu minat belajar dapat dilihat dari sikap yang dijabarkan mulai dari sebelum sampai setelah kegiatan belajar jika faktor di atas mengalami peningkatan maka dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami peningkatan minat belajar (Rahmi & Alfurqan, 2021).

2.1.7 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar meliputi ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang diambil dari data penilaian guru (Aliyyah et al., 2021)

Menurut Slameto (dalam Nabillah & Abadi, 2019) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut diuraikan dalam dua bagian, yaitu :

- a) Faktor internal
 - Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri siswa. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah:
 - Faktor kesehatan
Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/ bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah dan kurang bersemangat.
 - Minat
Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar berpengaruh terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.
 - Bakat
Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang

dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya lebih giat lagi dalam belajarnya.

- Motivasi
Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya pendorongnya.

b) Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yang termasuk kedalam faktor eksternal adalah :

- Faktor keluarga Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa : cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
- Faktor sekolah Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- Faktor masyarakat Masyarakat sangatlah penting berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan Taxonomy of Education Objectives membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik.

a) Ranah Kognitif

- Pengetahuan (knowledge)
Indikator: Mengidentifikasi, mendefinisikan, mendaftar, mencocokkan, menetapkan, menyebutkan, melabel, menggambarkan, memilih.
- Pemahaman (Comprehension)
Indikator: Menerjemahkan, merubah, menyamakan, menguraikan dengan kata-kata sendiri, menulis kembali, merangkum, membedakan, menduga, mengambil kesimpulan, menjelaskan.
- Penerapan (Application)
Indikator: Menggunakan, mengoperasikan, menciptakan/membuat perubahan, menyelesaikan, memperhitungkan, menyiapkan, menentukan.
- Analisis (Analysis)
Indikator: Membedakan, memilih, membedakan, memisahkan, membagi, mengidentifikasi, merinci, menganalisis, membandingkan.
- Menciptakan, membangun (Synthesis)
Indikator: Membuat pola, merencanakan, menyusun, mengubah, mengatur, menyimpulkan, menyusun, membangun, merencanakan.
- Evaluasi (Evaluation)
Indikator: Menilai, membandingkan, membenarkan, mengkritik, menjelaskan, menafsirkan, mersngkum, mengevaluasi.

b) Ranah Afektif

- Penerimaan (Receiving)

Indikator: Mengikuti, memilih, mempercayai, memutuskan, bertanya, memegang, memberi, menemukan, mengikuti.

- Menjawab/menanggapi (Responding)
Indikator: Membaca, mencocokkan, membantu, menjawab, mempraktekkan, memberi, melaporkan, menyambut, menceritakan, melakukan, membantu.
- Penilaian (Valuing)
Indikator: Memprakarsai, meminta, mengundang, membagikan, bergabung, mengikuti, mengemukakan, membaca, belajar, bekerja, menerima, melakukan, mendebat.
- Organisasi (Organization)
Indikator: Mempertahankan, mengubah, menggabungkan, mempersatukan, mendengarkan, mempengaruhi, mengikuti, memodifikasi, menghubungkan, menyatukan.
- Menentukan ciri-ciri nilai (Characterization by a value or value complex)
Indikator: Mengikuti, menghubungkan, memutuskan, menyajikan, menggunakan, menguji, menanyai, menegaskan, mengemukakan, memecahkan, mempengaruhi, menunjukkan.

c) Ranah Psikomotor

- Gerakan Pokok (Fundamental Movement)
Indikator: Membawa, mendengar, memberi reaksi, memindahkan, mengerti, berjalan, memanjat, melompat, memegang, berdiri, berlari.
- Gerakan Umum (Generic Movement)
Indikator: Melatih, membangun, membongkar, merubah, melompat, merapikan, memainkan, mengikuti, menggunakan, menggerakkan.
- Gerakan Ordinat (Ordinative Movement)
Indikator: Bermain, menghubungkan, mengaitkan, menerima, menguraikan, mempertimbangkan, membungkus, menggerakkan, berenang, memperbaiki, menulis.
- Gerakan Kreatif (Creative Movement) Indikator: Menciptakan, menemukan, membangun, menggunakan, memainkan, menunjukkan, melakukan, membuat, menyusun.

Indikator hasil belajar digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran, mengidentifikasi kebutuhan siswa, mengarahkan perencanaan pembelajaran berikutnya, dan memberikan umpan balik kepada siswa dan pendidik. Dengan menggunakan indikator yang relevan dan valid, kita dapat mengukur secara lebih objektif pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti hanya memfokuskan pada pengukuran hasil belajar dalam ranah kognitif peserta didik. Ini berarti penelitian difokuskan pada pengukuran pemahaman dan pengetahuan berpikir peserta didik dalam suatu konteks pembelajaran.

2.1.8 Peranan Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA tergolong sebagai mata pelajaran yang tidak bisa hanya mengandalkan suatu teori atau bacaan saja, tetapi juga diperlukannya penggunaan

media atau percobaan praktikum, sehingga nantinya dapat memberikan gambaran kepada siswa terkait materi yang dirasa abstrak menjadi konkret. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Aliyyah et al., 2021).

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Karena dalam pembelajaran IPA terdapat beberapa materi yang sulit untuk diamati, dipahami, atau dieksplorasi secara langsung (Pratiwi et al., 2022). Untuk itu, guru dapat mengatasi kesulitan ini dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, seperti gambar, video, simulasi, atau perangkat interaktif lainnya. Penggunaan media pembelajaran tersebut dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep IPA dengan lebih baik. Sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep IPA yang mungkin sulit dipahami secara konvensional (Pagarra et al., 2018).

Selain itu, Media pembelajaran yang menarik dan interaktif juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran IPA. Ini dapat memicu rasa ingin tahu dan keingintahuan siswa terhadap materi IPA, membuat mereka lebih termotivasi dan antusias dalam belajar. Menurut (Nurfadhillah et al., 2021) pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.9 Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPA. Menurut Hamalik (dalam Pagarra et al., 2018) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologi terhadap siswa. Sedangkan menurut (Viviantini, 2015) media pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat sehingga konsentrasi terhadap

pembelajaran lebih terfokus sehingga dapat meningkatkan hasil belajar sesuai yang diharapkan.

Media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan minat dan hasil belajar terdiri dari berbagai jenis, salah satunya adalah video pembelajaran. Video pembelajaran adalah salah satu jenis media audio visual yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat para pelajar. Sehingga mendorong terciptanya proses belajar yang terarah, bermakna, dan teratur (Aghfironindra et al., 2021). Video pembelajaran dapat berupa rekaman video yang mengandung materi pelajaran, penjelasan konsep, diskusi, atau presentasi visual yang mendukung proses belajar. Dengan penyajian yang menarik dan interaktif, video pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan (Rahmi & Alfurqan, 2021).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media video pembelajaran dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Video pembelajaran yang digunakan adalah video yang sudah tersedia sebelumnya. Melalui penggunaan video pembelajaran yang sudah ada, peneliti akan meneliti secara mendalam bagaimana minat peserta didik dalam penggunaan video pembelajaran terhadap materi pembelajaran serta bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran.

2.3 Penelitian Relevan

Pentingnya video pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dibuktikan oleh beberapa penelitian. Berdasarkan penelitian (Pratiwi et al., 2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa” menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, pemahaman konsep IPA pada kelompok eksperimen yang menggunakan video pembelajaran mengalami peningkatan dilihat dari perbedaan hasil pretest dan posttest. Setelah menggunakan video pembelajaran, siswa lebih banyak menjawab soal dengan benar.

