PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TERHADAP AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK CIRI – CIRI MAKHLUK HIDUP

(Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas VII Semester Genap SMP Negeri 21 Bandar lampung Tahun Ajaran 2015/2016)

(SKRIPSI)

Oleh :

BUDI NURCAHYO

PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG

2017

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TERHADAP AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK CIRI – CIRI MAKHLUK HIDUP

(Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas VII Semester Genap SMP Negeri 21 Bandarlampung Tahun Ajaran 2015/2016)

Oleh

BUDI NURCAHYO

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dalam suatu pembelajaran yang erat kaitannya dengan pelaksanaan proses pembelajaran. Hasil observasi di kelas VII SMP Negeri 21 Bandar Lampung, diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Oleh karena itu, perlu adanya suatu kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan Media *Video.* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media *Video* dalam meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa.

Penelitian ini merupakan eksperimental semu dengan desain kelompok kontrol non-ekivalen. Sampel penelitian adalah kelas VII_J dan VII_K yang dipilih secara *purposive sampling*. Data penelitian berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari rata-rata nilai *pretest, posttest* dan *N-gain* pada materi ciri-ciri makhluk hidup kemudian dianalisis dengan uji-t dan uji-U melalui program SPSS 20.

dengan hasil rata-rata nilai pretes (28,91); postes (70,78); dan *N-gain* (0,59). Hasil rata-rata nilai pretes, postes, dan *N-gain* Selanjutnya dimasukkan kedalam uji normalitas yang dilanjutkan dengan uji *Mann-Whitney* U.

Hasil uji *Mann-Whitney* U untuk nilai pretes kelas eksperimen p (0,270 > 0,157) dan pada kelas kontrol p (0,270 > 0,171) sehingga diketahui untuk nilai pretes pada kedua kelas berbeda tidak signifikan. Hasil uji *Mann-Whitney* U untuk nilai postes pada kelas eksperimen p (0,000 < 0,157) dan pada kelas kontrol p (0,000 < 0,171) sehingga diketahui untuk nilai postes pada kedua kelas berbeda signifikan. Hasil uji *Mann-Whitney* U untuk nilai *N-gain* pada kelas eksperimen p (0,000 < 0,157) dan pada kelas kontrol p (0,000 < 0,171) sehingga diketahui untuk nilai *N-gain* pada kedua kelas berbeda signifikan. Dengan demikian, penggunaan media *video* berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas dan prestasi belajar siswa.

Peningkatan prestasi belajar juga terjadi pada indikator aspek kognitif (C1, C2, C3, dan C4). Untuk indikator kognitif C1 dilakukan uji normalitas yang kemudian dilanjutkan dengan uji homogenitas dengan hasil ($F_{hitung(0,141)} < F_{tabel(3,159)}$), uji t_1 ($t_{hitung(4,314)} > t_{tabel(1,671)}$), dan uji t_2 ($t_{hitung\ (21,174)} > t_{tabel(1,695)}$) sehingga diketahui nilai *N-gain* pada indikator C1 berbeda signifikan. Selanjutnya untuk indikator kognitif C2, C3 dan C4 dilakukan uji homogenitas yang kemudian dilakukan uji *Mann-Whitney* U. Hasil uji *Mann-Whitney* U untuk indikator C2 pada kelas eksperimen p (0,001 < 0,157) dan pada kelas kontrol p (0,001 < 0,171) sehingga diketahui untuk indikator C2 pada kedua kelas berbeda signifikan. Hasil uji *Mann-Whitney* U untuk indikator C3 pada kelas eksperimen p (0,354 > 0,157) dan pada kelas kontrol p (0,354 > 0,171)

sehingga diketahui untuk indikator C3 pada kedua kelas berbeda tidak signifikan. Hasil uji *Mann-Whitney* U untuk indikator C4 pada kelas eksperimen p (0,007 < 0,157) dan pada kelas kontrol p (0,007 < 0,171) sehingga diketahui untuk indikator C4 pada kedua kelas berbeda signifikan. Untuk data kualitatif diperoleh dari hasil observasi pada tiap pertemuan dan data angket tanggapan siswa mengenai pembelajaran menggunakan media video yang dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media *video* meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan rata-rata berkriteria *cukup* yaitu 71,72%. Pada angket tanggapan siswa mengenai pembelajaran menggunakan media video siswa memberi tanggapan yang positif seperti siswa merasa lebih mudah dan menyenangkan untuk memahami materi dengan menggunakan media *video* yaitu 87.5%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media v*ideo* berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup.

Kata kunci : Video, Aktivitas Belajar, Prestasi Belajar, Ciri-Ciri Makhluk Hidup

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TERHADAP AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK CIRI – CIRI MAKHLUK HIDUP

(Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas VII Semester Genap SMP Negeri 21 Bandarlampung Tahun Ajaran 2015/2016)

Oleh

BUDI NURCAHYO

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Biologi
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017

Judul Skripsi	:	**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TERHADAP AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas VII Semester Genap SMP Negeri 21 Bandarlampung Tahun Pelajaran 2015/2016)**
Nama Mahasiswa	:	**Budi Nurcahyo**
Nomor Pokok Mahasiswa	:	0913024083
Program Studi	:	Pendidikan Biologi
Jurusan	:	Pendidikan MIPA
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Rmi Rita T. Marpaung, S.Pd., M.Pd.	**Berti Yolida, S.Pd., M.Pd.**
NIP 19770715 200801 2 020	NIP 19831015 200604 2 001

2. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA

Dr. Caswita, M.Si.
NIP 19671004 199303 1 004

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Rini Rita T. Marpaung, S.Pd., M.Pd.** .....

Sekretaris : **Berti Yolida, S.Pd., M.Pd.** .....

Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Arwin Achmad, M.Si.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 30 Desember 2016

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Budi Nurcahyo
Nomor Pokok Mahasiswa	: 0913024083
Program Studi	: Pendidikan Biologi
Jurusan	: Pendidikan MIPA

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Februari 2017
Yang menyatakan

Budi Nurcahyo
NPM 0913024083

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Jakarta, pada 21 Juli 1991, yang merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Tupan dengan Ibu Sarminah yang beralamat Jalan Senopati Kelurahan Korpri Jaya Kecamatan Sukarame RT 02 Kota Bandar Lampung Kode Pos 35131 No Telp (0721) 772522.

Pendidikan yang telah ditempuh penulis adalah SD Negeri 5 Korpri (1997-2003), Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bandar Lampung (2003-2006), Madrasah Aliyah Negeri 1 Bandar Lampung (2006-2009). Pada tahun 2009, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Pendidikan Biologi FKIP Unila melalui jalur Ujian Mandiri (UM).

