**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuh kembangkan potensi-potensi bawaan baik jasmani ataupun rohani untuk memperoleh hasil dan prestasi, sehingga ia mencapai kedewasaan dan menjadi manusia yang utuh.

Menurut undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional

Pendidikan adalah usaha sadar 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 darinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam undang-undang tersebut memberikan konsep bahwa pendidikan merupakan suatu proses pembentukan pribadi yang diartikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis dan terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik. Oleh karena itu harus dipahami dan didasari oleh seluruh segmentasi pendidikan agar pendidikan terarah pada tujuan dan aktivitas pendidikan khususnya pada pendidikan sekolah dasar. Pendidikan dasar merupakan pembentukan awal atau tahap dasar dalam upaya meningkatkan mutu sumber daya manusia (SDM) sebagai generasi penerus bangsa.

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membelajarkan siswa tentang alam semesta. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat 1 dijelaskan bahwa, “Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada pada pendidikan dasar dan menengah”.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka mata pelajaran IPA merupakan bekal siswa untuk dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep dasar peristiwa-peristiwa alam di sekitarnya, sehingga siswa dapat memahami bahwa setiap kejadian yang berhubungan dengan alam yang ada di lingkungan mereka tidaklah terjadi begitu saja, namun ada proses-proses yang terlebih dahulu terjadi. Dalam mata pelajaran IPA siswa tidak semata-mata diajarkan untuk mengerti bahkan memahami konsep IPA itu sendiri akan tetapi dalam pembelajaran siswa diharapkan untuk menumbuhkan sikap ilmiah. Selain itu, siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam memelihara lingkungan alam sekitar mereka. Akan tetapi, tujuan tersebut tidak akan tercapai oleh siswa ketika guru kurang mampu menyampaikan materi ajar dengan baik. Hal ini berarti bahwa guru mempunyai peranan yang sangat penting terhadap tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pada proses belajar mengajar peranan guru sangat penting. 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”. Berdasarkan rumusan Undang-undang tersebut, dapat dilihat bahwa guru memilki peran yang sangat penting untuk mendidik ataupun membimbing siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sebaiknya menciptakan kondisi atau situasi yang menyenangkan sehingga membuat siswa dapat bersemangat menerima pelajaran dan memudahkan penyampaian materi pelajaran. Menurut Sutanto (2013) bahwa, permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran IPA adalah motivasi dan minat siswa terhadap materi pelajaran yang rendah, sehingga membuat siswa tidak aktif dalam pembelajaran, yang pada akhirnya menyebabkan hasil belajarnya tidak tercapai secara maksimal. Untuk itu, dalam proses pembelajaran perlu sebuah penanganan oleh guru. Salah satu usaha guru dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan adalah penggunaan media pembelajaran secara optimal.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (Arsyad, 2016 : 19) mengemukakan bahwa, “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”. Oleh sebab itu, guru harus lebih memperhatikan media apa yang akan digunakannya dalam pembelajaran dengan mengkombinasikan berbagai jenis media dalam satu pembelajaran seperti menggabungkan media berbasis audio dan visual untuk menyampaikan materi pembelajaran agar pesan bisa diserap dengan baik oleh semua peserta didik.

Peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui bagaimana gambaran proses pembelajaran siswa dalam mengikuti mata pelajaran IPA. Wawancara dilakukan dengan wali kelas III yaitu Ibu Nursyafitriah,S.Pd pada tanggal 17 Januari 2017. Dalam proses pembelajaran guru mengalami kendala dalam penggunaan media pembelajaran dikarenakan sarana dan prasarana yang kurang memadai dan kondisi siswa yang terlihat bosan pada saat guru menyampaikan materi.

Peneliti juga melakukan pengamatan pada saat proses pembelajaran IPA di kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar pada tanggal 16 januari 2017 sampai 23 Januari 2017, beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran: (1) dalam proses pembelajaran IPA media video pembelajaran yang kurang optimal dikarenakan sarana dan prasarana yang kurang memadai, (2) peserta didik kurang memahami materi yang sedang dipelajari sehingga membuat kegiatan sendiri ditempat duduknya, (3) dari 30 orang siswa dikelas III A hanya 9 orang siswa yang berperan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada perlu dilakukan suatu perubahan yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mengatasi masalah tersebut. Adapun solusi yang dibutuhkan ialah pemanfaatan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat siswa. Pada era perkembangan teknologi yang begitu pesat seperti sekarang ini, ada berbagai alat maupun aplikasi yang dapat digunakan guru untuk media pembelajaran yang menarik dan variatif serta dapat mengakomodir tipe-tipe belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPA guru dapat melakukan rekayasa terhadap peristiwa-peristiwa alam dengan menggunakan aplikasi yang telah ada.

Video pembelajaran sebagai salah satu alternatif solusi bagi guru dalam menyediakan media pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik bagi peserta didik. Pembelajaran yang menggunakan video dapat digunakan untuk menunjukkan bukti-bukti tentang kejadian alam yang telah dibuat sedemikian rupa. Penggunaan Video memiliki beberapa keunggulan yaitu dapat dilihat dan didengar secara berulang, dan dapat memberi stimulus secara stimultan terhadap berbagai indera, serta membantu kejelasan informasi dan memori. Visualisasi fenomena alam dapat memperjelas hasil pengamatan dan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan pemahaman siswa. Video itu sendiri menurut Cecep Sutandi (Thomas, 2015) adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.

Penggunaan media video dalam pembelajaran diyakini mampu membantu peningkatan minat belajar siswa. Minat belajar siswa sangat bergantung kepada proses guru dalam menyampaikan pembelajaran dan dengan minat pula siswa mampu mencapai hasil belajar yang memuaskan. Adanya minat dapat membuat siswa menjadi tertarik dan perhatian terhadap pembelajaran sehingga dari minat tersebut, siswa ingin untuk mempelajari lebih dalam tentang materi mata pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu, minat dikatakan sebagai satu hal yang penting dalam membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Selain itu terdapat beberapa penelitian yang relevan tentang Penerapan Media Video Pembelajaran dan salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Adriani yang membuktikan dengan penerapan video pembelajaran maka dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar IPA (Adriani,2016).

Berkaitan dengan hal itu, maka upaya mengatasi permasalahan tersebut penulis mengkajinya melalui penelitian eksperimen dengan judul “PengaruhPenggunaan Media Video Pembelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah gambaran penggunaan media video pembelajaran IPA kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar?
2. Bagaimanakah gambaran minat belajar siswa kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan video pembelajaran IPA terhadap minat belajar siswa kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar?
4. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan media video pembelajaran IPA kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar.
2. Untuk mengetahui gambaran minat belajar siswa kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran IPA terhadap minat belajar siswa kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar.
4. **Manfaat Penelitian**
5. Manfaat Teoritis
6. Bagi Akademik, sebagai acuan teoritis tentang pengaruh pengguanaan media video pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa.
7. Bagi Peneliti, Sebagai pengalaman yang bersifat ilmiah, dan sebagai referensi bagi peneliti lain.
8. Manfaat Praktis
9. Bagi Guru, Sebagai masukan tentang penggunaan media yang tepat dalam mengakomodasi gaya belajar siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.
10. Bagi Siswa, Sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
11. Bagi Kepala Sekolah, Sebagai upaya dalam pengambilan keputusan sekolah untuk peningkatam kualitas pembelajaran di kelas yang akan memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas sekolah.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Konsep Dasar Media Pembelajaran**
3. **Pengertian Media Pembelajaran**

Salah satu hal yang memudahkan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Robert Hanick, dkk (Sanjaya, 2012 : 57) mengemukakan “media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber *(source)* dan penerima *(receiver)* informasi.” Selanjutnya Sanjaya (2012 : 57) mengemukakan bahwa “media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media mana kala digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan.”

Menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely (Musfiqon, 2012) pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. “Arti sempit”, bahwa media itu berwujud : grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Menurut “arti luas”, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

9

Rusman dkk (2013: 170) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran”. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Musfiqon (2012: 28) juga turut mengemukakan “media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal”. Selain itu adapula Gagne dalam Sanjaya (2012) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat perantara informasi yang digunakan oleh guru untuk membantu dalam proses pembelajaran.

1. **Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran**

Fungsi dan manfaat media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan suatu pembelajaran yang sedang berlangsung. Sanjaya (2012 :70) manfaat media pembelajaran yaitu: “(1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu; (2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu; (3) Menambah gairah dan minat belajar siswa”.

Selain itu, Sanjaya juga menuliskan fungsi media pembelajaran. Menurut Sanjaya (2012: 72) media pembelelajaran memiliki fungsi, sebagai berikut :

1) Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan; 2) Fungsi menumbuhkan minat. Dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan kreatif diharapkan siswa dapat lebih berminat untuk mengikuti pembelajaran; 3) Fungsi kebermaknaan. Melalui penggunaan media, diharapkan pembelajaran tidak hanya sekedar penambahan informasi, tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisa atau bahkan mencipta; 4) Fungsi penyamaan persepsi. Dengan penggunaan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa; 5) Fungsi individualitas. Media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan pernyataan mengenai manfaat dan fungsi media pembelajaran dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran adalah untuk lebih mendekatkan siswa dengan kondisi sebenarnya, dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan juga terjadi penyamaan persepsi antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa sehingga tidak timbul kesalah pahaman, serta untuk melayani kebutuhan setiap individu siswa yang berbeda-beda.

1. **Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran**

Memilih dan menggunakan media untuk digunakan dalam pembelajaran merupakan hal yang tidaklah mudah. Guru terlebih dahulu harus memperhatikan ataupun mempertimbangkan aspek dan juga prinsip-prinsip tertentu agar nantinya pemilihan dan penggunaan media lebih tepat.

Musfiqon (2012: 116) ada tiga prinsip yang bisa dijadikan rujukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

1) Prinsip efektifitas dan efesiensi, dalam memilih media pembelajaran seorang guru dituntut untuk membuat media yang mendukung dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran; 2) Prinsip relevansi, guru dituntut untuk memilih media yang sesuai dengan tujuan, isi, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran; 3) Prinsip produktivitas, guru juga dituntut untuk memilih media pembelajaran yang lebih produktif, karena semakin produktif media yang digunakan maka akan semakin cepat dan tepat tujuan pembelajaran teralisasikan.

Sanjaya (2012: 75) guru harus memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran, sebagai berikut:

1) Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran; 2) Media yang akan digunakan guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran; 3) Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran; 4) Media pembelajarn harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa; 5) Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efesiensi; 6) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Berdasarkan dua pernyatan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran haruslah didasari atas prinsip efektifitas dan efesiensi, prinsip relevansi, dan prinsip produktivitas, sehingga nantinya dalam pembelajaran tujuan dapat tercapai, begitupun dalam penggunaannya media pembelajaran harus memperhatikan minat, kebutuhan, ataupun kondisi dari siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

1. **Media Video Pembelajaran**
2. **Pengertian Media Video Pembelajaran**

Salah satu bentuk dari media audio visual adalah video pembelajaran. Agnew dan Kellerman (Munir, 2015) mengemukakan bahwa video sebagai media digital yang menunjukkan susanan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi. Sadiman (Thomas, 2015) mengemukakan video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita). Selain itu (Daryanto, 2012: 86) mengemukakan “video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual maupun berkelompok”.

Berdasarkan pernyataan tersebut mengenai media video pembelajaran dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah media yang memadukan antara suara dan gambar bergerak yang dapat ditampilkan pada siswa. Dengan demikian, siswa merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan video yang ditayangkan oleh guru. Seperti yang kita ketahui bahwa tingkat daya ingat siswa terhadap materi dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan pengelihatan.

1. **Fungsi Media Video Pembelajaran**

Media pembelajaran berbasis video merupakan perantara atau penyampai pesan pembelajaran yang mengandung komponen atau unsur suara dan visual.

Fungsi media video pembelajaran yang perlu diketahui menurut Rima (2016: 53) sebagai berikut:

1) Lebih Efektif, audio Visual bisa berfungsi sebagai salah satu media yang dapat mewujudkan situasi dan kondisi belajar mengajar yang lebih efektif; 2) Sebagai Integral Pembelajaran, media pembelajaran audio visual dapat berfungsi sebagai bagian yang integral dari keseluruhan proses pembelajaran; 3) Sebagai Hiburan, dalam proses belajar mengajar, media audio visual dapat sebagai hiburan bagi siswa. Selain itu, media ini juga dapat memancing perhatian atau merangsang minat belajar siswa; 4) Mempercepat Proses Belajar, media pembelajaran audio visual dapat berfungsi sebagai alat untuk mempermudah dan mempercepat proses belajar dalam menangkap sebuah materi yang diberikan atau yang ditampilkan oleh seorang guru; 5) Meningkatkan Kualitas Belajar, media audio visual ini juga dapat berfungsi sebagai salah satu media yang dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar.

1. **Unsur-Unsur Video Pembelajaran**

Video pembelajaran merupakan jenis media yang banyak digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Video pembelajaran terdiri dari beberapa unsur. Menurut Rima (2016) unsur-unsur video pembelajaran sebagai berikut:

1. Visualisasi

Video pembelajaran ditampilkan sebagai usaha untuk membimbing siswa lebih memahami sebuah materi melalui visualisasi,

1. Prinsip Menonton

Video pembelajaran disajikan ke hadapan beberapa siswa menggunakan prinsip yang serupa dengan menonton film. Hal ini tentu menarik perhatian siswa dan pembelajaran terasa tidak membosankan,

1. Sumber Video

Video pembelajaran ditampilkan sebagai media pembelajaran memiliki sumber yang jelas,

1. Muatan Video

Video pembelajaran harus memiliki muatan sumber materi pembelajaran. Sehingga sinkron antara materi dan video yang ditampilkan.

1. **Kelebihan Media Video**

Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Untuk menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran, haruslah dipilih secara tepat dengan melihat kelebihan media untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu.

 Menurut Rima (2016) kelebihan media video sebagai berikut:

1. Video bisa menarik perhatian untuk periode yang singkat,
2. Video bisa menghemat waktu dan dapat diputar berulang-ulang,
3. Keras dan lemah suara dapat diatur,
4. Saat penyajian ruangan tidak perlu digelapkan.

Menurut Pramono (Rusman, dkk 2013: 220) media video memiliki banyak kelebihan antara lain:

1) Memaparkan keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian; 2) Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain, seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya pemaparan; 3) Pengguna dapat melakukan replay pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus, 4) Sangat cocok untuk memaparkan materi dalam ranah perilaku; 5) Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dan dibandingkan dengan media teks.

Kelebihan video lain dikemukakan oleh Heinich, Molenda, Russal (Rusman, dkk 2013: 220)

1) Bergerak, sifat-sifat yang nyata dalam video dalam proses pembelajaran, adalah kemampuannya untuk memperlihatkan gerakan-gerakan. Hal ini lebih menguntungkan dari media lain; 2) Proses, video dapat menyajikan suatu proses dengan lebih tepat guna (efektif) dibandingkan dengan media lain; 3) Pengamatan yang baik, video memungkinkan adanya pengamatan yang baik terhadap suatu keadaan/peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung, dapat dilihat/diamati secara baik dan meyakinkan; 4) Kemampuan belajar, menurut hasil penelitian terbukti bahwa video sangat berguna untuk mengajarkan keterampilan, karena kemungkinan adanya pengulangan sehingga suatu keterampilan bisa dipelajari secara berulang-ulang juga; 5) Dramatisasi, kemampuan video untuk mendramatisasi peristiwa-peristiwa dan situasi yang membuatnya cocok bagi pembelajaran dalam bidang ilmu-ilmu sosial dan masalah-masalah kemanusiaan; 6) Domain efektif. Karena memiliki dampak emosional yang tinggi/besar, video sangat cocok untuk mengajarkan masalah-masalah yang menyangkut domain efektif; 7) Memecahkan masalah *(problem solving),* suatu episode video dapat digunakan secara tepat guna dalam situasi pembelajaran yang menekankan pada proses pemecahan masalah; 8) Pemahaman budaya, kita dapat mengembangkan suatu saluran penghargaan untuk budaya lain dengan melihat lukisan video dan film tentang kehidupan masyarakat sehari-hari; 9) Pemahaman yang sama, dengan mengamati program video atau film together, suatu kelompok yang berlainan dapat membangun suatu basis bersama untuk mendiskusikan suatu masalah dengan kecenderungan yang sama.

Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut mengenai kelebihan media video dapat penulis simpulkan bahwa media video memiliki banyak kelebihan, dimana dapat digunakan untuk melihat objek yang tidak dapat dilihat atau diamati langsung oleh siswa. Dengan video siswa juga dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru tapi juga aktivitas lain seperti mengamati pemutaran media video.

1. **Kelemahan Media Video**

Selain kelebihan, media video juga memiliki kelemahan. Rusman, dkk (2013) kelemahan penggunaan video pembelajaran sebagai berikut:

1. Jangkauannya terbatas,
2. Sifat komunikasinya satu arah,
3. Gambarnya relatif kecil,
4. Kadangkala terjadi distori gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan,
5. Pada umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak dalam pengadaannya.

Sebuah media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan media video. Dalam penayangannya, media video tidak dapat berdiri sendiri, media video ini membutuhkan pendukung seperti LCD untuk memproyeksikan gambar maupun speaker aktif untuk menampilkan suara agar terdengar jelas. Sifat komunikasi dalam penggunaan media hanya bersifat satu arah, siswa hanya memperhatikan media video. Hal inilah yang perlu diperhatikan oleh guru karena media video dapat diulang maupun diberhentikan maka guru bisa mengajak berkomunikasi dengan siswa tentang isi dari video yang dilihat, maupun tanya jawab tentang video yang ditampilkan. Jadi komunikasi tersebut tidak hanya satu arah.

1. **Penggunaan Media Video Pembelajaran**

Video pembelajaran merupakan salah satu jenis media yang dianggap memiliki kemampuan lebih baik dan menarik dalam proses pembelajaran.

Rima (2016: 55) mengemukakan hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan audio visual sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Persiapan Materi, dalam hal ini seorang guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu. Setelah itu, baru memilih atau menentukan media audio visual yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan; 2) Durasi Media, seorang guru juga harus mengetahui durasi media audio visual. Misalnya, dalam bentuk film atau video, di mana keduanya harus disesuaikan dengan jam pelajaran; 3) Persiapan Kelas, persiapan kelas ini meliputi persiapan siswa dan persiapan alat. Persiapan siswa ini bisa dilakukan dengan memberikan penjelasan secara global mengenai isi video. Sementara persiapan alat adalah persiapan mengenai semua peralatan yang akan digunakan demi kelancaran pembelajaran; 4) Tanya Jawab, setelah kegiatan pemutaran film atau video selesai, sebaiknya seorang guru melakukan refleksi dan tanya jawab dengan siswanya. Hal tersebut untuk mengetahui sejauh mana pemehaman siswa terhadap materi tersebut.

1. **Minat Belajar**
2. **Konsep Minat**

Secara sederhana, minat *(interest)* berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Reber (Wahab, 2015) minat bukanlah istilah yang populer dalam psikologi disebabkan ketergantungannya terhadap berbagai faktor internal lainnya, seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan. Adapun menurut Sardiman (2012:76) mengemukakan “minat adalah salah satu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri”.

Sefriana (2013:28) mengemukakan “minat merupakan ketertarikan akan sesuatu objek yang berasal dari hati, bukan karena paksaan dari orang lain”. Lebih lanjut Bloom (Susanto 2013:59) mengemukakan “minat adalah apa yang disebutnya sebagai *subject-related affect,* yang di dalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran”. Timbulnya minat pada diri seseorang menurut Rosyidah (Susanto, 2013) pada prinsipnya dapat dibedakan menajdi dua jenis yaitu : minat yang berasal dari pembawaan dan minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar. *Pertama,* minat yang berasal dari pembawaan, timbul dengan sendirnya dari setiap individu, hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah. *Kedua,* minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar individu, timbul seiring dengan proses perkembanagan individu bersangkutan. Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua, dan kebiasaan atau adat.

Menurut Susanto (2013:63) minat secara psikologis banyak dipengaruhi oleh perasaan senang dan tidak senang yang terbentuk pada setiap fase perkembangan fisik dan psikologis anak. Pada tahap tertentu, regulasi rasa senang dan tidak senang ini akan membentuk pola minat. Munculnya pola minat ketika sesuatu yang disenangi berubah menjadi tidak disenangi sebagai dampak dari perkembangan psikologis dan fisik seseorang. Keberhasilan pembelajaran menurut Hartono (Susanto 2013:67) bergantung pada minat peserta didik, bahan pelajaran, pendekatan, ataupun metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat peserta didik menyebabkan hasil belajar tidak optimal.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa minat belajar siswa mempunyai peranan penting terhadap keberhasilan suatu pembelajaran dalam kelas, karena dengan minat belajar yang tinggi dari siswa maka tujuan pembelajaran dimungkinkan dapat tercapai.

1. **Ciri-ciri Minat Belajar**

Minat merupakan faktor psikologis yang terdapat pada setiap orang. Sehingga minat terhadap sesuatu atau kegiatan tertentu dapat dimilki setiap orang. Bila seseorang tertatrik pada sesuatu maka minat akan muncul. Dari pengertian tersebut dapat dimengerti bahwa terjadinya minat itu karena dorongan dari perasaan suka dan adanya perhatian terhadap sesuatu.

Ciri-ciri minat menurut Hurlock (Susanto, 2013):

1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental; 2) Minat bergantung pada kesiapan belajar; 3) Minat bergantung pada kesempatan belajar; 4) Perkembangan minat mungkin terbatas; 5) Minat dipengaruhi budaya; 6) Minat berbobot emosional; 7) Minat cenderung bersifat egosentris.

1. **Indikator Minat Belajar**

Kelancaran suatu kegiatan belajar mengajar seorang guru harus berusaha meningkatkan minat siswa terhadap belajar. Dalam usaha meningkatkan minat belajar, tidak cukup hanya mengandalkan kesadaran dari siswa itu sendiri. Melainkan dari usaha seorang guru yang sungguh-sungguh memiliki keinginan yang kuat untuk meningkatkan minat belajar dengan tujuan mampu membantu siswa dalam belajar untuk mencapai hasil yang memuaskan. Karena apabila seorang siswa memiliki minat yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran maka hasil pembelajaran yang akan diperoleh akan lebih maksimal.

Menurut Slameto (2013) Indikator minat ada empat yaitu: 1) perasaan suka; 2) ketertarikan siswa; 3) perhatian siswa; dan 4) keterlibatan siswa. Masing-masing indikator tersebut sebagai berikut:

1. Perasaan Suka

Seorang siswa yang memiliki perasaaan suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginnya, tidak ada perasaan terpaksa pada siswa unuk mempelajari bidang tersebut.

1. 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.

1. Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengerian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

1. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari subjek tersebut.

1. **Aktivitas Belajar Siswa**
2. **Pengertian Aktivitas Belajar**

Proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikologis peserta didik baik jasmani maupun rohani, sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, psikomotor. Menurut Nasution (2004) mengemukakan pengajaran modern mengutamakan aktivitas siswa. Pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal apabila siswa mempunyai aktivitas yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator.

Sardiman (2012:100) mengemukakan “aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan”. Lebih lanjut lagi Piaget (Sardiman, 2012:100) mengemukakan “seorang anak itu berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan anak itu tidak berpikir”.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah serangkaian aktivitas fisik, jasmani, mental dan rohani yang saling berkaitan sehingga tercipta belajar yang optimal.

