

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA SD INPRES BAKUNG 1 KOTA MAKASSAR

The Impact of Learning Videos on Student Learning Results in Science Subjects SD Inpres Bakung 1 Makassar City

Hesti Febriyana Annur¹, St. Nursiah B², Rohana³

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

hesti.febriyana@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dengan menerapkan video pembelajaran saat proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan Pendidikan adalah upaya pengembangan potensi siswa. Dengan demikian, siswa harus dipandang sebagai organisme yang sedang berkembang dan setiap siswa memiliki beragam potensi dalam diri mereka. Tugas pendidikan adalah mengembangkan potensi yang dimiliki setiap siswa. Sejalan dengan ilmu pengetahuan dan pendidikan yang semakin pesat, perkembangan zaman saat ini juga semakin maju dan canggih. Dengan demikian peranan pendidik agar pendidikan dan perkembangan zaman dapat tetap bersampingan sangatlah penting. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui : (1) gambaran penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran IPA SD Inpres Bakung 1 Kota Makassar. (2) gambaran hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. (3) terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimental Design, dengan menggunakan bentuk Nonequivalent Control Group Design. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 48 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah Non Probability Sampling yaitu teknik sampling purposive dengan sampel kelas eksperimen dengan jumlah 25 siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan melakukan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial uji hipotesis diperoleh nilai hitung > nilai tabel, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Bakung 1 Kota Makassar.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Hasil Belajar IPA

Abstract

This study aims to determine how student learning outcomes are by applying learning videos during the teaching and learning process. This study uses education as an effort to develop student potential. Thus, students must be seen as developing organisms and each student has various potentials within them. The task of education is to develop the potential of each student. In line with the increasingly rapid development of science and education, the development of today's era is also increasingly advanced and sophisticated. Thus the role of educators so that education and the development of the times can remain side by side is very important. The purpose of this study was to determine: (1) an overview of the use of learning videos in science learning at SD Inpres Bakung 1 Makassar City. (2) description of student learning outcomes in science learning. (3) there is an effect of using learning videos on student learning outcomes in science learning. This study uses a quantitative research approach with the type of research Quasi Experimental Design, using the form of Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were all fourth grade students, totaling 48 students. The sampling technique used in this research is Non Probability Sampling, which is a purposive sampling technique with a sample of the experimental class with a total of 25 students in the experimental class and the control class with a total of 23 students. Data collection techniques used in this study were tests, observations, and documentation. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. Based on the results of inferential statistical analysis of hypothesis testing, it is obtained that the arithmetic value > table value, then H_a is accepted and H_o is rejected. So, it can be concluded that there is an effect of using learning videos on the science learning outcomes of fourth grade students of SD Inpres Bakung 1 Makassar City.

Keywords: Video learning, Science Learning Outcomes

1. PENDAHULUAN

Salah satu aset yang penting untuk setiap negara adalah pendidikan. Sebuah negara dapat dinyatakan sebagai negara maju, pendidikan lah yang menjadi salah satu kriterianya. Pendidikan memegang peranan penting karena pendidikan merupakan wadah untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia.

Sejalan dengan perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat, menuntut lembaga pendidikan untuk lebih dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Pendidikan adalah upaya pengembangan potensi siswa. Dengan demikian, siswa harus dipandang sebagai organisme yang sedang berkembang dan setiap siswa memiliki beragam potensi dalam diri mereka. Tugas pendidikan adalah mengembangkan potensi yang dimiliki setiap siswa, bukan hanya sekedar melemparkan materi pelajaran atau memaksa agar siswa dapat menghafal data dan fakta.

Pendidikan di sisi lain merupakan sebuah proses yang merangsang munculnya pengetahuan. Proses ini merupakan serangkaian gerak pemikiran dalam mengikuti jalan pemikiran tertentu yang akhirnya sampai pada sebuah kesimpulan yaitu berupa ilmu. Sejalan dengan ilmu pengetahuan dan pendidikan yang semakin pesat, perkembangan zaman saat ini juga semakin maju dan canggih. Dengan demikian peranan pendidik agar pendidikan dan perkembangan zaman dapat tetap berdampingan sangatlah penting. Pendidik menjadi salah satu kunci Pendidikan dapat semakin berkembang lebih pesat. Pendidik di zaman yang semakin modern menghadapi tuntutan agar mampu menguasai berbagai fitur teknologi yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar.