Penulis melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 1 Bandar Negeri Suoh dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik di Kecamatan Bandar Negeri Suoh Kabupaten Lampung Barat (Tahun 2013), dan penelitian pendidikan di SMP Negeri 21 Bandar Lampung untuk meraih gelar sarjana pendidikan (S.Pd.).

---- Moto ----

“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum, sampai ia mengubah keadaan yang ada pada dirinya ”
___Allah SWT. (Q.S Ar-rad:11)___

“Allah akan menolong hamba-Nya selama hamba-Nya selalu menolong saudaranya.”
___ Muhammad SAW. (HR Muslim**)**___

“Apa pun yang ingin kau nikmati dengan mudah, selalu mengharuskanmu bekerja keras mengatasi kesulitan.”
___Mario Teguh___

“Tiap pilihan yang kita ambil akan membawa kita ke takdir yang berbeda.”
___MR___

PERSEMBAHAN

skripsi ini penulis persembahkan untuk orang-orang yang berada didalam kehidupan penulis, yaitu :

Ayah dan Ibuku

Adik – adikku

Teman – temanku

Seluruh guruku

Dan terima kasih atas segala bantuan yang telah kalian berikan kepadaku

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji Syukur kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan MIPA FKIP Unila. Skripsi ini berjudul "Pengaruh Penggunaan Media *Video* Terhadap Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok ciri-ciri makhluk hidup (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas VII Semester Genap SMP Negeri 21 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016)".

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peranan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum. Selaku Dekan FKIP Universitas Lampung;
2. Dr. Caswita, M.Si. Selaku Ketua Jurusan PMIPA FKIP Universitas Lampung;
3. Berti Yolida, S.Pd., M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi sekaligus pembimbing II yang telah memberikan motivasi
4. Dr.Tri Jalmo, M.Si. Selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan nasehat yang sangat berharga dalam proses penyelesaian skripsi ini;

5. Rini Rita T. Marpaung, S.Pd. M.Pd. Selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan motivasi yang sangat berharga dalam proses penyelesaian skripsi ini;
6. Drs. Arwin Achmad, M.Si. Selaku Pembahas yang telah memberikan saran dan motivasi yang sangat berharga dalam penyelesaian skripsi ini;
7. Yuliati, S.Pd. Selaku Kepala SMP Negeri 21 Bandar Lampung
8. Wirdati, S.Pd. Selaku guru mitra, yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian serta motivasi yang sangat berharga;
9. Seluruh dewan guru, staf, dan siswa-siswi kelas VII_J dan VII_K SMP Negeri 21 Bandar Lampug atas kerjasama yang baik selama penelitian berlangsung;
10. Alqoshosh Alastihya Hamid dan Eva Agustina yang selalu membantu memecahkan masalah, dan
11. Almamater tercinta, Universitas Lampung;.

Semoga skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca. Aamiin.

Bandar Lampung, Februari 2017

Penulis

Budi Nurcahyo

DAFTAR ISI

Halaman

Tabel xv
Gambar xvii

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 5
D. Manfaat Penelitian 6
E. Ruang Lingkup Penelitian 6
F. Kerangka Pikir 7
G. Hipotesis Penelitian 9

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Video 10
B. Aktivitas Belajar 11
C. Prestasi Belajar 16

III. METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian 20
B. Populasi dan Sampel 20
C. Desain Penelitian 20
D. Prosedur penelitian 21
E. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data 27
F. Teknik Analisis Data 30

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 34
B. Pembahasan 40

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan 48
B. Saran 48

DAFTAR PUSTAKA 50

LAMPIRAN

1. Silabus 52
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 57
3. Lembar Kerja Kelompok 69
4. Soal *Pretes* dan *Postes* 91
5. Foto-foto Penelitian 97
6. Screenshoot video pembelajaran ciri-ciri makhluk hidup 100

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Lembar observasi aktivitas belajar siswa 27
2. Pernyataan pada angket 29
3. Kriteria persentase aktivitas belajar siswa 32
4. Skor per jawaban angket..... 33
5. Data angket tanggapan siswa terhadap media *Video*..... 33
6. Kriteria persentase tanggapan siswa terhadap media *Video*..... 33
7. Persentase aktivitas belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol..... 34
8. Hasil uji normalitas, uji-U nilai pretes, postes, dan *N-gain* oleh siswa pada kelas eksperimen dan kontrol..... 35
9. Hasil analisis rata-rata *N-gain* setiap indikator penguasaan materi pada kelas eksperimen dan kontrol 36

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Diagram Hubungan variabel bebas dengan variabel terikat 9
2. Desain penelitian pretes-postes kelompok tak ekuivalen 21
3. Teknik penskoran nilai pretes dan postes. 27
4. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media *video* dengan metode diskusi. 39
5. Siswa mengerjakan pretes 97
6. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru 97
7. Siswa mengamati video yang ditampilkan..... 98
8. Siswa melakukan diskusi kelompok 98
9. Siswa mempresentasikan hasil diskusi 99
10. Siswa mengerjakan postes 99

I. PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 2 yang dimaksud dengan Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman, sedangkan 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 (Depdiknas, 2003:1).

Hasil dari sebuah pendidikan memang tidaklah segera dapat dilihat dan dinikmati, oleh karena itu diperlukan satu generasi untuk melihat hasil pendidikan tersebut. Apabila terjadi kegagalan dari pendidikan pada umumnya sudah terlambat untuk diperbaiki, namun seperti kata pepatah bahwa tidak ada kata terlambat untuk sebuah kesuksesan. Hal yang terbaik untuk mengantisipasi kegagalan tersebut yaitu dengan menciptakan pendidikan yang

berkualitas. Pendidikan yang berkualitas akan tercermin pada proses pembelajaran berkualitas yang terjadi didalamnya (Mulyasa, 2008 : 222)

Masih kurangnya perhatian pemerintah terhadap masalah pendidikan dapat dirasakan dengan pencapaian hasil belajar siswa, gambaran ini tercermin dari beragamnya masalah pendidikan yang terjadi, antara lain kurang aktifnya siswa dalam proses belajar, hasil belajar siswa yang masih rendah, pengajar kurang profesional, dan penggunaan metode serta penerapan media pembelajaran yang masih belum maksimal.