1. **Jenis-Jenis Aktivitas Dalam Belajar**

Jenis-jenis aktivitas belajar menurut Dierich (Suhana, 2014) bahwa aktivitas belajar dibagi kedalam delapan kelompok:

1. Kegiatan-kegiatan Visual, yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja atau bermain,
2. Kegiatan-kegiatan lisan, yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara diskusi dan interupsi,
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok,
4. Kegiatan-kegiatan menulis, yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, mengerjakan tes dan mengisi angket,
5. Kegiatan-kegiatan menggambar, yaitu menggambar, membuat grafik, peta dan pola,
6. Kegiatan-kegiatan metrik, yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan,
7. Kegiatan-kegiatan mental, yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan melihat keputusan,
8. Kegiatan-kegiatan emosional, yaitu minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.
9. **Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**
10. **Pengertian IPA**

IPA merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam yang berasal dari kata *naturalscience*. *Natural* artinya berhubungan dengan alam,sedangkan *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi IPA secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan tentang alam atau yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi dialam.

Adapun pengertian IPA menurut Trianto, (2010: 136) bahwa:

IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.

Susanto (2013) juga mengemukakan IPA merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapat suatu kesimpulan.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa alam. Pengetahuan yang diperoleh melalui proses-proses yang disebut metode ilmiah.

1. **Tujuan Pembelajaran IPA**

Pembelajaran sains di Sekolah Dasar dikenal dengan Mata Pelajaran IPA yang masih menyatu dan diajarkan secara terpadu, dalam artian belum diajarkan secara terpisah seperti biologi, fisika dan kimia. Adapun tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar menurut Badan Nasional Standar Pendidikan dalam Susanto (2013:171) adalah sebagai berikut:

1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaannya; 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat; 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan, meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam; 5) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; 6) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPA mempunyai tujuan yang sesuai dengan cita-cita negara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pembelajaran IPA yang berhubungan dengan alam dan sikap ilmiah.

1. **Kerangka Pikir**

Kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA adalah salah satu masalah yang terjadi pada siswa SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. Hal tersebut dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran IPA.

Pada pelaksanaan pembelajaran IPA di dalam kelas seringkali ditemukan bahwa siswa hanya diberikan informasi tanpa harus memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkannya dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari. Metode pembelajaran yang digunakan masih sekedar ceramah atau dengan kata lain hanya sekedar penyampaian materi dari guru ke siswa. Faktor lain yang sering ditemukan yaitu penggunaan media pembelajaran. Media yang biasa digunakan oleh guru dalam pembelajaran hanya sekadar buku teks pelajaran yang isinya sebagian besar hanya tulisan. Sehingga kebermaknaan dalam proses pembelajaran masih kurang. Hal inilah yang membuat siswa tidak berminat untuk mengikuti pembelajaran IPA dalam kelas.

Pencapaian tujuan pembelajaran IPA perlu proses pembelajaran yang dirasa bermakna bagi siswa, sehingga tumbuh kesadaran dan pemahaman bahwa setiap kejadian yang terjadi di alam semesta tidaklah terjadi begitu saja, melainkan karena ada proses-proses yang mendahuluinya. Maka dari itu perlu media pembelajaran yang tepat untuk menunjukkan proses-proses tersebut.

Video menjadi alternatif yang bisa digunakan guru dalam pembelajaran IPA untuk menunjukkan kepada siswa tentang peristiwa-persitiwa alam dan prosesnya, sehingga siswa tidak hanya sekedar mendengarkan informasi akan tetapi bisa memahami informasi yang disajikan. Pemanfaatan media video sangat membantu guru dalam pembelajaran, guru tidak lagi menjadi dominan dalam pembelajaran, karena dengan video semuanya dapat tertampung baik audio maupun gambar sehingga guru hanya sekadar mengarahkan atau menjawab pertanyaan dari siswa setalah melihat video yang ditampilkan sehubungan dengan materi ajar, sehingga siswa-siswa menjadi aktif dalam kelas. Penggunaan video juga bisa meningkatkan minat belajar siswa, karena siswa tidak lagi hanya sekedar mendengarkan penjelasan dari guru, akan tetapi siswa bisa menerima informasi dari sumber lain yang lebih

menarik bagi dirinya.

Minat Belajar

Siswa

 Media Video Pembelajaran IPA

Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2

Gambar 2.1 : Skema Kerangka Pikir Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar

1. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, tinjauan pustaka, maupun kerangka pikir, maka hipotesis dalam penelitian ini terdapat pengaruh antara penggunaan media video pembelajaran IPA terhadap minat belajar siswa.

Adapun hipotesis statistik sebagai berikut:

Hipotesis nol (Ho) = Tidak terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan video pembelajaran pada siswa kelas III SD Inpres Lanraki 2.

Hipotesis alternatif (Ha) = Terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan video pembelajaran pada siswa kelas III SD Inpres Lanraki 2.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

* 1. **Pendekatan Dan Jenis Penelitian**
		1. **Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada pendekatan ini data akan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik untuk menguji hipotesis yang telah disiapkan.

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam peneilitian ini adalah *Pre- Eksperimental* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest design*. Peneliti menggunakan desain ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video pembelajaran IPA terhadap minat belajar siswa kelas III SD Inpres Lanraki II Kota Makassar.

1. **Variabel Dan Desain Penelitian**

**Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

Variabel Bebas

Variabel bebas (*independent variabel*) dalam penelitian ini adalah penggunaan video pembelajaran yang kemudian dalam penelitian ini diberi simbol sebagai X.

29

Variabel Terikat

Variabel terikat (*dependent variabel*) dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa, yang selanjutnya diberi simbol Y.

* + - 1. **Desain Penelitian**

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design* yang melibatkan satu kelompok, yaitu sebagai kelompok eksperimen*.* Pada desain kelompok eksperimen diberikan *pretes* selanjutnya diterapkan perlakuan dengan menggunakan media video pembelajaran setelah itu diadakanlah *posttest*. Secara jelas desain penelitian sebagai berikut:

**O1 X O2**

 Sugiyono (2016)

Keterangan:

O1 = *Pre-test*

O2 = *Post-test*

X = Penerapan *(treatment)* dengan menggunakan media video pembelajaran

**C. Definisi Operasional**

Secara operasional, definisi variabel penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

* + 1. **Media Video Pembelajaran**

Media Video pembelajaran adalah salah satu media yang diambil dari aplikasi *Smartedu* yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk gambar dan suara, serta dapat menampilkan suatu objek yang tidak dapat diamati langsung oleh indera manusia. Oleh karena itu, peneliti memilih media video dalam penelitian ini untuk meningkatkan ketertarikan atau minat belajar dalam mata pelajaran IPA.

* + 1. **Minat belajar**

Minat Belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah rasa suka atau ketertarikan terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tanpa ada paksaan atau dorongan dari orang lain dengan pemanfaatan media video pembelajaran. Minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang diukur sebelum dan sesudah subjek penelitian diberikan perlakuan. Minat belajar Ilmu Pengetahuan Alam dalam penelitian ini adalah skor total yang menggambarkan tingkat kesenangan dan ketertarikan yang diperoleh melalui angket.

**D. Populasi Dan Sampel**

1. **Populasi**

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Inpres Lanraki 2 Tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 2 kelas dengan jumlah populasi adalah sebanyak 60 siswa.

1. **Sampel**

Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling.* Adapun sampel dalam penelitian ini adalah kelas III A yang terdiri dari 30 orang siswa.