Sehubungan dengan perkembangan teknologi, saat ini dunia juga sedang mengalami situasi darurat yang disebut pandemi. Pandemi ini dinamakan pandemi Covid-19. Pandemi Covid-19 memaksa berhentinya kegiatan belajar mengajar secara langsung, yang artinya kegiatan belajar mengajar saat ini dilaksanakan secara *online* atau biasa disebut pembelajaran daring. Pemerintah mewajibkan setiap sekolah untuk menerapkan sistem pembelajaran daring tersebut, terkhusus untuk wilayah yang berada dalam zona merah dengan mengeluarkan surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid – 19. Selanjutnya diikuti surat edaran nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran Covid -19 Bab 1 tentang

tujuan, prinsip, metode, dan media belajar dari rumah, bahwa tujuan pelaksanaan belajar dari rumah agar peserta didik tetap mendapat layanan pendidikan, dengan prinsip memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik tanpa harus terbebani bisa menuntaskan seluruh capaian kurikulum, kemudian metode belajar dapat dilakukan secara daring dan luring yang dikondisikan, terkait media pembelajaran selama Covid – 19 sistem daring terdapat beberapa sumber dan media belajar yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan, untuk pembelajaran luring dikembangkan sendiri oleh guru.

Pembelajaran daring membutuhkan kemampuan dan pemahaman teknologi yang lebih tinggi. Pendidik maupun peserta didik secara tidak langsung dituntut untuk dapat menguasai beragam fitur teknologi agar kegiatan pembelajaran dapat terlaksanakan seperti sediakala. Oleh karena itu Pembelajaran Jarak Jauh menjadi salah satu sistem pembelajaran yang digunakan saat ini. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang mampu mendampingi sistem pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19 ini. Video pembelajaran pun menjadi salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran luring maupun pembelajaran Jarak jauh.

Video pembelajaran khususnya berbasis animasi memiliki sifat yang fleksibel, sehingga dapat digunakan dalam porses pembelajaran jarak jauh maupun dalam proses pembelajaran luring ataupun dalam proses pembelajaran normal. Sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Rusman,dkk (2015) mengatakan bahwa “Media pembelajaran adalah alat bantu atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran” (h. 60).

Salah satu contoh disiplin ilmu adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan dari kata-kata yang berbahasa Inggris yaitu “*Natural Science*” yang sering disebut *science*. Carin dan Sun dalam (Umryaty, 2020:1). mendefinisikan IPA “sebagai Pengetahuan yang sistimatis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (*universal*), dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen”.

Bahkan kini ilmu pengetahuan dan teknologi telah manunggal menjadi budaya IPTEK yang saling mengisi. Jelas bahwa IPA termasuk mata pelajaran yang harus ditekuni dan dikuasai oleh para siswa karena merupakan pondasi teknologi.

Menurut BSNP (Umryaty, 2020, h.2).ruang lingkup IPA yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar meliputi 1) makhluk hidup dan proses kehidupan yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan, 2) benda /materi

dan sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas, 3) energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana, 4) bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Melalui penggunaan Video Pembelajaran Animasi, akan menunjukkan Pengertian cahaya, sifat-sifat cahaya, hingga penerapan sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatan. Sehingga dengan menggunakan Video Pembelajaran Animasi dapat mempengaruhi siswa dalam hal stimulus baik penglihatan maupun pendengaran khususnya untuk materi sifat-sifat cahaya.

Berlandaskan pada teori Behaviorisme peserta didik akan merespon pembelajaran dengan baik apabila diberikan stimulus yang baik oleh guru. Khususnya dalam masa pandemi saat ini diharapkan materi yang disajikan oleh guru dapat disimak dengan baik oleh siswa. Teori belajar Behaviorisme menurut Edward Thorndike (Semiun, 2020) manusia dapat merespon dengan cara yang tertentu tergantung bentuk stimulus-stimulus yang diberikan. Apabila stimulus yang diberikan tepat, maka individu tersebut dapat dikontrol. Oleh karena itu guru dituntut kreatif dalam membuat alat bantu untuk menyajikan materi pembelajaran. Pembelajaran *blendid* yaitu pembelajaran daring dan pembelajaran luring menuntut guru dapat merancang media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai stimulus atau alat bantu penyajian materi menjadi salah satu daya tarik bagi siswa menyimak materi pembelajaran secara maksimal sebagai respon yang diberikan. Khususnya kelas 4 sebagai kelas tinggi telah membutuhkan bentuk penyajian materi yang menarik agar kemampuan daya serap materi yang dihasilkan juga maksimal. Sesuai dengan pendapat Briggs yang dikutip dari Ahmad Rohani, 1997, bahan belajar video adalah suatu alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang yang sesuai untuk belajar.