Pembelajaran berjalan dengan baik bila menggunakan media yang dapat menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA di SMP Negeri 21 Bandar lampung, dalam proses pembelajaran pada materi ciri-ciri makhluk hidup, guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Sedangkan dalam hal ini guru belum menggunakan media pembelajaran seperti media video dalam proses pembelajaran yang menyebabkan prestasi belajar siswa menurun. Kurang efektifnya pembelajaran tersebut berdampak terhadap aktivitas dan penguasaan beberapa materi pokok IPA, salah satunya yaitu materi ciri-ciri makhluk hidup. Dari hasil observasi diketahui pula bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti materi yang disampaikan sehingga berdampak pada hasil belajar siswa, terutama pada materi ciri-ciri makhluk hidup pada tahun pelajaran 2014/2015. Hasil observasi menunjukan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa hanya mencapai 62. Nilai tersebut, belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu $\geq$ 70

untuk semua Standar Kompetensi yang ada. Siswa yang telah mencapai KKM hanya sekitar 45% dari jumlah siswa kelas VII.

Penggunaan media pembelajaran berupa buku teks pembelajaran yang tersedia di sekolah masih terasa kurang guna memenuhi materi pembelajaran IPA, sumber dan alat yang digunakan masih terasa sederhana dan berasal dari buku teks yang tersedia dperpustakaan sekolah dan dalam jumlah yang terbatas yang biasanya hanya dipinjam pada saat jam pelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga mempermudah dalam penguasaan materi, khususnya terhadap pembelajaran IPA pada meteri ciri-ciri makhluk hidup. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA pada materi ciri-ciri makhluk hidup adalah media *video.*

Uno dan Lamatenggo (2011: 135) mengungkapkan manfaat penggunaan media *video* dalam pembelajaran antara lain : *video* dapat memanipulasi ruang dan waktu sehingga siswa dapat diajak melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas. Video juga dapat menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh siswa. Kemampuan media video juga dapat diandalkan pada bidang studi yang mempelajari keterampilan motorik dan melatih kemampuan kegiatan. Sedangkan Rusman (2012: 220) mengungkapkan beberapa kelebihan yang dimiliki media *video*, yaitu:

1. *Video* dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa,

2. *Video* sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, dan
3. *Video* dapat memberikan kesan mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Penggunaan v*ideo* sebagai media ajar diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. *Video* ini dibuat dengan bahasa yang sederhana yang mudah dimengerti siswa, serta disisipkan penjelasan yang mendukung materi pelajaran, sehingga mampu untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan siswa akan termotivasi untuk belajar dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, karena siswa telah mempunyai gambaran yang jelas mengenai penjelasan guru, sehingga materi yang akan disampaikan diharapkan dapat dikuasai dengan baik.

Pembelajaran tidak akan berjalan efektif apabila hanya menggunakan media ajar yang menarik, maka dari itu akan lebih baik apabila didukung dengan metode pembelajaran yang tepat, kombinasi media dan metode dalam pembelajaran dapat mendukung satu sama lain. Hal ini sesuai dengan pendapat Suyitno (2000: 37) bahwa untuk menunjang kelancaran pembelajaran disamping pemilihan metode yang tepat juga perlu digunakan suatu media yang sangat berperan dalam membimbing abstraksi siswa.

Hasil penelitian, oleh Arta (2013: 1) tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran tipe STAD melalui media *video* dalam peningkatan aktivitas belajar dan penguasaan materi oleh siswa, pembelajaran menggunakan model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD melalui media video berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas belajar dan penguasaan materi oleh siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan penelitian yang berjudul ‘’Pengaruh penggunaan media *video* terhadap aktivitas dan prestasi belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup’’

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Bagaimanakah pengaruh penggunaan media *video* terhadap aktivitas dan prestasi belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah adalah untuk mengetahui :

Pengaruh penggunaan media *video* terhadap aktivitas dan prestasi belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup.

D. Manfaat penelitan

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi peneliti, dapat memberikan wawasan, pengalaman, dan bekal berharga bagi peneliti sebagai calon guru IPA yang profesional, terutama dalam pemilihan bahan ajar yang tepat.
2. Bagi guru, dapat memberikan informasi mengenai media *video* sehingga dapat dijadikan alternatif dalam memilih media ajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan penguasaan materi oleh siswa.
3. Bagi siswa, dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga diharapkan mampu melatih, mengasah, serta mengembangkan kemampuan siswa dalam aktivitas dan meningkatkan prestasi belajar siswa.
4. Bagi sekolah, dapat memberikan rekomendasi kepada guru untuk menggunakan media *video* dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi ciri-ciri makhluk hidup.

E. Ruang lingkup

Untuk menghindari anggapan berbeda terhadap masalah yang dibahas maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut.

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VII semester Genap SMP Negeri 21 Bandar lampung tahun pelajaran 2015-2016.
2. Penyampaian materi dilakukan dengan mengunakan media *video. Video* merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame

diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup (Arsyad, 2011 : 49) .

3. Aktivitas siswa dalam penelitian ini adalah kegiatan siswa selama pembelajaran berlangsung yaitu:
   a. Kemampuan mengemukakan pendapat/ide;
   b. Bertukar informasi;
   c. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok;
   d. Kemampuan bertanya dan menjawab pertanyaan.
4. Prestasi belajar yang diamati pada penelitian ini diukur berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil pretes, postes, dan *N-Gain* pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup.
5. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII_J sebagai kelas eksperimen dan kelas $VIII_K$ sebagai kelas kontrol.

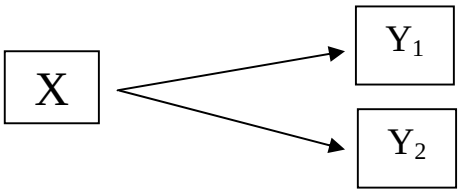
F. Kerangka Pemikiran

Proses pembelajaran adalah suatu proses untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa yang dapat membentuk pola perilaku siswa itu sendiri. Oleh sebab itu, apa yang dilakukan oleh seorang guru harus mengarah pada pencapaian tujuan dan keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran. Keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran, dapat didukung oleh beberapa faktor antara lain: media, bahan ajar, metode ataupun pendekatan yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran. Saat ini peran guru tidak hanya mengacu pada satu-satunya pemberi informasi dalam proses belajar namun lebih menekankan pada pemberi fasilitas bagi siswa guna meningkatkan

aktivitas serta prestasi belajar siswa. Salah satu yang dapat dilakukan oleh seorang guru, yaitu dengan memvariasikan bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan yaitu v*ideo*. Penggunaan *video* diharapkan dapat menarik perhatian dan semangat siswa untuk belajar serta diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. *Video* dibuat dari berbagai sumber, didesain secara cermat, menggunakan bahasa yang sederhana, singkat, dan mudah dipahami sehingga diharapkan mampu menarik perhatian dan memberikan motivasi belajar pada siswa. Selain itu, penggunaan *video* ini dirasa lebih tepat jika dikombinasikan dengan salah satu metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat dikombinasikan dengan media *video* yaitu metode diskusi. Kombinasi antara keduanya, tercermin pada fase penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan melalui bahan ajar *video*.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bahan ajar Video (X), sedangkan variabel terikatnya adalah aktivitas dan hasil belajar siswa (Y). Untuk lebih jelasnya, dapat dijelaskan dengan paradigma pemikirian sebagai berikut.