**Tabel 3.1 Jumlah Siswa Kelas III A**

|  |
| --- |
|  Siswa Jumlah |
|  Perempuan |  12 orang |
|  Laki-Laki |  18 orang |
|  Total |  **30 orang** |

Sumber: SD Inpres Lanraki II Kec. Tamalanrea Kota Makassar

1. **Teknik Dan Prosedur Pengumpulan Data**
2. **Teknik Pengumpulan Data**

Pada pelaksanaannya, peneliti akan terlibat langsung dalam mengumpulkan data, mengolah data, serta menarik kesimpulan dari data yang diperoleh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. **Angket**

Teknik pengumpulan data utama dalam penelitian ini adalah angket. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar IPA siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan penggunaan media video pembelajaran. Sugiyono (2016) mengartikan angket merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang berupa pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Angket yang digunakan merupakan angket pengembangan dari penelitian sebelumnya yaitu Adriani (2016). Angket yang disajikan bersifat tertutup, sehingga responden hanya diberikan kesempatan untuk mengisi alternatif jawaban yang disediakan. Dalam penelitian ini menggunakan angket dalam bentuk skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Bentuk skala *likert* pada penelitian ini mengadaptasi bentuk skala *likert* menurut Sukardi yang memiliki lima alternatif jawaban yang sangat sesuai (SS), sesuai (S), ragu-ragu (R), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Adaptasi yang dilakukan pada skala *likert* ini adalah dengan menghilangkan alternative ragu-ragu (R) agar siswa jelas memilih antara sangat sesuai, sesuai, tidak sesuai dan sangat tidak sesuai.

**Tabel 3.2: Alternatif Jawaban Instrument Penelitian**

|  |  |
| --- | --- |
|  Alternatif Jawaban |  Skor |
| Positif (+) Negatif (-) |
| Sangat Sesuai 4 1 |
| Sesuai 3 2 |
| Tidak sesuai 2 3 |
| Sangat tidak sesuai 1 4 |

 Sumber : (Sukardi, 2011)

1. **Observasi**

Observasi yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa di dalam kelas. Observasi yang dilakukan pada kedua ranah tersebut diamati pada kelas eksperimen. Pada observasi guru, observer melakukan pengamatan terhadap kegiatan guru saat mengajar di dalam kelas, sedangkan observasi pada siswa meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir mereka selama kegiatan belajar di dalam kelas.

1. **Dokumentasi**

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan segala bentuk dokumen untuk keperluan penelitian seperti lembar angket minat belajar, gambar kegiatan siswa, kondisi lingkungan belajar dan dokumen lainnya pada kelas eksperimen.

1. **Prosedur Pengumpulan Data**

Pembelajaran dilaksanakan selama lima kali pertemuan. Pertemuan pertama sebagai *pretest.* Pertemuan kedua, ketiga, keempat sebagai *treatment* (Perlakuan). Pertemuan kelima sebagai *posttest*. Setiap pertemuan dilakukan dalam waktu 2x35 menit. Waktu yang dipergunakan tersebut disesuaikan dengan pembelajaran IPA di sekolah bersangkutan.

Adapun rincian dari prosedur tersebut adalah sebagai berikut.

1. *Pretest*

Kegiatan *pretest* dilakukan sebelum perlakuan dengan tujuan mengetahui kemampuan dan minat belajar IPA siswa sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen.

1. Pemberian *Treatment* atau Perlakuan

Pemberian *treatment* atau perlakuanberupa penggunaan media video pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas ekperimen.

1. *Posttest*

Pada tahap ini, siswa diberikan sejumlah angket yang berisi pernyataan yang terstruktur untuk membandingkan minat belajar IPA siswa sebelum diberikan perlakuan.

1. **Uji Validitas Instrumen**

Validitas instrument terdiri atas beberapa jenis. Pada dasarnya, istilah validitas berasal dari kata *validity (*kesahihan) yang merujuk pada ketepatan instrument mengukur aspek-aspek materi ajar atau aspek-aspek perilaku yang seharusnya diukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi itu valid (Bundu, 2012).

Uji Validitas terhadap instrumen yang dipergunakan dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validasi isi. Validasi isi akan divalidasikan oleh 2 pakar ahli dibidangnya.

1. **Teknik Analisis Data**

Menganalisis data merupakan suatu langkah yang kritis dalam penelitian. Analisis data penelitian bertujuan untuk menyempitkan dan membatasi penemuan- penemuan hingga menjadi suatu data yang teratur, tersusun serta lebih berarti. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan statistik untuk menghitung data-data yang bersifat kuantitatif atau dapat diwujudkan dengan angka yang didapat dari lapangan. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Analisis Statistik Deskriptif**

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum dan generalisasi (Sugiyono, 2016:147). Berdasarkan pendapat tersebut maka analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan tingkat ketertarikan atau minat siswa dalam pembelajaran IPA ketika diberi perlakuan penggunaan video dalam pembelajaran. Data penelitian ini dianalisis menggunakan program SPSS 20.0.

1. **Analisis Statistik Inferensial**

Analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian, sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat data. Data penelitian ini dianalisis menggunakan program SPSS 20.0.

1. **Uji Prasyarat Data**
2. **Normalitas Data**

Pengujian normalitas data minat belajar siswa dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas data digunakan uji *Kalmogorof-Smirnov*.

Hipotesis:

Ho : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Ha : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Kriteria pengujian nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak.

1. **Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan minat belajar IPA sebelum dan setelah dibelajarkan dengan menggunakan media video pembelajaran. Untuk melihat perbedaan tersebut maka data dianalisis dengan menggunakan uji *Paired Sample t-Test*. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan sistem *Statistical Pachage for Social Science* (SPSS) dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

1. Jika sig. (2-*tailed*) > 0,05 maka Ho diterima
2. Jika sig. (2-*tailed*) < 0,05 maka Ha ditolak

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menyajikan proses pengolahan data menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pengolahan statistik deskripstif digunakan untuk menyatakan distribusi frekuensi siswa untuk masing-masing variabel dan pengolahan statistik inferensial sebagai pengujian hipotesis.

1. **Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan terlebih dahulu meminta persetujuan Kepala Sekolah SD Inpres Lanraki II Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar mengenai penelitian yang akan dilaksanakan. Setelah itu peneliti melakukan observasi ke kelas yang akan diteliti dan menyepakati jadwal penelitian yang akan dilakukan. Penelitian pertama kali dilakukan pada tanggal 7 April 2017 untuk pemberian tes awal (*pretest*) pada kelas III A. Sebelum peneliti melakukan tes awal (*pretest*), peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas instrumen angket minat belajar. Uji validitas yang dilakukan adalah uji validitas ahli. Peneliti tidak menggunakan validitas konstruk karena menggunakan 2 validator ahli. Uji ahli yaitu menguji item pernyataan angket minat belajar kepada ahli yang berhubungan dengan keilmuan validator mengenai minat belajar. Adapun validator pertama instrumen dalam penelitian ini menjelaskan bahwa berdasarkan 36 item pernyataan dari 4 aspek yang dinilai, didapatkan hasil bahwa 8 item dinyatakan perlu diganti. Kemudian validator kedua menjelaskan bahwa dari 36 item pernyataan dari 4 aspek yang dinilai, didapatkan hasil 4 item dinyatakan perlu diganti. Item yang dinyatakan diganti telah diperbaiki oleh kedua validator sehingga seluruh item angket minat belajar dapat digunakan untuk penelitian minat belajar siswa. Karena jumlah item terlalu banyak untuk diberikan kepada anak kelas 3, maka peneliti mengurangi 6 item pernyataan.

38

39

Adapun hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif untuk menyatakan distribusi frekuensi skor siswa dan pengolahan statistik inferensial sebagai pengujian hipotesis. Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. **Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif memberikan informasi penting mengenai gambaran data yang diperoleh di lapangan untuk kemudian disajikan dalam bentuk yang lebih ringkas dan sederhana yang pada akhirnya mengarah pada keperluan adanya penjelasan dan penafsiran. Untuk melihat gambaran penggunaan media video pembelajaran, maka peneliti menggunakan lembar observasi guru untuk melihat keadaan tersebut.

Perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini berupa penggunaan media video pembelajaran IPA di kelas III SD Inpres Lanraki II Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar.