Video pembelajaran telah diteliti oleh Alvian Nur Jamil (2021) dengan judul Efektivitas Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Lamongan. Hasil penelitian tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siklus I yaitu 67,86 meningkat menjadi 76,57.

Peneliti lainnya yaitu Setiawan, Rico dedi, dkk (2021) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Pendekatan *Scientific* dan Media Video Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II SD Negeri Candi II Gunungkidul. Hasil penelitian tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan setelah menggunakan media video

pembelajaran dalam pembelajaran ditunjukkan dari perbedaan rata-rata hasil belajar adalah pratest 71,07 dan siklus 2 88. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SD Inpres Bakung 1 Kota Makassar.

Video Pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti ialah video pembelajaran yang berupa video animasi, yang diberikan berdasarkan beberapa sumber. Sumber yang pertama yaitu bersumber dari *youtube*, kemudian disajikan dalam bentuk video kepada siswa. Selanjutnya sumber yang kedua yaitu, berupa beberapa potongan gambar dan video yang akan disatukan menjadi video pembelajaran menggunakan aplikasi *Inshot*, yang kemudian disajikan semenarik mungkin oleh peneliti. Karakteristik video pembelajaran yang digunakan oleh peneliti ialah: memiliki dua karakter yang menjelaskan di dalam videonya, bernama Kiko dan Caca; audio yang digunakan dalam video yang digunakan oleh peneliti merupakan suara anak kecil yang dapat menarik perhatian siswa; selanjutnya video animasi yang digunakan oleh peneliti memiliki isi dengan beragam warna namun tidak berlebihan: materinya dimulai dari tujuan pembelajaran, pertanyaan yang ditanyakan oleh Kiko "apakah kamu pernah merasa silau ketika bangun tidur?" untuk merangsang rasa ingin tahu dari siswa. Selanjutnya Caca dan Kiko bergantian menjelaskan 4 sifat-sifat cahaya dan ditutup dengan pertanyaan hubungan antara sifat-sifat cahaya dengan indera penglihatan. Bahasa yang digunakan dalam video animasi ini menggunakan bahasa sehari-hari yang baku, sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Peneliti menyajikan video pembelajaran dengan sistem pembelajaran *blendid* yakni memberikan video pembelajaran pada pembelajaran luring dan juga pembelajaran daring.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Video Pembelajaran

Video pembelajaran menurut Daryono et al (2020) alat bantu bagi guru yang dapat menyajikan audio (suara) dan visual (gambar) yang mengandung pesan-pesan pembelajaran baik berupa konsep, prinsip, prosedur atau langkah-langkah, teori aplikasi pengetahuan yang dapat membantu memberikan pemahaman kepada peserta didik terkait suatu materi pembelajaran.

Video pembelajaran animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup (Agustien et al., 2018) sedangkan animasi dapat memberi objek dapat

bergerak dan dapat mengubah bentuk, ukuran dan warna (MADCOMS, 2002). Media animasi dapat menarik minat, minat merupakan timbulnya dari diri sendiri ingin memperhatikan objek tersebut (Sunami, Mayang dan Asla 2021, h. 1941). Kemudian setelah menarik perhatian bisa membuat siswa tertarik secara spontan untuk melihat dan mengamati video animasi tersebut dan munculnya perubahan nilai yang meningkat dari sebelumnya.

Kesimpulannya Video Pembelajaran animasi dapat menarik minat siswa untuk memperhatikan pelajaran yang diberikan melalui video pembelajaran animasi sehingga dapat memunculkan perubahan nilai yang meningkat dari sebelumnya.