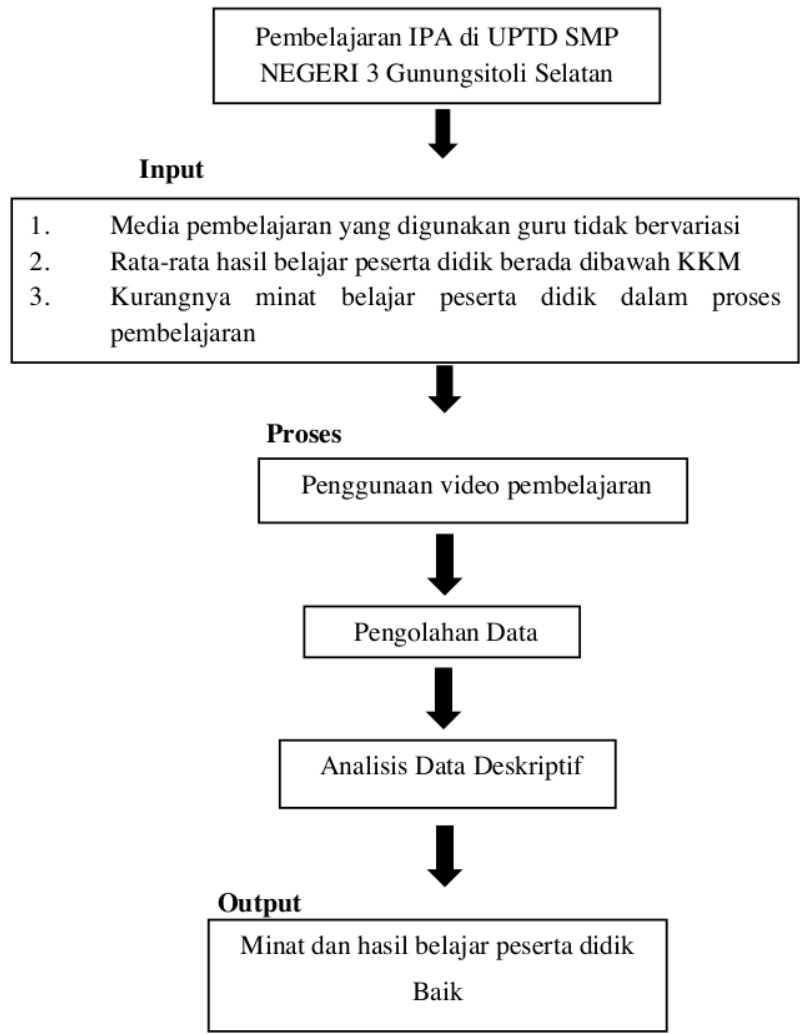
Berdasarkan penelitian (Pagarra et al., 2018) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar” menyatakan bahwa Penggunaan media video pada mata pelajaran IPA di kelas III SD Inpres Lanraki II memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Keadaan minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan yaitu berada pada kategori sedang. Sedangkan setelah diberikan perlakuan berupa media video pembelajaran maka keadaan minat siswa meningkat yaitu seluruh siswa berada pada kategori tinggi belajar Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini menunjukkan ada peningkatan sebelum dan setelah perlakuan diberikan.

Dalam penelitian (Rahmawati & Hanifah, 2021) yang berjudul “Penerapan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Bengkulu” menyimpulkan bahwa penerapan penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. peningkatan hasil belajar sebesar 8,33% dari siklus I 61,11% menjadi 69,44% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas VII A SMP Negeri 2 Kota Bengkulu pada setiap siklus meningkat dengan menggunakan video pembelajaran.

2.4 Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono, kerangka berpikir adalah model konseptual yang dimanfaatkan sebagai teori yang ada kaitannya dengan beberapa faktor yang diidentifikasi sebagai masalah penting. Kerangka berpikir dapat membantu dalam menguraikan masalah, mengidentifikasi solusi, dan menyusun rencana tindakan.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis terhadap minat dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan video pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.



BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2005) penelitian deskriptif

adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak dapat digunakan untuk menarik simpulan secara luas. Sedangkan menurut Sukmadinata (2017) penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia yang bisa mencakup aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti mendeskripsikan bagaimana penggunaan video pembelajaran dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

3.2 Variabel penelitian

Variabel penelitian adalah sesuatu yang menjadi fokus perhatian yang memberikan pengaruh dan mempunyai nilai (*value*). Variabel merupakan suatu besaran yang dapat diubah atau berubah sehingga dapat mempengaruhi peristiwa atau hasil penelitian. Dengan penggunaan variabel, kita dapat dengan mudah memperoleh dan memahami permasalahan. Menurut Arikunto (2010), variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi perhatian suatu titik perhatian suatu penelitian. Dalam penelitian ini variabel penelitian terdiri atas dua yaitu variabel terikat dan variabel bebas.

- a. Variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang diduga sebagai sebab munculnya variabel terikat. Variabel bebas sering disebut juga dengan variabel stimulus, prediktor, antecedent. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah video pembelajaran.
- b. Variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel respon atau output. Variabel terikat atau dependen atau disebut variabel output, kriteria, konsekuen, adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat tidak dimanipulasi, melainkan diamati variasinya sebagai hasil yang dipradugakan berasal dari variabel bebas. Biasanya variabel terikat adalah kondisi yang hendak kita

jelaskan. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel terikat adalah minat dan hasil belajar.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Djarwanto (1994), populasi adalah jumlah keseluruhan dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya hendak diteliti, dan satuan-satuan tersebut dinamakan unit analisis, dapat berupa orang-orang, institusi-institusi, benda-benda, dst. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan yang terdiri dari 107 orang.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu yang dapat mewakili populasinya. Teknik pengampilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling non-probabilitas dengan teknik purposive sampling. Menurut Sugiyono (2010) purposive sampling merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik purposive sampling karena terdapat beberapa kriteria dalam pemilihan sampel. Salah satunya yaitu jumlah siswa dalam kelas minimal 25 orang. Kemudian, dalam penelitian ini tidak memungkinkan siswa dalam satu kelas dipecah. Sehingga dalam penelitian ini, sampel yang dipilih yaitu kelas VIII yang berjumlah 27 orang yang artinya semua siswa kelas VIII dijadikan sebagai sampel penelitian.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian agar dapat menghasilkan sesuatu yang diharapkan berupa data empiris (Sanjaya, 2015). Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk melakukan kegiatan penelitian terutama sebagai pengukuran dan pengumpulan

data berupa angket, seperangkat soal tes, lembar observasi, dsb. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, adalah :

a. Angket

Angket atau kuesioner adalah instrumen berupa daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus dijawab atau diisi (dipilih) oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisiannya (Sanjaya, 2015). Dalam penelitian ini, angket yang digunakan adalah angket minat yang terdiri dari 4 indikator yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa. Dalam setiap indikator terdiri dari 5 butir pernyataan sehingga jumlah seluruh pernyataan dalam angket adalah 20 butir. Angket ini menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N}$$

Keterangan :

P = Persentase minat belajar peserta didik

F = Skor Jawaban

N = Skor Total Maksimum

(Nur Indiah, 2017)

b. Tes

Tes adalah instrumen atau alat yang digunakan untuk mengukur atau mengevaluasi kemampuan suatu individu atau kelompok. Tes digunakan untuk mengukur sejauh mana seorang siswa menguasai pelajaran yang telah disampaikan selama proses pembelajaran. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis (pilihan ganda dan essay) yang terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda dan 5 butir soal essay. Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, terlebih dahulu tes diuji validitas tes, reliabilitas tes, dan tingkat kesukaran tes.