Keterangan: X = Media *Video*, Y_1 = Aktivitas, Y_2 = Hasil belajar Siswa.

Gambar 1. Diagram Hubungan variabel bebas dengan variabel terikat

G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Media *video* berpengaruh untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup.
2. Media *video* berpengaruh untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media *Video*

Menurut Wina Sanjaya (2010: 10), media *audio visual* yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman *video*, *film*, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik.

Dalam hal ini, media audio visual yang digunakan yaitu *film* atau *video*. *Video* sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat (Prent dkk. 1969: 926).

Depdikbud, (1995: 1119) mengartikan video dengan: (1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; (2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi.

Video sebagai bahan ajar harus dibuat secara sistematis, bahasa mudah dimengerti dan menarik. Semua itu bertujuan untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga dalam pembuatan *video* sebagai bahan ajar perlu mempertimbangkan hal-hal berikut antara lain:

1. Substansi materi memiliki relevansi dengan kompetensi dasar atau materi pokok yang harus dikuasai oleh siswa.

2. Materi memberikan informasi secara jelas dan lengkap tentang hal-hal yang penting sebagai informasi.
3. Padat pengetahuan.
4. Kebenaran materi dapat dipertanggungjawabkan
5. Kalimat yang disajikan singkat dan jelas.
6. Menarik siswa untuk dibaca baik penampilan maupun isi materi.

B. Aktivitas belajar

Aktivitas belajar merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan siswa dalam belajar maka semakin baik proses pembelajaran yang terjadi. Dengan demikian belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis (Holt, dalam Wardani, 2007: 9).

Pengajaran yang efektif menurut Hamalik (2011: 171) adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Anak (siswa) belajar sambil bekerja (melakukan), dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup dimasyarakat. Aktivitas belajar itu banyak sekali macamnya maka para ahli mengadakan klasifikasi atas macam-macam aktivitas tersebut. Beberapa pendapat diantaranya adalah:

1) Dierich (dalam Hamalik, 2011: 172) membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok, antara lain:

a) Kegiatan-kegiatan visual

Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

b) Kegiatan-kegiatan lisan (oral)

Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadi, mengajukan pertanya, memberikan saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskus, dan interupsi.

c) Kegiatan-kegiatan mendengarkan

Mendengarkan pertanyaan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok.

d) Kegiatan-kegiatan menulis

Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket.

e) Kegiatan-kegiatan menggambar

Menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.

f) Kegiatan-kegiatan metrik

Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, dan berkebun.

g) Kegiatan-kegiatan mental

Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, dan membuat keputusan.

h) Kegiatan-kegiatan emosional

Minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan overlap satu sama lain.

2) Whipple (dalam Hamalik, 2011: 173) membagi kegiatan kegiatan murid sebagai berikut:
   a) Bekerja dengan alat-alat visual
      1) Mengumpulkan gambar-gambar dan bahan-bahan ilustrasi lainnya
      2) Mempelajari gambar-gambar, stereograph slide film, khusu mendengarkan penjelasan, mengajukan pertanyaan
      3) Mengurangi pameran
      4) Mencatat pertanyaan dan mengamati bahan-bahan visual
      5) Memilih alat-alat visual ketika memberikan laporan lisan
      6) Menyusun pameran dan menulis tabel
      7) Mengatur file material untuk digunakan kelak
   b) Ekskursi dan trip
      1) Mengunjungi museum, akuarium, dan kebun binatang
      2) Mengundang lemabaga-lembaga yang dapat memberikan keterangan dan bahan-bahan
      3) Menyaksikan demonstrasi seperti: proses produksi di pabrik sabun, proses penerbitan surat kabar, dan proses penyiaran televisi
   c) Mempelajari masalah-masalah
      1) Mencari informasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan penting
      2) Mempelajari ensiklopedi dan referensi

3) Membawa buku-buku dari rumah dan perpustakaan umum untuk melengkapi seleksi sekolah
4) Mengirim suarat kepada badan/lembaga untuk memperoleh informasi dan bahan-bahan
5) Melaksanakan petunjuk-petunjuk yang diberikan oleh *Guidance* yang telah disiarkan oleh guru
6) Membuat catatan-catatan sebagai persiapan diskusi dan laporan
7) Menafsirkan peta dan menentukan lokasi-lokasi
8) Melakukan eksperimen, contohnya membuat sabun
9) Menilai informasi dari berbagai sumber, menentukan kebenaran atas pertanyaan-pertanyaan yang bertentangan
10) Mengorganisasi bahan bacaan sebagai persiapan diskusi atau laporan lisan
11) Mempersiapkan dan memberikan laporan-laporan lisan yang menarik dan bersifat informatif
12) Membuat rangkuman, menulis laporan dengan maksud tertentu
13) Mempersiapkan bahan bacaan yang digunakan dalam belajar
14) Men-skin bahan untuk menyusun subjek yang menarik untuk studi lebih lanjut

d) Mengapresiasi literatur
1) Membaca cerita-cerita yang menarik
2) Mendengarkan bacaan untuk kesenangan dan informasi

e) Ilustarasi dan konstruksi
1) Membuat *chart* dan diagram

2) Membuat *blue print*

3) Menggambar dan membuat peta, relief map, pictorial map

4) Membuat poster

5) Membuat ilustrasi, peta, dan diagram untuk sebuah buku

6) Menyusun rencana permainan

7) Menyiapkan suatu *frieze*

8) Membuat artikel untuk pameran

f) Bekerja menyajikan informasi

1) Menyarankan cara-cara penyajian informasi yang menarik

2) Menyensor bahan-bahan dalam buku

3) Menyusun *bulletin board* secara *up to date*

4) Merencanakan dan melaksanakan suatu program *assembly*

5) Menulis dan menyajikan dramatisasi

g) Cek dan tes

1) Mengerjakan informasi dan *standardized test*

2) Menyiapkan tes-tes untuk murid lain

3) Menyusun grafik perkembangan

Menurut Memes (dalam Andra, 2007: 38), terdapat beberapa indikator aktivitas yang relevan dalam pembelajaran, meliputi:

1. Interaksi siswa dalam mengikuti pembelajaran
2. Kecakapan komunikasi siswa selama mengikuti proses belajar mengajar.
3. Partisipasi siswa dalam proses belajar
4. Motivasi dan kegairahan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar

5. Interaksi antar siswa selama proses belajar mengajar.
6. Interaksi siswa dengan guru selama proses belajar mengajar.

Memes (dalam Andra, 2007: 39) menyatakan bahwa :

Untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa, pedoman yang digunakan sebagai berikut:

- Bila rata-rata nilai ≥ 75,6 maka dikategorikan aktif.
- Bila 59,4 ≤ rata-rata nilai < 75,6 maka dikategorikan cukup aktif.
- Bila rata-rata nilai < 59,4 maka dikategorikan kurang aktif.

C. Prestasi Belajar

Prestasi merupakan kecakapan atau hasil kongkrit yang dapat dicapai pada saat atau periode tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut, prestasi dalam penelitian ini adalah hasil yang telah dicapai siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan hal kompleks yang terjadi sehari-hari dan merupakan suatu proses perubahan bagi siswa dalam menghadapi bahan ajar. Bahan ajar dapat berupa keadaan alam, dan anatomi tubuh. Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang di capai oleh siswa dengan kriteria tertentu. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang cukup luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor sehingga dengan belajar seseorang akan mengalami perubahan berpikir dan sikap dalam kehidupan sehari-hari. Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan perubahan belajar, baik di sekolah

maupun di luar sekolah. Dari sisi guru tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar, sedangkan dari sisi siswa hasil belajar merupakan puncak proses belajar (Dimyati dan Mujiono, 2002: 3).

Berakhirnya suatu proses pembelajaran, maka siswa memperoleh hasil belajar. Hasil belajar siswa merupakan suatu hal yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu materi yang disampaikan. Dengan kata lain, hasil belajar merupakan bukti adanya proses pembelajaran antara guru dan siswa. Hasil belajar yang bisa diperoleh siswa setelah pembelajaran dapat berupa informasi verbal, keterampilan intelek, keterampilan motorik, sikap, dan siasat kognitif. Kelima hasil belajar tersebut merupakan kapabilitas siswa. Kapabilitas siswa tersebut berupa:

1. Informasi verbal adalah kapabilitas untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Pemilihan informasi verbal memungkinkan individu berperan dalam kehidupan.
2. Keterampilan intelektual adalah kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelek ini terdiri dari diskriminasi jamak, konsep konkret definisi, dan prinsip.
3. Strategi kognitif adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik adalah kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut (Dimyati dan Mujiono, 2002: 10).

Hasil belajar dari ranah kognitif mempunyai hirarki atau tingkatan. Tingkatan tersebut terdiri dari 6 jenis perilaku yaitu:

1) *Remember* mencakup kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu meliputi fakta peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, dan metode.
2) *Understand* mencakup kemampuan menangkap arti dan makna hal yang dipelajari.
3) *Apply* mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
4) *Analyze* mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya menguraikan masalah menjadi bagian yang lebih kecil.
5) *Evaluate* mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.
6) *Create* mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.

Untuk menilai dan mengukur keberhasilan siswa dipergunakan tes hasil belajar. Terdapat beberapa tes yang dilakukan guru, diantaranya: uji blok, ulangan harian, tes lisan saat pembelajaran berlangsung, tes mid semester dan tes akhir semester. Hasil dari tes tersebut berupa nilai-nilai yang pada akhirnya digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran yang terjadi. Tes ini dibuat oleh guru berkaitan dengan materi yang telah

diajarkan. Setiap kegiatan belajar akan berakhir dengan hasil belajar. Hasil belajar setiap siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Bahan mentah hasil belajar terwujud dalam lembar-lembar jawaban soal ulangan atau ujian dan yang berwujud karya atau benda. Semua hasil belajar tersebut merupakan bahan yang berharga bagi guru dan siswa.

Bagi guru, hasil belajar siswa di kelas berguna untuk melakukan perbaikan tindak mengajar atau evaluasi. Bagi siswa, hasil belajar tersebut berguna untuk memperbaiki cara-cara belajar lebih lanjut. Hasil belajar juga dapat dicapai antara lain apabila kegiatan mengajar atau menyampaikan mata pelajaran sesuai dengan gaya belajar siswa, keefektifan belajar akan semakin tinggi bila kegiatan mengajar sesuai dengan faktor intern (intelegen, kemampuan, motivasi, emosional, kebutuhan, dan gaya belajar), maupun faktor ekstern (lingkungan dan keluarga) sehingga dapat dikatakan bahwa mengajar yang efektif adalah mengajar yang sesuai bagi setiap siswa. Terciptanya proses belajar yang efektif dan efisien akan menjadikan hasil belajar lebih berarti, lebih bermakna serta berdaya guna pada diri individu yang belajar. Anderson, dkk (2000: 67-68).

III. METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2016 di SMP Negeri 21 Bandar lampung

B. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 21 Bandar lampung semester genap tahun pelajaran 2015/2016 yang terdiri dari sebelas kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Pada tahap ini memilih dua dari sebelas kelas sebagai sampel penelitian, kelas yang terpilih yaitu VII_J dan VII_K. Kemudian dari dua kelas yang terpilih dilakukan pemilihan untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga terpilih kelas VII_J sebagai kelas eksperimen dan kelas VII_K sebagai kelas kontrol.

C. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan eksperimental semu *(quasi eksperiment)* dengan desain pretes-postes kelompok tak ekuivalen. Kelompok eksperimen (kelas VII_J) diberi perlakuan dengan menggunakan media *video* dan metode diskusi, sementara kelompok kontrol (kelas VII_K) diberi perlakuan dengan

metode diskusi. Setelah itu, kedua kelompok diberi tes/soal berupa soal pilihan jamak yang sama diawal dan akhir kegiatan pembelajaran.

Struktur desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Kelompok	Pretes	Perlakuan	Postes
I	O_1	X	O_2
II	O_1	C	O_2

Keterangan: I = Kelompok eksperimen (kelas VII_J); II = Kelompok kontrol (kelas VII_K); X = Perlakuan di kelas eksperimen dengan media *video* dan diskusi; C = Perlakuan di kelas kontrol dengan metode diskusi; O_1 = Pretes; O_2 = Postes

Gambar 2. Desain penelitian pretes-postes kelompok tak ekuivalen (dimodifikasi dari Riyanto, 2001: 43).