2.2 Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian. Salah satu pertanda seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Menurut Ertikanto (Yuliana, 2016) "Belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu". Belajar menunjukkan pada aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja. Aktivitas tersebut menunjukkan pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya suatu perubahan pada dirinya. Dengan hal itu, dapat diartikan bahwa suatu kegiatan belajar dikatakan baik apabila semakin tingginya intensitas-intensitas keaktifan jasmani dan mental dari seseorang.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan pengetahuan dan pemahaman terhadap suatu hal yang membawa individu tersebut dari tidak tahu menjadi tahu.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan perilaku berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, informasi, strategi kognitif yang baru dan diperoleh siswa setelah berinteraksi dengan lingkungan dalam suatu suasana atau kondisi pembelajaran.

Rusman dalam Buku Hamalik (2015, h.67) menyatakan bahwa "Hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku"

2.3 Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam atau yang disingkat menjadi IPA adalah satu dari banyaknya mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik sekolah dasar. IPA sendiri merupakan mata pelajaran yang diberikan terhadap peserta didik yang bersifat wajib. IPA diberikan untuk diterapkan kepada peserta didik, agar peserta didik mampu memiliki pengalaman yang terikat dengan keseharian, dan dapat menemukan suatu konsep yang nyata. Sejalan dengan Wisudawati dan Sulistyowati, (2014, hlm. 22) yang mengatakan IPA adalah "ikatan ilmu yang memiliki karakter eksklusif yang mengamati fenomena alam yang konkret, baik berupa realitas atau kejadian dan hubungan sebab-akibatnya".

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan dari kata-kata yang berbahasa Inggris yaitu "Natural Science" yang sering disebut science. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Sulistiorini, 2007: 39).

Menurut Trianto (2013) Pembelajaran IPA dapat memberikan pengetahuan (kognitif), yang merupakan tujuan utama dari pembelajaran. Jenis pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan dasar dari prinsip dan konsep yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari (Betham, dkk, 2020, h.19).

3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen kuantitatif. Adapun bentuk penelitian *eksperimen* yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design* Penelitian dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV SD Inpres Bakung 1 Kota Makassar..

3.2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini digunakan untuk membandingkan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* dan kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment*. Penelitian diawali dengan memberikan tes awal (*pretest*) kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya pemberian perlakuan (*treatment*) yakni menggunakan video pembelajaran animasi

yang fokus materinya ialah pembelajaran IPA untuk kelompok eksperimen. Penelitian diakhiri dengan pemberian tes akhir (*posttes*) untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun bentuk desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber : (Sugiyono, 2017)

Keterangan :

O₁ : Tes awal (*pretest*) kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan.

O₃ : Tes awal (*pretest*) kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan.

X : Perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media video pembelajaran animasi.

O₂ : Tes akhir (*posttest*) kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan.

O₄ : Tes akhir (*posttest*) kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa tes, observasi, angket, dan dokumentasi

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini mencakup tiga tujuan penelitian yang dilakukan, yaitu pertama untuk mengetahui gambaran penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran IPA SD Inpres Bakung 1 Kota Makassar. Kedua, untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA SD Inpres Bakung 1 Kota Makassar. Ketiga, untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA SD Inpres Bakung 1 Kota Makassar.

a. Gambaran Penggunaan Video Pembelajaran

Proses pembelajaran IPA dikelas eksperimen dan kontrol dengan Cahaya dan hubungannya dengan indera penglihatan selama empat kali pertemuan, dengan dua kali pembelajaran yaitu tes awal pada pertemuan pertama, setelah itu diberi perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan video pembelajaran pada kelas eksperimen pada pertemuan kedua dan ketiga dan tes akhir pada saat pertemuan ke empat. Dengan menggunakan video pembelajaran pada

proses pembelajaran IPA berlangsung secara efektif. Ini dibuktikan dengan hasil observasi oleh observer yaitu guru kelas IV yang telah dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dikelas eksperimen. Adapun aspek yang di amati yaitu:

Tabel 4.1 Hasil Observasi Guru Menggunakan Video Pembelajaran Pertemuan 1

No	Indikator Kegiatan Pembelajaran	Jawaban		Ket.
		YA	TIDAK	
A	Pendahuluan			
	1. Mengucapkan salam sebagai bentuk pembuka	√		
	2. Menanyakan kabar peserta didik	√		
	3. Berdoa sebelum melaksanakan pembelajaran	√		
	4. Mengarahkan peserta didik membaca 15 menit sebelum memberikan materi	√		
	5. Mengecek kehadiran peserta didik	√		
	6. Menanyakan tentang materi pembelajaran yang akan dilaksanakan	√		
	7. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√		
	8. Menyampaikan hubungan materi dengan kehidupan sehari-hari		√	
B	Kegiatan Inti			
	Eksplorasi			
	9. Menampilkan video pembelajaran Animasi mengenai Cahaya dan Sifat-sifat Cahaya	√		
	10. Memberikan kesempatan menyampaikan hal-hal yang kurang dimengerti oleh peserta didik terkait isi video pembelajaran	√		
	11. Melakukan tanya jawab seputar isi	√		