1) Validitas Tes

Untuk mengukur validitas butir soal atau validitas item tes digunakan korelasi *product moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} : Koefisien validasi antara variabel x dan variabel y
- N : Banyak subjek
- $\sum X$: Jumlah skor tiap butir soal
- $\sum Y$: Jumlah skor total

Sudjana (2018)

2) Reliabilitas Tes

Rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas yaitu:

$$r = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan :

- r : Koefisien reliabilitas
- k : Banyak butir tes
- $\sum s_i^2$: Variansi skor setiap butir
- S_t^2 : Variansi skor total

Sudjana (2018)

Dalam menentukan harga reliabilitas, akan dikonsultasikan pada nilai r_{tabel} dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$). Apabila nilai $r_{hitung} \geq$ nilai r_{tabel} maka hasil reliabel, tetapi jika nilai $r_{hitung} \leq$ nilai r_{tabel} maka hasil tidak reliabel. Adapun kriteria koefisien korelasi reliabilitas sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Reliabilitas
0,90 - 1,00	Sangat Tinggi	Sangat Baik
0,70 - 0,90	Tinggi	Baik
0,40 - 0,70	Sedang	Cukup
0,20 - 0,40	Rendah	Buruk
0,00 - 0,20	Sangat Rendah	Sangat Buruk

Sudjana (2018)

3) Tingkat Kesukaran Tes

Tingkat kesukaran butir soal merupakan salah satu indikator yang dapat menunjukkan kualitas butir soal tersebut apakah termasuk sukar, sedang atau mudah. Untuk menghitung tingkat kesukaran soal digunakan rumus yaitu:

$$I = \frac{\bar{B}}{N}$$

Sudjana (2018)

Keterangan :

I = Indeks kesulitan untuk setiap soal

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab benar setiap butir soal

N = Banyaknya peserta didik yang memberi jawaban pada soal dimaksud

Tolak ukur untuk menginterpretasikan taraf kesukaran tiap butir soal digunakan kriteria indeks sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Indeks Kesukaran Instrumen

IK	Interpretasi Indeks Kesukaran
IK = 0,00	Terlalu Sukar
0,00 < IK ≤ 0,30	Sukar
0,30 < IK < 0,70	Sedang
0,70 < IK < 1,00	Mudah
IK = 1,00	Terlalu Mudah

Sudjana (2018)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akan diteliti. Artinya, teknik ini memerlukan langkah yang strategis dan juga sistematis untuk mendapatkan data yang valid dan juga sesuai dengan kenyataannya.

a. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan seluruh pertanyaan atau pernyataan, yang akan diberikan kepada informan untuk memperoleh jawaban. Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan yaitu data tentang minat belajar peserta didik. Untuk mendapatkan data tersebut, peneliti menyebarkan angket minat yang berisi pernyataan tentang minat belajar peserta didik.

Angket diberikan kepada peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk melihat bagaimana minat belajar peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran. Hasil angket tersebut kemudian dilakukan analisis untuk memperoleh informasi tentang minat belajar peserta didik.

b. Tes

Tes hasil belajar merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk mengukur pemahaman, penguasaan konsep, dan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari. Teknik ini mencakup berbagai metode evaluasi, seperti tes tertulis, tes lisan, tes praktik, proyek, dan portofolio. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan adalah tes tertulis.

Tes ini berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir dan essay sebanyak 5 butir soal yang diberikan kepada peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar menggunakan video pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran. Setelah mendapatkan hasil belajar, kemudian dilakukan analisis data untuk melihat hasil belajar peserta didik meningkat setelah digunakannya video pembelajaran atau sebaliknya.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan metode statistika yang digunakan sebagai analisis data yang dikumpulkan, kemudian dilakukan penyajian sehingga data yang diperoleh mudah dipahami dan dapat memberikan gambaran terkait variabel-variabel yang diteliti. Menurut Sugiyono (2017:206) analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Analisis deskriptif disajikan dengan menghitung nilai maksimum, nilai minimum, mean, standar deviasi, median dan modus. Statistik deskriptif dapat berupa penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram,

dan lain-lain. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tabel distribusi frekuensi dalam menyajikan data statistik deskriptif.

3.6.2 Teknik Analisis Angket Minat Belajar Peserta Didik

Data dari lembar hasil angket minat belajar peserta didik dideskripsikan dalam persen dan diolah dengan menggunakan rumus dibawah ini.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Skala penilaian lembar angket :

Sangat Baik (SB) : 5
Baik (B) : 4
Cukup (C) : 3
Kurang (K) : 2
Sangat kurang (SK) : 1

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Angket

Persentase	Kriteria
95% < p ≤ 100%	Sangat Baik
75% < p ≤ 85%	Baik
60% < p ≤ 74%	Cukup
45% < p ≤ 59%	Kurang
< p ≤ 44%	Sangat Kurang

Trianto (2017)

3.6.3 Teknik Analisis Hasil Belajar Peserta Didik

Tes hasil belajar bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media video. Adapun cara perhitungan nilai akhir adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Nilai hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari perhitungan, kemudian dikualifikasikan sesuai dengan tabel berikut ini:

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai	Kategori
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

(Eriyanti, dkk 2021:230)

3.7 Lokasi dan Jadwal Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan yang beralamatkan di Desa Lololakha Simanaere, Kecamatan Gunungsitoli Selatan, Kota Gunungsitoli.

b. Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap dengan menyesuaikan jam pelajaran IPA di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar peserta didik dengan menggunakan video pembelajaran dan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan video pembelajaran di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 29 Mei 2024 sampai 29 Juni 2024 di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan kegiatan mengajar didalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran. Selama proses pembelajaran respon peserta didik sangat baik dan mereka terlihat aktif dan fokus mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes hasil belajar dan angket minat belajar peserta didik. Sebelum tes hasil belajar digunakan terlebih dahulu dilakukan validasi secara logis dan uji coba instrumen.

Validasi secara logis dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian memenuhi persyaratan valid berdasarkan penalaran. Validasi secara logis dilakukan oleh dosen atau guru berpengalaman yang disebut dengan validator. Dalam penelitian ini terdapat 3 validator. Validator pertama adalah Bapak Hardikupatu Gulo, S.Pd., M.Si, yang merupakan salah satu dosen di Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias. Validator kedua adalah Bapak Besnar Harefa, S.Si, yang merupakan guru IPA di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan. Selanjutnya, Validator ketiga adalah Bapak Arlinus Mendrofa, S.P.d, yang merupakan guru IPA di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan.

Setelah instrumen penelitian selesai divalidasi secara logis, maka dilanjutkan dengan uji coba instrumen. Peneliti melaksanakan uji coba instrumen di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang. Setelah selesai melaksanakan uji coba instrumen, maka dilanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan penelitian di UPTD SMP Negeri 3

Gunungsitoli Selatan. Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu kelas VIII dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 orang.

4.1.1 Validasi Secara Logis

Sebelum tes hasil belajar digunakan, terlebih dahulu divalidasikan secara logis kepada dosen atau guru berpengalaman yang disebut sebagai validator. Validasi secara logis instrumen tes hasil belajar diberikan kepada 3 validator diantaranya, satu orang dosen dari Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas nias, satu orang guru IPA Di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan dan satu orang guru IPA di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan.

Uji validasi secara logis bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan dapat memenuhi persyaratan ranah materi, ranah konstruk dan ranah bahasa. Ranah materi terdiri dari 3 item pernyataan tentang kesesuaian soal pada instrumen penelitian dengan materi pelajaran. Ranah konstruk terdiri dari 5 item pernyataan tentang konsep dari instrumen penelitian. Ranah bahasa terdiri dari 3 item pernyataan tentang penggunaan bahasa yang benar dalam instrumen penelitian. Berdasarkan hasil validasi secara logis tes hasil belajar diperoleh tingkat validasi= 4 atau dinyatakan valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

4.1.2 Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen tes tersebut layak atau tidak untuk digunakan sebagai instrumen dalam penelitian. Peneliti melakukan uji coba instrumen kepada peserta didik kelas VIII-A di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan yang berjumlah 30 orang. Hasil uji coba instrumen tersebut digunakan untuk uji validitas tes, uji reliabilitas tes, dan uji kesukaran tes.