Pengguanaan media video pada mata pelajaran IPA di kelas III SD Inpres Lanraki II memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Ini dibuktikan dengan hasil pengamatan yang telah dilakukan baik itu kepada siswa maupun kepada guru. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran IPA dengan menggunakan video pembelajaran, hasil pelaksanaan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1. Gambaran Penggunaan Media Video Pembelajaran IPA Kelas**

 **III SD Inpres Lanraki II Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kegiatan yangDiamati | Skor |
| **Pertemuan 1** | **Pertemuan 2 Pertemuan 3** |
| 1. | Pembuka | 2 | 3 3 |
| 2. | Penyampaian Materi Menggunakan video | 2 | 3 3 |
| 3. | MenjelaskanUlang Materi Pembelajaran | 3 | 3 3 |
| 4. | Pemberian Penguatan (*reinforcement*) | 1 | 2 2 |
| 5. | Penutup | 2 | 2 2 |
| Total Persentase  | **10****71,42%** | **13 13** **92,85% 92,85%** |

Sumber : Lampiran 15 halaman 96

Berdasarkan tabel tersebut ada 5 aspek yang diamati selama proses pembelajaran terdiri dari kegiatan pembuka, menyampaikan materi menggunakan video pembelajaran, menjelaskan ulang materi pembelajaran, pemberian penguatan dan penutup. Masing-masing aspek tersebut diamati dan diukur berdasarkan 3 indikator pencapaian yang telah disusun setiap aspeknya. Aspek pertama pada kegiatan pembuka, indikatornya guru menyapa dan menanyakan kabar siswa, apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran. Aspek kedua yaitu penyampaian materi menggunakan video pembelajaran, indikatornya

menjelaskan secara global mengenai isi dalam video yang akan ditampilkan, memusatkan perhatian siswa pada video pembelajaran akan ditampilkan, menampilkan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi. Aspek ketiga yaitu menjelaskan ulang materi pembelajaran, indikatornya menjelaskan kembali materi yang telah ditampilkan pada video pembelajaran, guru menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pendapat atau bertanya. Aspek keempat yaitu pemberian penguatan, indikatornya menyebutkan kata bagus, pintar dan kata pujian lainnya, memberikan pujian *nonverbal* seperti memberikan tepuk tangan dan jempol pada siswa. Aspek kelima yaitu penutup, indikatornya menyimpulkan materi pembelajaran, mengingatkan siswa tentang pentingnya materi yang telah dipelajari dan memotivasi siswa untuk mengulangi pelajaran di rumah. Langkah-langkah tersebut telah dilaksanakan dengan baik oleh guru dari pertemuan I sampai III dengan persentase pelaksanaannya pada pertemuan pertama 71,42%, pertemuan kedua 92,85% dan pertemuan ketiga 92,85%. Persentase pencapaian tersebut diperoleh dengan membagi skor indikator yang dicapai dengan skor maksimal dikali 100%.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media video pembelajaran memberikan stimulus kepada siswa sehingga siswa merespon pembelajaran. Hasil observasi aktivitas siswa dengan jumlah siswa pada kelompok eksperimen sebanyak 30 siswa dan masing-masing siswa mencapai indikator yang berbeda-beda.

Adapun gambaran aktivitas siswa dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

 **Tabel 4.2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Aspek | Persentase (%) |
| Pertemuan 1 | Pertemuan 2 Pertemuan 3  |
| 1. | Perasaan suka | 75,56% | 93,33% 97,78% |
| 2. | Perhatian siswa terhadap mata pelajara IPA | 73,33% | 86,67% 87,78% |
| 3. | Ketertarikan siswa terhadap mata pelajara IPA | 67,78% | 76,67% 83,33% |

 Sumber : Lampiran 11 Halaman 86

Berdasarkan tabel tersebut, ada 3 aspek yang diamati yaitu perasaan suka, perhatian siswa terhadap mata pelajaran IPA, dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran. Masing-masing aspek tersebut diamati dan diukur berdasarkan 3 indikator pencapaian yang telah disusun setiap aspeknya. Aspek pertama yaitu perasaan suka, indikatornya mengikuti arahan dan intruksi dari guru, tidak mengganggu temannya ketika guru menjelaskan, siswa antusias menjawab ketika guru memberikan pertanyaan tentang media yang telah ditayangkan. Aspek kedua yaitu perhatian siswa terhadap mata pelajaran, indikatornya siswa tidak menunjukkan sikap acuh terhadap pembelajaran, siswa mendengarkan dan memperhatikan video yang ditayangkan, memberi tanggapan dari pendapat guru maupun sesama teman. Aspek ketiga yaitu ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran, indikatornya siswa tidak merasa tegang saat mengikuti pembelajaran, menunjukkan sikap tenang ketika guru menjelaskan, aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, diperoleh bahwa respon siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan media video pembelajaran membuat siswa lebih senang dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran IPA.

Adapun cara untuk melihat gambaran minat belajar siswa, maka peneliti menggunakan *pretest* untuk melihat keadaan tersebut. Angket yang telah di uji ahli kemudian diberikan kepada siswa. Dalam angket tersebut terdapat pernyataan positif sebanyak 15 nomor dan pernyataan negatif sebanyak 15 nomor dengan pilihan jawaban (a) sangat sesuai; (b) Sesuai; (c) tidak sesuai; (d) sangat tidak sesuai. Hasil yang didapatkan kemudian dimasukkan ke dalam tabel untuk digambarkan secara kuantitatif.

1. **Data *Pretest* siswa tentang minat belajar Ilmu Pengetahuan Alam**

Penentuan nilai kuantitatif *pretest* siswa adalah dengan menjumlahkan skor jawaban angket dari responden sesuai dengan frekuensi jawaban.

**Tabel 4.3 Tabel Distribusi Frekuensi Pretest Hasil Jawaban Siswa Kelas**

 **III SD Inpres Lanraki II Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar**

|  |  |
| --- | --- |
|  Statistik Deskriptif | Nilai |
| ***Pretest*** |
|  Jumlah Sampel | 30 |
| Nilai Terendah | 54,00 |
|  Nilai Tertinggi | 97,00 |
|  Rata-Rata (Mean) | 75,8667 |
|  Rentang (Range) | 43,00 |
|  Standar Deviasi | 10,93786 |
|  Median | 74,00 |
|  Modus | 77,00 |

Sumber: Lampiran 21 halaman 109

Berdasarkan hasil analisis tentang minat belajar IPA sebelum diberikan perlakuan, maka diperoleh skor sebagai berikut: jumlah sampel banyak 30 siswa, nilai maksimum adalah 97,00 dan nilai minimum adalah 54,00. Adapun rata-rata yang diperoleh sebesar 75.8667, median 74,00 dan modus sebesar 77,00.

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa dari jumlah sampel sebanyak 30 siswa diperoleh bahwa terdapat beberapa sampel yang memiliki nilai terendah yaitu 54,00 dan nilai tertinggi 97,00 dan dari jumlah keseluruhan data dengan dibagi banyaknya siswa dalam penelitian ini diperoleh bahwa rata-rata siswa memperoleh nilai 75,8667. Sedangkan dalam peneltian ini nilai yang paling sering muncul atau nilai yang frekuensi terbesar yang diperoleh oleh sampel adalah nilai 77,00. *Range* (Rentang) menunjukan kualitas suatu data, rentang nilai yang diperoleh adalah hasil pemgurangan dari nilai maksimum dan nilai minimum semakin kecil rentang nilai suatu data maka semakin baik kualtiasnya, begitupun sebaliknya sehingga rentang data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah 43,00. Standar deviasi yang diperoleh 10,93786 yang artinya data dalam kelompok bervariasi. Standar deviasi adalah salah satu teknik statistik yang digunakan untuk menjelaskan homogenitas kelompok. Standar deviasi merupakan sebaran data semakin kecil nilai sebarannya berarti variasi nilai data semakin sama.