	video			
	12. Membagikan lembar kerja peserta didik terkait cahay dan sifat-sifat cahaya	√		
Konfirmasi				
	13. Meluruskan kembali jawaban peserta didik	√		
	14. Memberi penguatan bagi peserta didik yang aktif dalam menyimak dan menjawab pertanyaan	√		
C Penutup				
	15. Memberikan kuis seputar pelajaran yang telah dilakukan		√	
	16. Menuntun peserta didik untuk berdoa setelah pembelajaran dilaksanakan	√		

Sumber : Data yang diolah (Lampiran)

Tabel 4.2 Hasil Observasi Guru Menggunakan Video Pembelajaran Pertemuan 2

No	Indikator Kegiatan Pembelajaran	Jawaban		Ket.
		Y A	TIDAK	
A	Pendahuluan			
	1. Mengucapkan salam sebagai bentuk pembuka	√		
	2. Menanyakan kabar peserta didik	√		
	3. Berdoa sebelum melaksanakan pembelajaran	√		
	4. Mengarahkan peserta didik membaca 15 menit sebelum memberikan materi	√		
	5. Mengecek kehadiran peserta didik	√		
	6. Menanyakan tentang materi pembelajaran yang akan dilaksanakan	√		

	7. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√		
	8. Menyampaikan hubungan materi dengan kehidupan sehari-hari		√	
B Kegiatan Inti				
Eksplorasi				
	9. Menampilkan video pembelajaran Animasi mengenai Cahaya dan Sifat-sifat Cahaya	√		
	10. Memberikan kesempatan menyampaikan hal-hal yang kurang dimengerti oleh peserta didik terkait isi video pembelajaran	√		
	11. Melakukan tanya jawab seputar isi video	√		
	12. Membagikan lembar kerja peserta didik terkait cahay dan sifat-sifat cahaya	√		
Konfirmasi				
	13. Meluruskan kembali jawaban peserta didik	√		
	14. Memberi penguatan bagi peserta didik yang aktif dalam menyimak dan menjawab pertanyaan	√		
C Penutup				
	15. Memberikan kuis seputar pelajaran yang telah dilakukan	√		
	16. Menuntun peserta didik untuk berdoa setelah pembelajaran	√		

	dilaksanakan			
--	--------------	--	--	--

Hasil observasi yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran IPA menggunakan video pembelajaran pada pertemuan pertama, proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan persentase 87,5 % berada pada kategori sangat efektif.. Pada pertemuan kedua kegiatan observasi persentase tingkat pencapaian dalam proses pembelajaran sebesar 93,75 % berada pada kategori sangat efektif.

Persentase ini diperoleh dengan membagi skor indikator yang dicapai dengan skor maksimal dikali 100%.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kategori yang diperoleh di setiap pertemuan meningkat dengan menggunakan video pembelajaran berlangsung secara efektif.

b. Gambaran Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPA

1) Pretest

Pre-test dilakukan pada hari jumat tanggal 03 Desember 2021 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 25 peserta didik. Setelah *pre-test* dilakukan, data selanjutnya diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 22.0*. Tujuannya untuk mengetahui data deskripsi pada skor nilai *pre-test* peserta didik pada kelas eksperimen. Data hasil *pre-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.3 Deskripsi Skor Nilai Pre-Test Siswa Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	25
Nilai Terendah	20
Nilai Tertinggi	65
Rata-rata (Mean)	44.60
Rentang (Range)	45
Standar Deviasi	13.064
Median	45.00
Modus	45

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 22.0*

Berdasarkan tabel 4.3, dengan jumlah sampel 25 peserta didik, diperoleh data *pre-test* kelas eksperimen yaitu, nilai terendah (minimum) 20, nilai tertinggi (maximum) 65, rata-rata (*mean*) 44.60, rentang (*range*) 45, standar deviasi 13.064, median 44.00, dan modus 45. Kemudian untuk distribusi frekuensi hasil *pre-test* hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.4 Distribusi dan persentasi skor nilai Pre-Test siswa Kelas Eksperimen