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu instrumen, sehingga dengan uji validitas dapat mengetahui instrumen dapat digunakan atau tidak. Instrumen yang di uji validitas yaitu tes hasil belajar peserta didik yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda. Perhitungan

validitas dilakukan dengan rumus teknik korelasi product moment. Jika r hitung lebih besar dari pada r tabel maka butir-butir pertanyaan tersebut dikatakan valid. Sebaliknya jika nilai r hitung lebih kecil daripada r pada tabel berarti butir-butir pertanyaan dinyatakan tidak valid. Sampel sebanyak 30 maka nilai r_{tabel} korelasi product moment dengan derajat kebebasan (dk) = $N - 1 = 30 - 1 = 29$ pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) diperoleh nilai $r_{\text{tabel}} = 0,367$. Jika nilai $r_{xy} > 0,367$ maka valid, dan jika nilai $r_{xy} < 0,367$ maka item tersebut dinyatakan tidak valid. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas

Nomor Item Soal	Niali r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Keterangan
Soal Nomor 1	0,481	0,367	Valid
Soal Nomor 2	0,469	0,367	Valid
Soal Nomor 3	0,420	0,367	Valid
Soal Nomor 4	0,398	0,367	Valid
Soal Nomor 5	0,455	0,367	Valid
Soal Nomor 6	0,387	0,367	Valid
Soal Nomor 7	0,491	0,367	Valid
Soal Nomor 8	0,384	0,367	Valid
Soal Nomor 9	0,432	0,367	Valid
Soal Nomor 10	0,384	0,367	Valid
Soal Nomor 11	0,373	0,367	Valid
Soal Nomor 12	0,438	0,367	Valid
Soal Nomor 13	0,373	0,367	Valid
Soal Nomor 14	0,624	0,367	Valid
Soal Nomor 15	0,427	0,367	Valid
Soal Nomor 16	0,430	0,367	Valid
Soal Nomor 17	0,373	0,367	Valid
Soal Nomor 18	0,401	0,367	Valid
Soal Nomor 19	0,585	0,367	Valid
Soal Nomor 20	0,456	0,367	Valid
Soal Nomor 21	0,373	0,367	Valid
Soal Nomor 22	0,505	0,367	Valid
Soal Nomor 23	0,432	0,367	Valid
Soal Nomor 24	0,465	0,367	Valid
Soal Nomor 25	0,597	0,367	Valid

Berdasarkan Tabel 4.1 dapat diketahui bahwa seluruh item pertanyaan memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,367). Dengan demikian, seluruh butir pertanyaan yang ada pada data penelitian dapat dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen penelitian sudah bisa digunakan untuk mengumpulkan data. Uji reliabilitas dilakukan terhadap item pertanyaan yang dinyatakan valid. Berdasarkan uji reliabilitas yang dilakukan diperoleh nilai reliabilitasnya adalah 0,824 dan nilai r_{hitung} lebih besar dari pada nilai r_{tabel} yaitu $0,824 \geq 0,367$ sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen tes hasil belajar dinyatakan reliabel. Hasil penghitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Jumlah soal	Jumlah Varians Butir	Varians Skor Total	Koefisien Reliabilitas	Keterangan
25	5,396	25,923	0.824	Tinggi

c. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk memastikan kesesuaian antara tingkat kesukaran soal yang sudah ditetapkan pada kisi-kisi tes hasil belajar dengan keadaan sebenarnya, maka perlu dilakukan uji tingkat kesukaran. Berdasarkan hasil penghitungan uji tingkat kesukaran dimulai dari item soal nomor 1 sampai item soal nomor 25 ternyata tingkat kesukaran dari setiap item tes sesuai dengan tingkat kesukaran pada kisi-kisi tes hasil belajar, sehingga tes layak digunakan sebagai instrumen penelitian, hasil penghitungan uji tingkat kesukaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Nomor Soal	Indeks Kesukaran	Kriteria Tingkat Kesukaran Soal
1	0,8	Mudah
2	0,76	Mudah
3	0,63	Sedang
4	0,3	Sukar
5	0,3	Sukar
6	0,7	Mudah
7	0,73	Mudah
8	0,3	Sukar
9	0,73	Mudah
10	0,3	Sukar
11	0,7	Mudah
12	0,6	Sedang
13	0,73	Mudah
14	0,73	Mudah
15	0,3	Sukar
16	0,7	Mudah
17	0,73	Mudah
18	0,7	Mudah
19	0,53	Sedang
20	0,27	Sukar
21	0,73	Mudah
22	0,6	Sedang
23	0,73	Mudah
24	0,6	Sedang
25	0,66	Sedang

4.2.3 Data Hasil Penelitian

Data dalam penelitian ini diperoleh dari instrumen tes hasil belajar dan lembar angket minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran.

a. Data Hasil Belajar Peserta Didik

Tes hasil belajar peserta didik digunakan untuk menilai kemampuan peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan video pembelajaran. Tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 25 butir

soal pilihan ganda. Nilai maksimum, minimum, mean, median, modus dan standar ldeviasi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4 Statistika Deskriptif

Maksimum	92
Minimum	52
Mean	76,44
Median	76
Modus	72
Standar Deviasi	9,943

Berdasarkan data hasil penelitian diperoleh, nilai maksimum adalah 92, nilai minimum adalah 52, Rata-rata (mean) hasil belajar adalah 76,44 ; median adalah 76 ; modus adalah 72 ; dan standar deviasi adalah 9,943. Maka rentang jumlah skor maksimum (range) yang mungkin diperoleh adalah $92-52= 40$. Interval kelas menggunakan rumus $k = 1 + 3.3 \log n$ (k adalah banyaknya kelas interval dan n adalah banyaknya data), maka diperoleh $k = 1 + 3.3 \log 27 = 5,72$ dibulatkan menjadi 6. Jadi banyaknya kelas adalah 6. Kemudian panjang interval kelas adalah $R/k = 40 : 6 = 6,6$ dibulatkan menjadi 7.

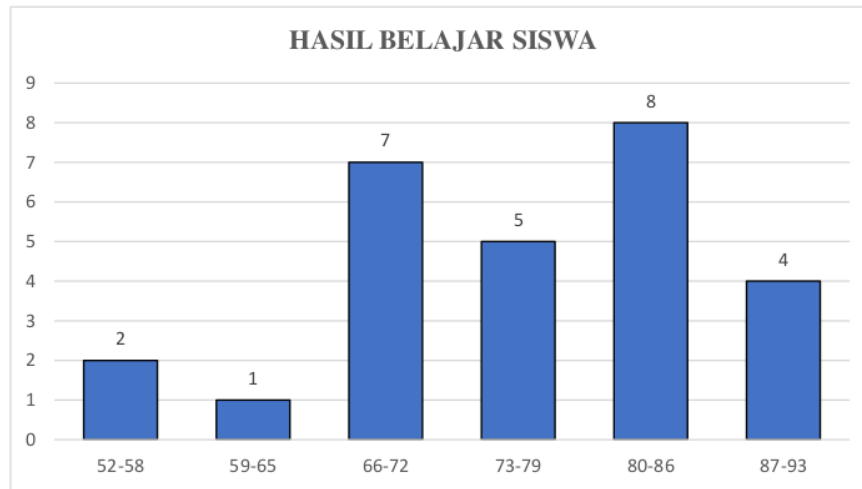
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	87-93	4	15%
2	80-86	8	30%
3	73-79	5	19%
4	66-72	7	26%
5	59-65	1	4%
6	52-58	2	7%

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kebanyakan berada interval antara 80-86 sebesar 30%. Sedangkan yang lainnya berada pada interval antara 52-58 sebesar 7%, interval antara 59-65 sebesar 4%,

interval antara 66-72 sebesar 26%, interval antara 53-79 sebesar 19%, dan interval antara 87-93 sebesar 15%.