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua tahap, yaitu prapenelitian dan pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari tahap tersebut yaitu sebagai berikut.

1. Prapenelitian

Kegiatan yang dilakukan pada prapenelitian antara lain :

a. Membuat surat izin penelitian ke sekolah tempat diadakannya penelitian.
b. Mengadakan observasi ke sekolah tempat diadakannya penelitian, untuk mendapatkan informasi tentang keadaan kelas yang akan menjadi subjek penelitian.
c. Menetapkan sampel penelitian untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
d. Membuat perangkat pembelajaran yang terdiri dari Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Lembar Kerja Siswa (LKS).

e. Membuat media *video* sebagai bahan materi.

f. Membuat instrumen penelitian yaitu soal pretes/postes, LKK, dan angket tanggapan siswa.

g. Membentuk kelompok diskusi bersifat heterogen pada kelas eksperimen dan kontrol berdasarkan nilai akademik siswa semester ganjil. Pada kelas ekperimen siswa berjumlah 32 dibagi kedalam 6 kelompok, dengan 4 kelompok berjumlah 5 siswa dan 2 kelompok berjumlah 6 siswa. Sedangkan untuk kelas kontrol siswa berjumlah 27 dibagi kedalam 6 kelompok, dengan 3 kelompok berjumlah 4 siswa dan 3 kelompok berjumlah 5 siswa.

2. Pelaksanaan Penelitian

Mengadakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *video* disertai metode diskusi untuk kelas eksperimen dan menggunakan metode diskusi untuk kelas kontrol.

Penelitian ini direncanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

Pertemuan I

a. Kelas Eksperimen (Pembelajaran Menggunakan media *video* dengan Metode diskusi)

1) Pendahuluan

a) Guru memberikan pretes (pada pertemuan I) tentang materi ciri – ciri makhluk hidup.

b) Guru menggali pengetahuan awal siswa dengan pertanyaan :

” apa saja ciri-ciri yang dimiliki makhluk hidup? Dan apa perbedaan antara ciri-ciri makhluk hidup pada hewan dan tumbuhan?”

c) Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan cara :

”makhluk hidup memiliki 9 ciri-ciri, untuk itu kita perlu mempelajari masing-masing ciri-ciri yang dimiliki. hewan dan tumbuhan memiliki ciri-ciri yang sama, namun ada beberapa perbedaan pada masing-masing ciri-ciri tersebut. Hal ini berkaitan dengan materi kita saat ini”

2) Kegiatan inti

a) Siswa membentuk kelompok sesuai arahan guru, Pada kelas ekperimen siswa berjumlah 32 dibagi kedalam 6 kelompok, dengan 4 kelompok berjumlah 5 siswa dan 2 kelompok berjumlah 6 siswa.

b) Menampilkan *video* berisi materi yang akan dipelajari dan meminta siswa untuk menyimak informasi yang terkandung di dalamnya.

c) Memberikan LKK kepada setiap kelompok dan meminta siswa bekerjasama menyelesaikan LKK tersebut.

d) Mengintruksikan siswa untuk mendiskusikan materi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam LKK

e) Guru meminta siswa mengumpulkan LKK yang dikerjakan siswa

f) Guru memberikan apresiasi bagi siswa yang berperan aktif dalam proses pembelajaran

3) Penutup

a) Guru memberikan informasi untuk kegiatan pada pertemuan selanjutnya.

Pertemuan II

1) Pendahuluan

a) Guru meminta siswa membentuk kelompok sesuai dengan pertemuan sebelumnya.

2) Kegiatan inti

a) Guru menginstruksikan perwakilan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.

b) Guru memberikan apresiasi bagi siswa yang mempresentasikan dengan benar.

3) Penutup

a) Mengevaluasi masalah-masalah dalam LKK yang belum terpecahkan

b) Membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

c) Guru memberikan soal post tes yang sama dengan soal pretes (pada akhir pembelajaran).

d) Guru memberi informasi tentang materi untuk pertemuan yang akan datang.

Pertemuan I

b. Kelas Kontrol (Pembelajaran Tanpa Menggunakan media *Video*)

1) Pendahuluan

a) Guru memberikan pretes pada awal pertemuan mengenai ciri-ciri makhluk hidup.

b) Guru menyajikan tujuan pembelajaran.

c) Guru menggali pengetahuan awal siswa dengan pertanyaan :

” apa saja ciri-ciri yang dimiliki makhluk hidup? Dan apa perbedaan antara ciri-ciri makhluk hidup pada hewan dan tumbuhan?”

Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan cara :

bahwa makhluk hidup memiliki 9 ciri- ciri, untuk itu kita perlu mempelajari masing-masing ciri-ciri yang dimiliki, hewan dan tumbuhan memiliki ciri yang sama namun ada beberapa perbedaan pada masing-masing ciri-cirinya.” Hal tersebut berkaitan dengan materi pelajaran kali ini.

2) Kegiatan inti

a. Siswa membentuk kelompok sesuai arahan guru, siswa berjumlah 27 dibagi kedalam 6 kelompok, dengan 3 kelompok berjumlah 4 siswa dan 3 kelompok berjumlah 5 siswa.

b. Guru memberikan LKK kepada setiap kelompok dan meminta siswa bekerjasama menyelesaikan LKK tersebut.

c. Guru mengintruksikan siswa untuk mendiskusikan materi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam LKK tersebut

d. Guru meminta siswa mengumpulkan LKK yang dikerjakan siswa
e. Guru memberikan apresiasi bagi siswa yang berperan aktif dalam proses pembelajaran

3) Penutup

a. Guru memberi informasi tentang materi untuk pertemuan yang akan datang.

Pertemuan II

1) Pendahuluan

a) Guru meminta siswa membentuk kelompok sesuai dengan pertemuan sebelumnya.

2) Kegiatan inti

a) Guru menginstruksikan perwakilan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.
b) Guru memberikan apresiasi bagi siswa yang mempresentasikan dengan benar.

3) Penutup

a) Guru mengevaluasi masalah-masalah dalam LKK yang belum terpecahkan
b) Guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
c) Guru memberikan soal post tes yang sama dengan soal pretes (pada akhir pembelajaran).
d) Guru memberi informasi tentang materi untuk pertemuan yang akan datang.

E. Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis dan teknik pengambilan data pada penelitian ini adalah:

1. Jenis Data

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu berupa data mengenai prestasi belajar pada materi pokok ciri makhluk hidup yang diperoleh dari nilai pretes, postes, dan *N-Gain.*

b. Data Kualitatif

Data kualitatif yaitu berupa data tentang aktivitas belajar siswa dan angket tanggapan siswa terhadap penggunaan media *Video.*

2. Teknik Pengambilan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut:

a. Pretes dan Postes

Data penguasaan materi berupa nilai pretes dan postes. Nilai pretes diambil pada pertemuan pertama setiap kelas, baik eksperimen maupun kontrol, sedangkan nilai postes diambil di akhir pembelajaran pada pertemuan kedua setiap kelas, baik kelas eksperimen maupun kontrol.

Bentuk soal yang diberikan adalah berupa soal pilihan jamak.

Teknik penskoran nilai pretes dan postes yaitu :

$$S = \frac{R}{N} X 100$$

Gambar 3. Teknik penskoran nilai pretes dan postes.
Keterangan : S = Nilai yang diharapkan (dicari); R = jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar; N = jumlah skor maksimum dari tes tersebut (Purwanto, 2008 : 112).

b. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi aktivitas siswa berisi aspek kegiatan yang diamati pada saat proses pembelajaran di kedua kelas. Setiap aktivitas siswa diamati dan diberikan poin sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan.

Tabel 1. Lembar observasi aktivitas belajar siswa

No	Nama	Mengemukakan Ide Pada Lkk			Bertukar Informasi			Mempresentasikan Hasil Diskusi			Mengajukan Pertanyaan			Jumlah
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1														
2														
3														
4														
Dst														
Jumlah skor														
Skor maksimum														
Persentase														
Kriteria														

Keterangan Aspek Aktivitas Belajar Siswa:

Aspek yang diamati	Skor	Kriteria	Penilaian
A. Mengemukakan ide/gagasan berdasarkan permasalahan yang ada pada LKK	1	Tidak mengemukakan ide/gagasan (diam saja).	observasi terhadap siswa saat melakukan diskusi.
	2	Mengemukakan ide/gagasan namun tidak sesuai dengan pembahasan pada materi ciri makhluk hidup.	
	3	Mengemukakan ide/gagasan sesuai dengan pembahasan pada materi ciri makhluk hidup.	
B. Bertukar informasi	1	Tidak berkomunikasi secara lisan/tulisan dalam bertukar pendapat dengan anggota kelompok (diam saja).	observasi terhadap siswa saat melakukan diskusi
	2	Berkomunikasi secara lisan/tulisan dengan anggota kelompok tetapi tidak sesuai	

		dengan permasalahan pada materi ciri makhluk hidup dalam LKK.	
	3	Berkomunikasi secara lisan/tulisan dalam bertukar pendapat untuk memecahkan permasalahan pada LKK pada materi ciri makhluk hidup.	
C. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok	1	Siswa dalam kelompok kurang dapat mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara sistematis dan tidak dapat menjawab pertanyaan.	observasi terhadap siswa saat melakukan diskusi
	2	Siswa dalam kelompok kurang dapat mempresentasikan hasil diskusi kelompok dengan secara sistematis dan menjawab pertanyaan dengan benar atau dapat mempresentasikan hasil diskusi secara sistematis tetapi tidak dapat menjawab pertanyaan.	
	3	Siswa dalam kelompok dapat mempresentasikan hasil diskusi secara sistematis dan menjawab pertanyaan dengan benar.	
D. Mengajukan pertanyaan	1	Tidak mengajukan pertanyaan.	observasi terhadap siswa saat melakukan diskusi
	2	Mengajukan pertanyaan, tetapi tidak mengarah pada materi ciri makhluk hidup.	
	3	Mengajukan pertanyaan yang mengarah dan sesuai dengan permasalahan pada materi ciri makhluk hidup.	

c. Angket Tanggapan Siswa

Angket ini berisi pendapat siswa tentang pembelajaran menggunakan media *video* yang telah dilaksanakan. Angket ini berupa 6 pernyataan, terdiri dari 3 pernyataan positif dan 3 pernyataan negatif dengan 2 pilihan jawaban yaitu setuju dan tidak setuju seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Pernyataan pada angket

No.	Pernyataan- Pernyataan	S	TS
1	Saya senang mempelajari materi memahami ciri – ciri makhluk hidup dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.		
2	Saya lebih mudah memahami materi yang dipelajari melalui media pembelajaran yang digunakan oleh guru		
3	Media pembelajaran yang digunakan menjadikan saya lebih aktif dalam diskusi kelas dan kelompok		
4	Saya merasa sulit berinteraksi dengan teman dalam proses pembelajaran berlangsung		
5	Saya merasa sulit mengerjakan soal-soal di LKK dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.		
6	Saya tidak memperoleh wawasan/pengetahuan baru tentang materi pokok yang dipelajari		

F. Teknik Analisis Data

1. Data Kuantitatif

Data penelitian berupa nilai pretes, postes, dan skor *N-gain* pada kelas eksperimen dan kontrol dianalisis menggunakan uji-U dengan program SPSS versi 20, yang sebelumnya dilakukan uji normalitas dan kesamaan dua varians (*homogenitas*) data:

a. Uji Normalitas data

Uji normalitas data dilakukan menggunakan uji *Lilliefors* dengan program SPSS versi 20.

Hipotesis

H_0 = Sampel berdistribusi normal
H_1 = Sampel tidak berdistribusi normal

Kriteria Pengujian

Terima Ho jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau p-value > 0,05, tolak Ho untuk harga yang lainnya (Pratisto, 2004:5).

b. Uji Kesamaan Dua Varians

Apabila masing masing data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji kesamaan dua varians dengan menggunakan program SPSS versi 20.

Hipotesis

H_0 = Kedua sampel mempunyai varians sama
H_1 = Kedua sampel mempunyai varians berbeda

Kriteria Pengujian

Dengan kriteria uji yaitu jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau probabilitasnya > 0,05 maka H_0 diterima, jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau probabilitasnya < 0,05 maka H_0 ditolak (Pratisto, 2004:71).

c. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan uji kesamaan dua rata-rata dan uji perbedaan dua rata-rata dengan menggunakan program SPSS versi 20.

- **Uji Kesamaan Dua Rata-rata**

  Hipotesis

  H_0 = Rata-rata *N-gain* kedua sampel sama
  H_1 = Rata-rata *N-gain* kedua sampel tidak sama

  Kriteria Pengujian

  Jika $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$, maka Ho diterima.
  Jika $t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka Ho ditolak (Pratisto, 2004: 13).