Hasil analisis deskriptif untuk hasil jawaban *pretest* siswa berhubungan dengan variabel terikat yaitu minat belajar IPA yang disajikan sebagai berikut:

 **Tabel 4.4 Kualifikasi dan Interval *Pretest* Siswa**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| NilaiInterval | Rata-rata | Kualifikasi | Kategori | Frekuensi | PersentaseKumulatif |
| 91-120 |  | Tinggi |  | 4 | 13,33% |
| 61-90 | 75,8667 | Sedang | **Sedang** | 25 | 83,33% |
| 30-60 |  | Rendah |  | 1 | 3,33% |

Sumber: Lampiran 21 halaman 109

Data dalam tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat 1 siswa atau 3,33% siswa menyatakan bahwa minat belajar IPA berada pada kategori rendah dan 25 siswa atau 83,33% siswa pada taraf sedang 4 orang siswa atau 13,33% pada taraf tinggi.

Berdasarkan uraian tersebut ditemukan bahwa minat belajar IPA siswa sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* dalam taraf sedang. Hal ini berdasarkan analisis jawaban angket *pretest* siswa bahwa pada angket indikator minat belajar terdapat indikator yang masih rendah. Dalam indikator minat belajar terdapat beberapa aspek yaitu: 1) Perasaan suka; 2) Keterlibatan siswa; 3) Perhatian siswa terhadap mata pelajaran; 4) Ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran. Minat siswa yang berada dalam kategori sedang berdasarkan analisis angket terdapat aspek yang masih kurang yaitu masih kurangnya perasaan suka, keterlibatan siswa dalam pembelajaran,dan keteratarikan siswa terhadap mata pelajaran IPA.

1. **Data *Posttest* siswa tentang minat belajar Ilmu Pengetahuan Alam**

Penentuan nilai kuantitatif *posttest* siswa adalah dengan menjumlahkan skor jawaban angket dari responden sesuai dengan frekuensi jawaban.

**Tabel 4.5 Tabel Distribusi Frekuensi *Posttest* Hasil Jawaban Angket Siswa**

 **Kelas III SD Inpres Lanraki II Kecamatan Tamalanrea Kota**

 **Makassar**

|  |  |
| --- | --- |
|  Statistik Deskriptif |  Nilai |
|  ***Posttest*** |
| Jumlah Sampel |  30 |
| Nilai Terendah |  98,00 |
| Nilai Tertinggi |  120,00 |
|  Rata-Rata (Mean) |  109,6667 |
|  Rentang (Range) |  22,00 |
|  Standar Deviasi |  5,70743 |
|  Median |  109,00 |
|  Modus |  103,00 |

 Sumber: Lampiran 21 halaman 109

Berdasarkan hasil analisis tentang minat belajar IPA setelah diberikan perlakuan, maka diperoleh skor sebagai berikut: jumlah sampel sebanyak 30 siswa, nilai maksimum 120,00 dan nilai minimum adalah 98,00. Adapun nilai mean yang diperoleh adalah sebesar 109,6667, median sebesar 109,00 dan modus sebesar 103,00.

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa dari jumlah sampel sebanyak 30 siswa diperoleh bahwa terdapat beberapa sampel yang memiliki nilai terendah yaitu 98,00 dan nilai tertinggi 120 dan dari jumlah keseluruhan data dengan dibagi banyaknya siswa dalam penelitian ini diperoleh bahwa rata-rata siswa memperoleh nilai 109,6667 Sedangkan dalam peneltian ini nilai yang paling sering muncul atau nilai yang frekuensi terbesar yang diperoleh oleh siswa adalah nilai 103. *Range* (Rentang) menunjukan kualitas suatu data, rentang nilai yang diperoleh adalah hasil pemgurangan dari nilai maksimum dan nilai minimum semakin kecil rentang nilai suatu data maka semakin baik kualtiasnya, begitupun sebaliknya sehingga rentang data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah 22,00. Standar deviasi yang diperoleh 5,70743 yang artinya data dalam kelompok sedikit bervariasi. Standar deviasi adalah salah satu teknik statistik yang digunakan untuk menjelaskan homogenitas kelompok. Standar deviasi merupakan sebaran data semakin kecil nilai sebarannya berarti variasi nilai data semakin sama.

Hasil analisis deskriptif untuk hasil jawaban postest siswa berhubungan dengan variabel terikat yaitu minat belajar IPA yang disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Kualifikasi dan Interval *Posttest* Siswa**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| NilaiInterval | Rata-rata | Kualifikasi | Kategori | Frekuensi | PersentaseKumulatif |
| 91-120 |  | Tinggi |  | 30 | 100% |
| 61-90 | 109,6667 | Sedang | **Tinggi** | 0 | 0 |
| 30-60 |  | Rendah |  | 0 | 0 |

 Sumber: Lampiran 21 halaman 110

Data dalam tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat seluruh siswa menyatakan bahwa minat dalam belajar IPA berada dalam kategori tinggi. Hal ini menujukkan bahwa setelah belajar IPA dengan menggunakan video pembelajaran maka minat belajar siswa yang sebelumnya sedang berada pada taraf tinggi.

1. **Analisis Statistik Inferensial**

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, dalam penelitian ini data dianalisis dengan menggunakan bantuan *Statistical Package for Social Science* (SPSS). Sebelum melakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, setelah itu baru dilakukan pengujian hipotesis.

* 1. Uji Normalitas Data

Adapun kriteria pengujian normalitas data yaitu jika nilai sig*. (2-tailed*) yang diperoleh > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal, sebaliknya jika sig. *(2-tailed)* yang diperoleh < 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Dari hasil analisis menggunakan SPSS diperoleh nilai sig. (2-*tailed*) *pretest* sebesar 0,436 dan nilai sig. (2-*tailed*) *posttest* sebesar 0,865. Hal ini menunjukkan bahwa 0,436 dan 0,865 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga data dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu uji hipotesis.

Hasil uji normalitas data menggunkan SPSS dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas data**

|  |
| --- |
|  α (0,05) |
|  *Pretest Posttest* |
|  *p-value* > α *p-value* > α  0,436 > 0,05 0,865 > 0.05 |

Sumber : Lampiran 21 halaman 111

* 1. Uji hipotesis

Setelah diketahui bahwa nilai hasil *pretes* dan *posttest* berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media video pembelajaran IPA terhadap minat belajar siswa kelas III SD Inpres Lanraki II Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. Data dianalisis dengan menggunakan bantuan SPSS dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

* + 1. Jika sig. (2-*tailed*) > 0,05 maka Ho diterima
		2. Jika sig. (2-*tailed*) < 0,05 maka Ha ditolak

Dari hasil analisis menggunakan bantuan SPSS diperoleh nilai sig. (2-*tailed*) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig. (2-*tailed*) 0,000 < 0,05 dapat disimpulkan bahwa Ha ditolak, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran IPA terhadap minat belajar siswa kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. Hasil analisis SPSS dapat dilihat pada lampiran 21 halaman 112.

1. **Pembahasan**

Penelitian *pre-eksperimental* ini, peneliti melakukan penelitian pada kelas III A SD Inpres Lanraki II Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 30 orang yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design* yang hanya melibatkan satu kelompok eksperimen dimana diberi tes awal berupa *pretest* dan pada akhir pembelajaran diberikan *posttest*.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yang pertama adalah angket minat belajar. Angket merupakan teknik yang berguna memperoleh data tentang penerapan video pembelajaran terhadap minat belajar Ilmu Pengetahuan Alam. Angket minat belajar yang disajikan bersifat tertutup, sehingga siswa hanya mengisi alternatif jawaban yang disediakan. Kedua, lembar observasi. Kegiatan observasi dilakukan terhadap guru dan siswa. Observasi yang dilakukan pada guru melihat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran, sedangkan pada siswa digunakan untuk melihat minat belajar siswa ketika menggunakan media video pembelajaran. Pada saat pembelajaran berlangsung, ada 3 aspek yang diperhatikan pada minat belajar siswa, yakni perasaan suka, perhatian siswa terhadap mata pelajaran IPA, dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPA. Teknik pengumpulan data yang ketiga adalah dokumentasi. Dokumentasi yaitu mendapatkan data hasil jawaban angket minat belajar Ilmu Pengetahuan Alam, data-data siswa kelas III A SD Inpres Lanrai II. Pada penelitian, data angket diperoleh setelah melalui beberapa tahap, yaitu tahap validasi ahli oleh 2 validator. Uji ahli yaitu menguji isi angket berdasarkan kisi-kisi oleh ahli minat. Setelah didapatkan ahli validasi maka angket minat belajar digunakan untuk penelitian di kelas eksperimen.