Tabel distribusi frekuensi pada hasil belajar siswa dapat digambarkan kedalam histogram sebagai berikut :



Gambar 4.1 Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar

Menyusun pedoman konversi :

a) Skala Lima

- $X + 1,5 (s) = 76,44 + 1,5 (9,943) = 91,35$ → **A**
- $X + 0,5 (s) = 76,44 + 0,5 (9,943) = 81,41$ → **B**
- $X - 0,5 (s) = 76,44 - 0,5 (9,943) = 71,46$ → **C**
- $X - 1,5 (s) = 76,44 - 1,5 (9,943) = 61,52$ → **D**
- **E**

Dengan demikian, skor 88 nilainya B, skor 76 nilainya C, skor 60 nilainya D, dan seterusnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.6 Konversi Hasil Belajar

Kriteria	Konversi	Frekuensi
A	Skor \leq 91,35	3
B	91,35 < Skor \leq 81,41	4
C	81,41 < Skor \leq 71,46	16
D	71,46 < Skor \leq 61,52	1
E	Skor \leq 61,52	3

b. Data Hasil Angket Minat Belajar

Angket minat belajar merupakan angket yang berupa pernyataan-pernyataan tentang minat belajar peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan video pembelajaran. Data variabel minat belajar diperoleh melalui kuesioner variabel minat belajar dengan 20 butir pertanyaan dan jumlah responden 27 siswa. Berdasarkan data minat belajar yang diolah menggunakan program Exel maka diperoleh skor tertinggi sebesar 95 dan skor terendah sebesar 66. Hasil analisis menunjukkan rata-rata (mean) sebesar 80,03; median sebesar 80; modus sebesar 82; dan standar deviasi sebesar 8,6

Selanjutnya jumlah kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus $1 + 3.3 \log n$, dimana n adalah subjek penelitian. Dari perhitungan diketahui bahwa $n = 27$ sehingga diperoleh banyak kelas $1 + 3.3 \log 27 = 5,72$ dibulatkan menjadi 6 kelas interval. Rentang data dihitung dengan rumus nilai maksimal – nilai minimal, sehingga diperoleh rentang data sebesar $95 - 66 = 29$. Dengan diketahui rentang data maka dapat diperoleh panjang kelas sebesar 4,8 dibulatkan menjadi 5. Tabel distribusi frekuensi variabel minat belajar disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Peserta Didik

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	91-95	4	15%
2	86-90	3	11%
3	81-85	6	22%
4	76-80	5	19%
5	71-75	5	19%

6	66-70	4	15%
---	-------	---	-----

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan minat belajar peserta didik sebagian besar berada pada interval antara 81-85 sebesar 22%. Sedangkan yang lainnya berada pada interval antara 66-70 sebesar 15%, interval antara 71-75 sebesar 19%, interval antara 76-80 sebesar 19%, interval antara 86-90 sebesar 11% dan interval antara 91-95 sebesar 15%.

Tabel distribusi frekuensi pada minat belajar siswa dapat digambarkan kedalam histogram sebagai berikut :



Gambar 4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Minat Belajar

Menyusun pedoman konversi :

a) Skala Lima

→ A

$$X + 1,5 (s) = 80,03 + 1,5 (8,6) = 92,93$$

→ B

$$X + 0,5 (s) = 80,03 + 0,5 (8,6) = 84,33$$

$$X - 0,5 (s) = 80,03 - 0,5 (8,6) = 75,73 \quad \longrightarrow \quad \mathbf{C}$$

$$X - 1,5 (s) = 80,03 - 1,5 (8,6) = 67,13 \quad \longrightarrow \quad \mathbf{D}$$

$$\longrightarrow \quad \mathbf{E}$$

Dengan demikian, skor 95 nilainya A, skor 89 nilainya B, skor 79 nilainya C, dan seterusnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.8 Konversi Minat Belajar

Kriteria	Konversi	Frekuensi
A	Skor \leq 92,93	3
B	92,93 < Skor \leq 84,33	4
C	84,33 < Skor \leq 75,73	11
D	75,73 < Skor \leq 67,13	7
E	Skor \leq 67,13	2

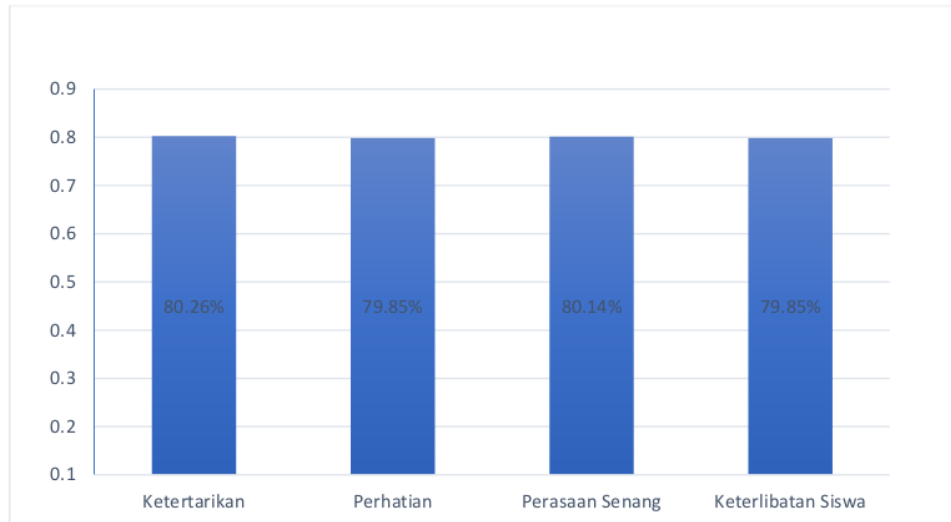
4.2 Pembahasan

Permasalahan yang ditemukan ditempat penelitian yaitu di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli adalah rendahnya hasil belajar dan kurangnya minat belajar peserta didik. Dari permasalahan tersebut peneliti melakukan penelitian dengan menganalisis minat dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan video pembelajaran selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan data akurat dari peserta didik yang berupa jawaban dari tes hasil belajar, dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas VIII di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan nilai Rata-rata (mean) hasil belajar adalah 76,44. Median adalah 76, modus adalah 72 dan standar deviasi adalah 9,943. Berdasarkan nilai rata-rata (mean) tersebut, hasil belajar peserta didik sebagian besar berada pada interval 80-86 dengan kategori baik.

Selama peneliti melaksanakan penelitian dengan penggunaan video pembelajaran terlihat bahwa minat belajar peserta didik meningkat. Hal ini dapat dibuktikan dengan angket yang telah disebarkan kepada peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran. Berdasarkan

analisis data yang telah dilakukan, mengenai minat belajar peserta didik pada materi Sistem ekskresi pada Manusia dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 4.3 Diagram minat belajar peserta didik

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa pada Indikator 1 tentang “ketertarikan” diperoleh persentasenya sebesar 80,26% yang artinya sebagian besar peserta didik memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran IPA. Pada indikator pertama memberikan pernyataan tentang “Saya merasa tertarik belajar IPA karena sangat berkaitan dan berguna untuk kehidupan sehari-hari” Dari pernyataan tersebut rata-rata peserta didik setuju dengan pernyataan tersebut yang artinya mereka tertarik terhadap pembelajaran IPA

Pada indikator 2 tentang “perhatian” diperoleh persentase sebesar 79,85% yang artinya peserta didik memiliki perhatian dalam pembelajaran IPA. Dari 5 pernyataan pada indikator perhatian peserta didik kebanyakan setuju. Salah satu pernyataan tentang “Saya tidak berbicara atau bermain sendiri saat proses pembelajaran IPA berlangsung” peserta didik banyak yang setuju dengan pernyataan tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik memiliki perhatian dalam pembelajaran IPA.