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	≥ 85	Sangat Baik	-	-
2	70 –	Baik	-	-

	84			
3	61 – 69	Cukup	2	8 %
4	≤ 60	Kurang	23	92 %
Jumlah			25	100 %

Berdasarkan tabel 4.4, diperoleh data siswa dengan kategori kurang sebanyak 23 peserta didik, dan 2 peserta didik memperoleh kategori cukup sehingga persentasinya 8% peserta didik dengan nilai cukup, dan 92% peserta didik di kelas eksperimen dengan nilai kurang. Tidak ada satupun peserta didik kelas IV A yang mencapai kategori baik, dan sangat baik.

2) Post-test

Post-test dilaksanakan pada tanggal 10 Desember 2021 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 25 peserta didik. Setelah *post-test* dilakukan, data selanjutnya diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 22.0*. Tujuannya untuk mengetahui data deskripsi pada skor nilai *post-test* peserta didik pada kelas eksperimen. Data hasil *post-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.5 Deskripsi Skor Nilai Post-Test Siswa Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	25
Nilai Terendah	75
Nilai Tertinggi	95
Rata-rata (<i>Mean</i>)	85.20
Rentang (<i>Range</i>)	20
Standar Deviasi	6.035
Median	85.00
Modus	85

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 22.0*

Berdasarkan tabel 4.5, diperoleh data *post-test* kelas eksperimen yaitu, nilai terendah (minimum) 75, nilai tertinggi (maximum) 95, rata-rata (*mean*) 85.20, rentang (*range*) 20, standar deviasi 6.035, media 85.00, dan modus 85. Kemudian untuk distribusi frekuensi hasil *post-test* kemampuan menyimak peserta didik kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.6 Distribusi dan persentasi skor nilai Post-Test siswa Kelas Eksperimen

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	≥ 85	Sangat Baik	17	68%
2	70 – 84	Baik	8	32%

3	61 – 69	Cukup	-	-
4	≤ 60	Kurang	-	-
Jumlah			25	100 %

Berdasarkan tabel 4.6, diperoleh data peserta didik dengan kategori nilai sangat baik sebanyak 17 peserta didik dengan persentase 68%. Selanjutnya sebanyak 8 peserta didik dengan kategori nilai baik dengan persentase 32%. Kemudian untuk peserta didik dengan kategori cukup dan kurang tidak ada.

Hasil analisis statistik inferensial dilakukan sebelum menguji hipotesis dan dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial akan dilakukan uji asumsi terlebih dahulu. Uji asumsi yang dilakukan yaitu uji normalitas data. Uji normalitas data ini dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk* dan diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 2.0*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai probabilitas pada output *Shapiro-Wilk* lebih besar dari pada α yang ditentukan yaitu 0,05. Berikut data hasil uji normalitas pada data hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data Pre-Test dan Posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

	Statistic	Df	Sig. (Nilai Probabilitas)	Keterangan
<i>Pretest</i> Eksperimen	0,958	25	0,384	0,384 > 0,05 = normal
<i>Posttest</i> Eksperimen	0,923	25	0,061	0,061 > 0,05 = normal
<i>Pretest</i> Kontrol	0,919	23	0,064	0,064 > 0,05 = normal
<i>Posttest</i> Kontrol	0,917	23	0,057	0,057 > 0,05 = normal

Berdasarkan data pada tabel 4.7 hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu data berdistribusi normal. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji normalitas data, nilai probabilitas lebih besar dari 0,05. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* diperoleh berdistribusi normal.

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Data Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Statistic	df 1	df 2	Sig	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,4007	1	46	0,051	0,051 > 0,05 = normal
<i>Post-test</i>	0,058	1	46	0,811	0,811 > 0,05 = normal

Berdasarkan data pada tabel 4.8 hasil uji homogenitas data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu data memiliki varian yang sama. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji homogenitas data, nilai signifikansi lebih besar dari $>0,05$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh homogen.