Nomor item angket terbagi menjadi dua bagian diantaranya item pernyataan yang bernilai positif dan item pernyataan bernilai negatif. Adapun 4 indikator angket minat belajar, yaitu: perasaan suka, keterlibatan siswa, perhatian siswa terhadap mata pelajaran, ketertarikan siswa pada mata pelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan ada 2, yaitu: analisis data dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pengolahan deskriptif untuk menyatakan distribusi frekuensi skor siswa atau menggambarkan minat belajar belajar sebelum dan sesudah pemberian perlakuan serta gambaran penggunaan media video pembelajaran. Pengolahan inferensial digunakan untuk menguji hipotesis yang telah disediakan.

Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan dalam pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran pada kelas eksperimen. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap minat belajar Ilmu Pengetahuan Alam melalui *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan, yang kemudian dianalisis menggunakan bantuan program SPSS versi 20.0.

Pada analisis statistik deskriptif ditemukan minat belajar Ilmu Pengetahuan Alam sebelum diberikan perlakuan adalah sebanyak 1 siswa atau 3,33% siswa menyatakan bahwa minat belajar IPA berada pada kategori rendah. 25 siswa atau 83,33 % siswa menyatakan bahwa minat belajar IPA berada pada kategori sedang. 4 siswa atau 13,33% siswa menyatakan minat belajar IPA berada pada kategori tinggi. Selanjutnya setelah diberikan perlakuan maka didapatkan hasil bahwa minat seluruh siswa berada pada kategori tinggi. Dari penjelasan tersebut dapat digambarkan bahwa minat siswa terlihat meningkat setelah diberikan perlakuan video pembelajaran. Selanjutnya adalah analisis inferensial. Hasil analisis inferensial yang terdiri atas uji normalitas *pretest dan posttest* minat belajar siswa diperoleh nilai sebesar 0,436 dan 0,865 yang artinya lebih besar dari nilai 0,05 sehingga didapatkan bahwa soal *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan ada pengaruh yang signifikan penggunaan media video pembelajaran terhadap minat belajar Ilmu Pengetahuan Alam. Pengambilan keputusan pada pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t-tes* dengan program SPSS, diperoleh data nilai signifikansi hasil jawaban *pretest* dan *posttest* adalah sig. (2-*tailed*) 0,000 < 0,05 berarti Ho diterima dan Ha ditolak. Jadi dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video pembelajaran IPA terhadap minat belajar siswa kelas III SD Inpres Lanraki II Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar.

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 merupakan salah satu alternatif dalam memanfaatkan pengembangan teknologi secara positif. Olehnya itu seorang guru hendaknya mampu membaca situasi perkembangan khususnya merancang pembelajaran dalam kelas sebermakna mungkin.

Video pembelajaran yang digunakan adalah video dari aplikasi *Smartedu*. Aplikasi tersebut terdapat teks dan tulisan yang berisikan materi pelajaran dan gambar yang berhubungan dengan materi serta video yang menarik yang sesuai dengan materi. *Smartedu* juga berisikan materi pelajaran kelas III SD, salah satu materinya adalah bentuk bumi. Ketika membuka aplikasi atau software ini akan muncul tampilan yang cukup menarik karena ada suara dari operator software tersebut yang akan memandu untuk memulai menggunakannya, dimulai dari dengan memilih salah satu mata pelajaran yang akan dipelajari, setelah memilih akan muncul tampilan susunan bahan ajar yang akan dipelajari. Selanjutnya operator akan memandu untuk mengklik salah satu bahan ajar tersebut, kemudian akan muncul tampilan berdasarkan bahan ajar yang telah diklik sebelumnya. Dalam bahan ajar tersebut operator akan menampilkan materi pembelajaran, dalam materi pembelajaran yang ditampilkan tersebut operator akan membantu menyampaikan atau menjelaskan materi pembelajaran. Dalam *Smartedu* juga terdapat soal-soal yang dapat dikerjakan dan juga terdapat game interaktif, serta terdapat juga Buku Sekolah Elektronik (BSE) yang berbasis KTSP.

Yunus (Arsyad,2016) merumuskan bahwa media pembelajaran yang memiliki pengaruh besar dan lebih dapat membangkitkan minat mereka adalah media yang tidak hanya dapat dilihat namun juga dapat didengarkan seperti media video pembelajaran sehingga mereka lebih tertarik dan mudah memahami. Sejalan dengan penjelasan tersebut, Hamalik (Arsyad, 2016 : 19) mengemukakan bahwa 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.

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut, jelas bahwa penggunaan media pembelajaran khususnya video pembelajaran yang menggabungkan suara dan gerak dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan video pembelajaran secara otomatis mampu memengaruhi siswa secara emosional melalui tayangan materi atau bahan ajar yang disampaikan yang bersifat kongkrit kepada siswa. Jadi, penggunaan media video dalam pembelajaran akan menciptakan pembelajaran yang diinginkan bukan hanya siswa, tetapi guru bahkan orang tua dalam proses pembelajaran.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media video pada mata pelajaran IPA di kelas III SD Inpres Lanraki II memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Ini dibuktikan dengan hasil pengamatan yang telah dilakukan baik itu kepada siswa maupun kepada guru disetiap pertemuan mengalami peningkatan.
2. Keadaan minat belajar siswa sebelum dilakukan *treatment* 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.
3. Setelah dilakukan uji hipotesis maka didapatkan hasil, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video pembelajaran IPA terhadap minat belajar siswa kelas III SD Inpres Lanraki II Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar.

 56

1. **SARAN**

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan, maka diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru hendaknya senantiasa memberikan treatment kepada siswa khususnya menggunaan media video pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas III SD Inpres Lanraki II Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. Hal ini perlu diperhatikan, karena penggunaan media video pembelajaran salah satu hal yang dapat mendukung peningkatan minat belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

1. Bagi Siswa

Agar siswa lebih aktif dan berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas sehingga dapat menciptakan kondisi belajar yang kondusif.

1. Bagi Sekolah

Untuk meningkatkan kemampuan dasar mengajar guru, Sekolah seharusnya lebih memberikan fasilitas dan dukungan dalam mengembangkan keterampilan mengajar khususnya proses belajar IPA, bisa dengan pengadaan *LCD Proyektor* disetiap kelas atau alat pendukung untuk memutar video pembelajaran.

1. Bagi Peneliti

Peneliti yang akan melakukan penelitian mengenai penggunaan media video terhadap minat siswa mata pelajaran IPA, disarankan agar lebih memperhatikan siswa pada saat observasi sehingga lebih maksimal dalam mengamati siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

Adriani, Ria. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Skripsi.* Makassar: UNM PGSD

Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Bundu, Patta. 2012. *Asesmen Pembelajaran.* Makassar: Hayfa Press.

Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.

Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran.* Jakarta: Prestasi Pustakarya.

Nasution, S. 2004. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Rima, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.

Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.* Jakarta: Rajawali Press.

Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran.* Jakarta: Kharisma Putra Utama.

Sardiman, A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.

Sefriana. Andin. 2013*. Deteksi Minat bakat Anak*. Yogyakarta: Media Pressindo.

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sinring, Abdullah, dkk. 2016.  *Pedomoan Penulisan Skripsi Program S-1.* Fakultas Ilmu Pendidikan UNM Makassar.

Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.

Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*.Jakarta : Bumi Aksara.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: KENCANA.

Thomas. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Proses IPA dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 yogyakarta. *Skripsi*.Yogyakarta: PGSD Universitas Negeri Yogyakarta.

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Undang-undang Republik Indonesia Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.

Wahab, Rohmalina. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.