Selanjutnya pada indikator 3 tentang “Perasaan Senang” diperoleh persentase 80,14% yang artinya banyak peserta didik yang merasa senang terhadap

pembelajaran IPA. Hal ini dibuktikan dari beberapa pertanyaan pada indikator tersebut banyak peserta didik yang setuju. Salah satunya yaitu pada pernyataan “Saya senang mengikuti pelajaran IPA di dalam kelas” peserta didik rata-rata setuju dengan pernyataan tersebut, yang artinya peserta didik sangat senang mengikuti pembelajaran IPA.

Kemudian pada indikator 4 tentang “keterlibatan Siswa” diperoleh persentasenya 79,85% yang artinya peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran IPA. Pada indikator tersebut terdapat pernyataan “Saya bertanya kepada guru jika ada materi pelajaran yang belum jelas” Dari pernyataan tersebut rata-rata peserta didik setuju dengan pernyataan tersebut yang artinya mereka terlibat dalam pembelajaran IPA.

Sehingga dari seluruh kelima indikator di atas diperoleh nilai rata-rata persentasenya sebesar 80,03% dengan kriteria Baik. Artinya penggunaan video pembelajaran mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik kelas VIII di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan. Hal tersebut dilatar belakangi karena melalui penggunaan video pembelajaran peserta didik tertarik untuk belajar karena video pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Sehingga dengan penggunaan video pembelajaran peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Menurut Safari (2003), minat belajar pada siswa dapat diketahui melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (1) Perasaan senang, seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut. Dengan adanya rasa senang terhadap pembelajaran maka peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar. (2) Ketertarikan siswa, berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. (3) Perhatian siswa, perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan

yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. (4) Keterlibatan siswa, ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Minat tidak timbul secara tiba-tiba.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang berkaitan. Dalam sebuah sistem pembelajaran pasti terdiri dari berbagai komponen yang saling berkaitan. komponen pembelajaran tersebut meliputi tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, siswa, metode, materi, media pembelajaran, dan evaluasi. Salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media adalah alat perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian informasi. Dengan media pembelajaran siswa dapat mudah memahami materi pelajaran sehingga dapat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan minat dan hasil belajar terdiri dari berbagai jenis, salah satunya adalah video pembelajaran. Video pembelajaran adalah salah satu jenis media audio visual yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat para pelajar. Sehingga mendorong terciptanya proses belajar yang terarah, bermakna, dan teratur. Video pembelajaran dapat berupa rekaman video yang mengandung materi pelajaran, penjelasan konsep, diskusi, atau presentasi visual yang mendukung proses belajar. Dengan penyajian yang menarik dan interaktif, video pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan (Rahmi & Alfurqan, 2021).

Penggunaan video pembelajaran sebagai media pembelajaran selama proses pembelajaran sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, terlihat selama melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran peserta didik mengalami peningkatan dalam hasil belajar maupun minat belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dengan keaktifan siswa selama proses belajar mengajar, Dimana terdapat beberapa siswa

yang mengajukan pertanyaan setelah mengamati video pembelajaran. Dilihat dari hasil belajar juga mengalami peningkatan dimana rata-rata hasil belajar mereka sudah memenuhi KKM. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik,

Video pembelajaran sangat membantu pendidik dalam proses pembelajaran jika digunakan dengan baik. Video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan dalam membantu guru dalam menyampaikan informasi. Dengan adanya video pembelajaran, hal-hal abstrak yang sulit dijelaskan akan mudah dipahami oleh peserta didik. Peserta didik akan lebih paham dengan materi yang disampaikan pendidik melalui tayangan video pembelajaran yang diputar.

Menurut Aliyyah et al. (2021) video pembelajaran terdapat beberapa kelebihan, yaitu:

- k) Dapat menggambarkan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lalu secara realistis
- l) Dapat membantu siswa mendapatkan informasi dari negara satu ke negara lainnya
- m) Dapat diulang-ulang jika perlu kejelasan atau masih kurang paham dengan materi yang dipelajari
- n) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat,
- o) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa,
- p) Mengembangkan imajinasi,
- q) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti juga menyimpulkan beberapa kelebihan dari video pembelajaran yang telah digunakan, yaitu ;

1. Video pembelajaran menarik perhatian peserta didik, sehingga selama pemutaran video, semua peserta didik memusatkan perhatian pada video pembelajaran tersebut.
2. Video pembelajaran dapat diputar ulang jika masih ada peserta didik yang kurang paham dengan materi yang dijelaskan.

3. Video pembelajaran membantu peserta didik dalam memahami hal-hal abstrak yang sulit dijelaskan, contohnya proses pembentukan urine pada materi sistem ekskresi pada manusia.
4. Penggunaan video pembelajaran membuat peserta didik lebih kritis, sehingga banyak peserta didik yang mengajukan pertanyaan setelah mengamati video pembelajaran.
5. Peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran karena melalui video pembelajaran mereka dapat melihat gambar, struktur, fungsi dan mekanisme dari materi pembelajaran yang dipelajari.

Dari penelitian yang telah peneliti laksanakan di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan terdapat beberapa kontribusi atau implikasi penelitian dalam bidang pendidikan yaitu :

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik
- b. Guru dapat menerapkan penggunaan video pembelajaran dalam proses belajar karena dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang sulit dijelaskan secara langsung. Hal ini terutama bermanfaat dalam pembelajaran IPA, di mana terdapat beberapa konsep abstrak yang sulit untuk dijelaskan secara langsung.
- c. Media pembelajaran berupa video pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka lebih terlibat dan fokus dalam proses belajar. Hal ini juga dapat berdampak positif terhadap minat belajar mereka, dan mempermudah pemahaman materi. Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran tidak hanya membuat pelajaran lebih menarik tetapi juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Selama peneliti melaksanakan penelitian, terdapat beberapa keterbatasan, yaitu tidak tersedianya alat proyektor di lokasi penelitian, sehingga peneliti harus menyediakan proyektor sendiri. Selain itu, proyektor yang digunakan juga

terkadang tidak mengeluarkan suara, yang dapat mengganggu proses pembelajaran dan mengurangi efektivitas penyampaian materi melalui video. Keterbatasan ini dapat mempengaruhi kualitas pengalaman belajar dan hasil penelitian secara keseluruhan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti melakukan beberapa langkah mitigasi. Pertama, peneliti memastikan bahwa alat proyektor yang digunakan dalam keadaan baik dengan melakukan pemeriksaan sebelum pembelajaran dimulai. Kedua, peneliti menyediakan perangkat audio tambahan, seperti speaker eksternal, untuk mengatasi masalah suara dan memastikan bahwa semua peserta didik dapat mendengar materi dengan jelas.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai analisis minat dan hasil belajar peserta didik di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan video pembelajaran di UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan memberikan efek positif terhadap hasil belajar dan minat belajar peserta didik. Minat belajar peserta didik diperoleh nilai rata-rata 80,03. Sebagian besar peserta didik (22%) menunjukkan minat belajar yang baik, berada pada interval 81-85. Penyebaran minat belajar cukup seimbang di berbagai interval, menandakan bahwa penggunaan video pembelajaran efektif dalam meningkatkan minat belajar sebagian besar siswa.
2. Hasil belajar peserta didik juga menunjukkan dampak positif, dengan nilai nilai rata-rata sebesar 76,44, dengan sebagian besar nilai berada pada kategori baik (interval 80-86). Dari pengolohan data hasil belajar peserta didik menunjukkan mayoritas peserta didik mencapai hasil yang memuaskan.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