- **Uji Perbedaan Dua Rata-rata**

  Hipotesis

  H_0 = rata-rata *N-gain* pada kelompok eksperimen sama dengan kelompok kontrol.
  H_1 = rata-rata *N-gain* pada kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol.

Kriteria Pengujian

Jika $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$, maka Ho diterima.
Jika $t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka Ho ditolak (Pratisto, 2004:10).

2. Data Kualitatif

a. Aktivitas Belajar Siswa

Data aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung merupakan data yang diambil melalui observasi. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dengan menghitung persentase aktivitas belajar siswa. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut.

1) Menghitung persentase aktivitas dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

2) Menafsirkan atau menentukan persentase aktivitas belajar siswa sesuai kriteria pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria persentase aktivitas belajar siswa.

Persentase (%)	Kriteria
87,50 – 100	Sangat baik
75,00 – 87,49	Baik
50,00 – 74,99	Cukup
0 – 49,99	Kurang

Sumber: dimodifikasi dari Hidayati, (2011:17).

b. Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan media *Video*

Data tanggapan siswa terhadap pembelajaran dikumpulkan melalui penyebaran angket. Angket tanggapan berisi 6 pernyataan yang terdiri dari 3 pernyataan positif dan 3 pernyataan negatif. Pengolahan data angket dilakukan sebagai berikut:

1) Menghitung skor angket pada setiap jawaban sesuai dengan ketentuan pada Tabel 4.

Tabel 4. Skor per jawaban angket

Sifat Pernyataan	Skor	
	1	0
Positif	S	TS
Negatif	TS	S

Keterangan:
S = setuju; TS = tidak setuju (dimodifikasi dari Rahayu, 2010:29).

2) Melakukan tabulasi data temuan pada angket berdasarkan klasifikasi yang dibuat, bertujuan untuk memberikan gambaran frekuensi dan kecenderungan dari setiap jawaban berdasarkan pernyataan angket.

Tabel 5. Data angket tanggapan siswa terhadap media *Video*

No. Pertanyaan Angket	Pilihan Jawaban	Nomor Responden (Siswa)				Persentase
		1	2	3	dst.	
1	S					
	TS					
2	S					
	TS					
dst	S					
	TS					

Sumber: dimodifikasi dari Rahayu, (2010: 31).

3) Menafsirkan atau menentukan persentase tanggapan siswa terhadap penggunaan media *Video* sesuai kriteria pada Tabel 6.

Tabel 6. Kriteria persentase tanggapan siswa terhadap Media *Video.*

Persentase (%)	Kriteria
100	Semuanya
76 – 99	Sebagian besar
51 – 75	Pada umumnya
50	Setengahnya
26 – 49	Hampir setengahnya
1 – 25	Sebagian kecil
0	Tidak ada

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penggunaan media *video* berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup.

B. Saran

Untuk kepentingan penelitian, maka penulis menyarankan sebagai berikut:

1. Dalam pelajaran yang mengaitkan kehidupan sehari – hari terhadap pembelajaran yang terjadi disekolah guru biologi disarankan menggunakan media *video* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar karna siswa secara tidak langsung dapat terlibat dalam masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya pada materi ciri-ciri makhluk hidup.
2. Guru diharapkan lebih cermat dan tepat dalam mempertimbangkan waktu dalam proses pembelajaran terutama dengan media *video* karna membutuhkan waktu yang cukup lama dan disarankan agar

pembentukan kelompok dilakukan pada waktu sebelum jam pelajaran dimulai, agar lebih mengefisienkan waktu.

3. Untuk penelitian selanjutnya, penulis menyarankan pemilihan kelas dilakukan dengan *purposive random custer* yaitu sesuai dengan kebutuhan peneliti, untuk menghindari kelas-kelas dengan siswa yang jarang masuk agar penelitianpun berjalan dengan baik karena siswa hadir semua saat penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, Ronald H. 2000. *Pemilihan Dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran. Terjemahan Yusufhadi Miarso, dkk.* PAU-UT. Jakarta.

Andra, D. 2007. *Penerapan Mastery Learning Melalui Discovery Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Pencapaian Kompetensi Belajar Siswa Materi Gerak (PTK Pada Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2006/2007*. Skripsi. Unila. Bandar Lampung.

Arta N.A. 2013.*Penerapan Pembelajaran Stad Melalui Video Terhadap Aktivitas Belajar Dan Penguasaan Materi Pokok Oleh Siswa*. (Skripsi). Universitas Lampung. Bandar Lampung.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Depdikbud. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta.

Depdiknas. 2003. *Pendidikan Menurut Undang-Undang*. Jakarta. didownload dari http://www.depdiknas.co.id pada Minggu, 19 April 2015 01.27 wib.

Dimyati dan Mujiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta

Hamalik, O. 2011. *Proses Belajar Mengajar.* Bumi Aksara. Jakarta.

Hamzah B, Uno dan Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.

Hidayati, A.N. 2011.*Training of Trainer Berorientasi Higher Order Learning Skills dan Pengaruhnya pada Prestasi serta Performance Guru*. (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2011). Kerjasama FKIP Unila-HEPI. Bandar Lampung.

Mulyasa. 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.

Pratisto. 2004. *Cara Mudah Mengatasi Masalah Statistik dan Rancangan Percobaan dengan SPSS 20*. Gramedia. Jakarta.

Prawiradilaga, D.S. 2009. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Kencana. Jakarta.

Prent, K., dkk.. 1969. *Kamus Latin-Indonesia*. Kanisius. Jogjakarta.

Purwanto, M.N. 2008. *Prinsip - prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.

Rahayu, S.P. 2010. *Deskripsi Sikap Siswa Terhadap Lingkungan Melalui Pendekatan Pengungkapan Nilai (Values Clarification Approach) Pada Kelas VII MTs Guppi Natar.* (Skripsi) Universitas Lampung. Lampung.

Riyanto, Y. 2001. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. SIC. Surabaya.

Rusman. 2012. *Model – Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers. Jakarta.

Sanjaya, W. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana. Jakarta.

Sudjana, N dan Rivai, A. 1992. *Media Pembelajaran.* CV. Sinar Baru. Bandung.

Suyitno, A. 2000. *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika I.* Semarang.Pendidikan Matematika FMIPA UNNES.

Wardani, A. 2007. *Meningkatkan Aktivitas, Kreativitas dan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis Produk* (Skripsi). Universitas Lampung. Bandar Lampung.