- a. Diharapkan peserta didik tetap aktif dalam proses pembelajaran dan tetap memiliki minat terhadap pembelajaran
- b. Diharapkan guru tetap menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran dalam proses belajar mengajar karena mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

- c. Sekolah diharapkan mampu memfasilitasi guru dalam menggunakan video pembelajaran serta memberikan pelatihan kepada guru dalam mengintegrasikan video pembelajaran sebagai media pembelajaran.
- d. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengoptimalkan penggunaan video pembelajaran, dengan memperhatikan kualitas video pembelajaran, peralatan pendukung, konten video pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Aghfironindra, D., Castyana, B., Rahayu, T., Anggita, G. M., & Ali, M. A. (2021). Pengaruh penggunaan video pembelajaran pada pendidikan jasmani terhadap hasil pembelajaran siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.54284/jopi.v1i1.1>
- Akhiruddin. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *Cv. Cahaya Bintang Cemerlang* (Issue Agustus).
- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Sri, E., Herawati, B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran Efforts Toimprove the Science Learning Results Through the Use of Learning Video Media. *Sosial Humaniora*, 12(April), 54–72.
- Ardiansah, F. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Pada Pelajaran Pai Di Sma Ypi Tunas Bangsa Palembang*. 5(1), 56–70.
- Belly, Elly dkk. 2006. Pengaruh Motivasi terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi. Simposium Nasional Akuntansi 9 Padang.
- Darsyah, S. (2023). Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 857–861.
- Devi, B. S., & Subali, B. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Berbasis STEM untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Berliana*. 10(2).

- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasi Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hayati, G. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 03(1), 40–49. <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/69/75>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, & Aulia Nur Tanzila. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Margareth, H. (2017). No Title العربية اللغة تدریس طرق. In *Экономика Региона*.
- Marti'in. (2019). Analisis Tentang Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 5 Pontianak. *Universitas Tanjungpura*, 1–8.
- Muharam, L. O., Idrus, M., & Hamuni. (2023). Teori Teori Belajar Perspektif Teori dan Aplikasi dalam Pembelajaran. In *Teori Belajar Kontruksivisme dan Aplikasinya dalam Pembelajaran*.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Nasution, W. R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi. *Bioedunis Journal*, 1(1),

1–8. <https://doi.org/10.24952/bioedunis.v1i1.5356>

Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika. *JPPGuseda / Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 42–46. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2014>

Nurdyansyah, D. (2019). *Media Pembelajaran* (Issue september 2016).

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>

Pagarra, H., Idrus, N. A., Pendidikan, F. I., Makassar, U. N., Pelajaran, M., & Pengetahuan, I. (2018). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar*.

Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah*.

Pratiwi, E. M., Gunawan, G., & Ermiana, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 381–386. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.466>

Qurrotaini, L. dkk. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Seminar Nasional Penelitian LPMM UMJ*, 1–7. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>

Rahmawati, A., & Hanifah, H. (2021). Penerapan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Bengkulu. *PENDIPA Journal of Science Education*, 5(2), 251–255. <https://doi.org/10.33369/pendipa.5.2.251-255>

Rahmi, L., & Alfurqan. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual

- terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 580–589. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2671>
- Rendi, Z., Jasman, Ambiyar, Erizon, N., & Junil, A. (2020). *HUBUNGAN DISIPLIN DENGAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PDTM PADA SISWA KELAS X SMK NEGERI 2 SOLOK*. 2(1), 2656–1697. <https://doi.org/10.1016/j.fcr.2017.06.020>
- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Risa sulistyaningsih, Anggit Grahito Wicaksono, M. M. (2023). Journal of Educational Learning and Innovation. *Educational Learning and Innovation*, 1(2), 98–116. <https://doi.org/10.46229/elia.v3i1>
- Samsudin, M. (2020). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 2(2), 162–186. <https://doi.org/10.47453/eduprof.v2i2.38>
- Siti Ma'rifah Setiawati, S.P, S. (2018). 'HELPER" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Sofiarini Andriana, & S. A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran The Role of History Teachers in Utilizing Learning Media Innovations. *Pendidikan, Jurnal Komunikasi*, 4(2), 79–93.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Sukardi. 1987. Bimbingan dan Penyuluhan. Surabaya: Usaha Nasional.
- Sumarni, R. A., Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., Sulisworo, D., & Toifur, M. (2020). Analisis Kebutuhan Guru Smp Mengenai Metode Pembelajaran Flipped Classroom. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(2), 236. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i2.3168>
- Sunami, mayang ayu, & Aslam. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 2580–3735. <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>

- Syam Suhendi, D. (2016). *Belajar dan Pembelajaran* (Vol. 01).
- Viviantini, A. R. dan sahrul S. (2015). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Vi SDN 6 Kayumalue Ngapa. *Jurnal Sains Dan Teknologi Tadulako*, 4(1), 66–71. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JSTT/article/download/6930/5569>
- Wardana, D. (2020). *Belajar Dan Pembelajaran* (M. P. . Dr. Ahdar Djameluddin, S. Ag., S. Sos. (ed.)). CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yendrita, Y., & Syafitri, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Biologi. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 2(1), 26–32. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v2i1.620>

ANALISIS MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN DI UPTD SMP NEGERI 3 GUNUNGSITOLI SELATAN

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	www.researchgate.net Internet	307 words — 2%
2	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet	180 words — 1%
3	repository.radenintan.ac.id Internet	171 words — 1%
4	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet	128 words — 1%
5	etheses.iainkediri.ac.id Internet	82 words — 1%
6	repository.usd.ac.id Internet	71 words — 1%
7	Orpa Ale Hade, Maria Helvina, Marianus Yufrinalis. "Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Perubahan Wujud Benda Menggunakan Video Animasi Pada Siswa Kelas IV SDK 077 Kewapante", Journal on Education, 2023 Crossref	68 words — 1%
8	repository.unibos.ac.id Internet	67 words — 1%

9	serupa.id Internet	58 words — < 1%
10	repository.unpas.ac.id Internet	50 words — < 1%
11	eprints.uny.ac.id Internet	49 words — < 1%
12	media.neliti.com Internet	44 words — < 1%
13	digilib.uinkhas.ac.id Internet	43 words — < 1%
14	eprints.unm.ac.id Internet	43 words — < 1%
15	id.scribd.com Internet	40 words — < 1%
16	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet	39 words — < 1%
17	journal.shantibhuana.ac.id Internet	39 words — < 1%
18	Nurhaemi. "KOMPARASI KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK (PMR) DENGAN HOTS PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN SALUPOMPONG KABUPATEN MAMUJU", <i>Open Science Framework</i> , 2020 Publications	38 words — < 1%
19	Yendrita Yendrita, Yeza Syafitri. "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap	36 words — < 1%

Hasil Belajar Biologi", BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains, 2019

Crossref

20	dikdaya.unbari.ac.id Internet	36 words — < 1%
21	jurnal.spada.ipts.ac.id Internet	35 words — < 1%
22	eprints.ulm.ac.id Internet	34 words — < 1%
23	repository.uinsaizu.ac.id Internet	34 words — < 1%
24	docplayer.info Internet	33 words — < 1%
25	forumdiskusi.fkip.ut.ac.id Internet	32 words — < 1%
26	repository.ar-raniry.ac.id Internet	30 words — < 1%
27	www.anekapendidikan.com Internet	30 words — < 1%
28	jonedu.org Internet	28 words — < 1%
29	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet	27 words — < 1%
30	Nelly Budiarti. "Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Motivasi Berprestasi Terhadap Minat Belajar	22 words — < 1%

Mahasiswa Akuntansi Pada Mata Kuliah Statistika di Universitas
Pamulang", Paedagoria | FKIP UMMat, 2017

Crossref

-
- 31 Penerbit FKIP USK, Rahmah Johar. "PROSIDING SEMINAR NASIONAL MATEMATIKA DAN TERAPAN (SIMANTAP) Volume 1", Open Science Framework, 2023
22 words — < 1%
Publications
-
- 32 digilib.iain-palangkaraya.ac.id
Internet 21 words — < 1%
-
- 33 etheses.uin-malang.ac.id
Internet 21 words — < 1%
-
- 34 jer.or.id
Internet 21 words — < 1%
-
- 35 repository.uin-suska.ac.id
Internet 20 words — < 1%
-
- 36 zombiedoc.com
Internet 20 words — < 1%
-
- 37 www.scribd.com
Internet 19 words — < 1%
-
- 38 conference.trunojoyo.ac.id
Internet 18 words — < 1%
-
- 39 pasca.undiksha.ac.id
Internet 18 words — < 1%
-
- 40 Dian Anggraeni, Eva Gustiana. "Pengaruh Media Pembelajaran Video Smart Hafiz Terhadap Keterampilan Bicara Anak", Jurnal Pelita PAUD, 2019
16 words — < 1%
Crossref

41	repository.uinsu.ac.id Internet	15 words — < 1%
42	Elma Salsabila Putri, Diah Trismi Harjanti, Sri Buwono. "Analysis of Interests Students in Learning Geography in Class XI IIS in MAN 1 Sintang", <i>Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora</i> , 2024 Crossref	14 words — < 1%
43	e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet	14 words — < 1%
44	iaibbc.e-journal.id Internet	14 words — < 1%
45	repository.uinjkt.ac.id Internet	14 words — < 1%
46	www.maxmanroe.com Internet	14 words — < 1%
47	Penerbit FKIP USK, Rahmah Johar. "PROSIDING SEMINAR NASIONAL MATEMATIKA DAN TERAPAN (SIMANTAP) Volume 2", <i>Open Science Framework</i> , 2023 Publications	13 words — < 1%
48	Muhammad Jodhipati, Ika Candra Sayekti, Tasmun Tasmun. "Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Percaya Diri Siswa melalui Model PjBL pada Siswa Kelas IV SD", <i>FONDATIA</i> , 2024 Crossref	12 words — < 1%
49	eprints.pancabudi.ac.id Internet	12 words — < 1%
50	garuda.kemdikbud.go.id Internet	12 words — < 1%

-
- 51 jurnal.untan.ac.id 12 words — < 1%
Internet
-
- 52 majidhakim.blogspot.com 12 words — < 1%
Internet
-
- 53 Danang Aghfironindra, Billy Castyana, Tandiyo Rahayu, Gustiana Mega Anggita, Mohammad Arif Ali. "Pengaruh penggunaan video pembelajaran pada pendidikan jasmani terhadap hasil pembelajaran siswa Sekolah Menengah Atas", Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI), 2021 11 words — < 1%
Crossref
-
- 54 I Nyoman Sudirman, Ni Komang Pitri Ani, Putu Diah Utari. "ANALISIS KEBUTUHAN SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA AJAR DIGITAL PENDIDIKAN IPS", Jurnal Elementary, 2023 11 words — < 1%
Crossref
-
- 55 Yuprianto Gulo, Wahyuutra Adilman Telambanua. "Penggunaan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 3 Mandrehe Tahun Pelajaran 2022/2023", Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 2023 11 words — < 1%
Crossref
-
- 56 eprints.unsri.ac.id 11 words — < 1%
Internet
-
- 57 Muhammad Japar, Ratna Dyah Suryaratri, Syifa Syarifa, Dini Nur Fadhillah, Djunaidi Djunaidi. "Analisis Kebutuhan Pemanfaatan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru PPKn Sekolah Menengah Atas", Jurnal Sains Sosio Humaniora, 2021 10 words — < 1%
Crossref

58 Salim Korompot, Maryam Rahim, Rahmat Pakaya. "Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar", JAMBURA Guidance and Counseling Journal, 2020

10 words — < 1%

Crossref

59 Naurah Khairunnisa. "PENGUNAAN APLIKASI VIDEOMAKER FX DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA", Jubindo: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2021

9 words — < 1%

Crossref

60 Salwa Sulaimah Nurhakim, Abdul Latip, Shinta Purnamasari. "Peran Media Pembelajaran Komik Edukasi dalam Pembelajaran IPA: A Narrative Literature Review", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2024

9 words — < 1%

Crossref

61 Uswatun Hasanah, Gudnanto Gudnanto. "PEMANFAATAN GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI", Khazanah Pendidikan, 2023

9 words — < 1%

Crossref

62 Wahyuri Febrian, Ofianto Ofianto. "Analisis Kebutuhan E-Modul Sejarah untuk Pembelajaran Sejarah Fase E di SMAN 01 Kec. Suliki", AHKAM, 2023

9 words — < 1%

Crossref

63 adoc.pub

9 words — < 1%

Internet

64 docobook.com

9 words — < 1%

Internet

65 es.scribd.com

9 words — < 1%

Internet

66 Ilmiyatur Rosidah, Shofatill Imamah, Abdul Madjid. "OPTIMALISASI APLIKASI RENDERFOREST SEBAGAI MEDIA PENGAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI MTSN PASURUAN KOTA PASURUAN", Open Science Framework, 2021
Publications 8 words — < 1%

67 Isnaini Wulandari, Ndaru Mukti Oktaviani. "Penyuluhan pengembangan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan abad 21 di sekolah Satu Atap Cimulya", Abdimas Siliwangi, 2024
Crossref 8 words — < 1%

68 Kristof Martin Efori Telaumbanua. "An Analysis of the Students' Speaking Ability Through Storytelling at the Eighth Grade of UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli in 2021/2022", Journal on Education, 2024
Crossref 8 words — < 1%

69 Nadiya Rakhma Utami, Tri Yuliansyah Bintaro. "Pemanfaatan Media Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sumbang", ISLAMIKA, 2024
Crossref 8 words — < 1%

70 Neli Suryani Putri, Rusi Rusmiati Aliyyah. "Pengelolaan Minat Belajar Siswa: Studi Implementasi pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar", Karimah Tauhid, 2024
Crossref 8 words — < 1%

71 Yenita Witri Anis. "Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Ips Menggunakan Model Discovery Learning Di Kelas Viii Smp", Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia, 2017
Crossref 8 words — < 1%

72 digilib.unila.ac.id
Internet 8 words — < 1%

73	educatum.marospub.com Internet	8 words — < 1%
74	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet	8 words — < 1%
75	johannessimatupang.wordpress.com Internet	8 words — < 1%
76	khafidalwi.wordpress.com Internet	8 words — < 1%
77	repository.unuha.ac.id Internet	8 words — < 1%
78	text-id.123dok.com Internet	8 words — < 1%
79	Hasbiah HS, Muh Fahreza, Elpisah Elpisah. "Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi dan Minat terhadap Prestasi Belajar Siswa", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2022 Crossref	6 words — < 1%
80	digilib.uinsby.ac.id Internet	6 words — < 1%
81	ojs.unida.ac.id Internet	5 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES ON
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES OFF
EXCLUDE MATCHES OFF