Setelah uji homogenitas data, selanjutnya melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis yang dilakukan yakni dengan menggunakan *Independent Sampel t-Test*. Analisis ini untuk menguji perbedaan rata-rata dua variabel dari dua kelompok yang berhubungan. Berikut hasil uji-t *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 4.9 Hasil Uji-t Pre-Test kelompok eksperimen dan kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> kelas Eksperimen dan kelas Kontrol	1,575	46	0,122	0,122 > 0,05 = Tidak ada perbedaan

Sumber : *IBM SPSSS Statistic Version 22.0*

Tabel 4.10 Hasil Uji-t Post-Test kelompok eksperimen dan kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Posttest</i> kelas Eksperimen dan kelas Kontrol	4,200	46	0,000	0,000 < 0,05 = Ada perbedaan

Sumber : *IBM SPSSS Statistic Version 22.0*

Berdasarkan tabel 4.9 dan 4.10, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Maka tolak H_0 . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah pemberian *treatment* terhadap hasil belajar yang artinya ada pengaruh pemberian *treatment* terhadap hasil belajar siswa.

4.2. Pembahasan Penelitian

Penelitian Penelitian dilakukan di SD Inpres Bakung 1 Kota Makassar selama kurang lebih 2 minggu yang dilakukan mulai 2 Desember-15 Desember 2021. Subjek penelitian ini yaitu kelas IV A dan IV B dengan jumlah sebanyak 48 orang. Pertama pada kelas eksperimen dan kontrol diberikan *pretest* sebagai tes awal. Selanjutnya, pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan video pembelajaran sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Setelah itu, diberikan *post tes* sebagai tes akhir. *Pretest* dan *Posttest* diberikan secara langsung atau *hard file* dengan jumlah 20 butir soal pilihan ganda. Dengan menggunakan video pembelajaran, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang melibatkan dua indera secara langsung yaitu indra penglihatan dan indra pendengaran. Sehingga, siswa mudah memahami materi pembelajaran, lebih tertarik untuk belajar dan hasil belajar yang diperoleh pun dapat meningkat. Dari hasil statistik menggunakan uji t (*independent sample t-test*) diperoleh nilai T_{tabel} sebesar 2,01290 dengan $df = 46$, sedangkan nilai T_{hitung} sebesar 4,200. Dapat disimpulkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($4,200 > 2,012$), sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga H_0 penelitian diterima karena terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Inpres Bakung 1 Kota Makassar.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain :

1. Gambaran proses pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran dikelas IV SD Inpres Bakung 1 Kota Makassar berlangsung secara efektif karena kategori persentase meningkat di setiap pertemuan.
2. Gambaran hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan setelah menggunakan video pembelajaran dalam pembelajaran ditunjukkan dari perbedaan rata-rata hasil belajar nilai *pretest* dan *posttest* yang mengalami peningkatan.
3. Video Pembelajaran pada mata pelajaran IPA berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini ditunjukkan berdasarkan adanya peningkatan nilai yang berarti memiliki perbedaan setelah menggunakan Video Pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, dkk. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Haling, A. 2007. Belajar dan Pembelajaran (p. 147). Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Hamalik, Oemar. 2015. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Jamil, Alviian Nur. 2021. Efektivitas Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Lamongan. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Kemendikbud.2020. *Surat Edaran Nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). 021.*
- Mairina, Vivi, dkk. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan Pendekatan Keterampilan Proses di Sekolah Dasar. Jurnal Riset Tindakan Indonesia. Vol 6 No. 1. ISSN: 2502-079x. E-ISSN. 2503-1619.
- Mapassoro. 2015. Belajar dan Pembelajaran (p. 116). Universitas Negeri Makassar
- Novita, Putri Rika. 2017. Pengaruh Pemanfaatan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Koloid di Kelas XI SMAN 10 Aceh Barat Daya. Universitas Islam Negeri Ar-raniry Darussalam.
- Rusman, dkk. 2015. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadrihan, Arif S dkk. 2012. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta Bandung.
- Sunami, Mayang dan Aslam. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(4). ISSN: 2580-1147.
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamesia Group.
- Umryaty, Tuti. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Metode Montessori di Sekolah Dasar. Universitas Tanjung Pura.
- Wiyono, E.H. 2007. Kamus Bahasa Indonesia Lengkap. Kata: Media dan Video. Palanta.

Yuliana. 2018. *The Influence Of The Use Of Audio-Based Learning Media On Student Learning Outcomes Of Pancasila Education Lesson And Citizenship Of SMP Negeri 32 Batanghari. Essay. Education Studies Program Pancasila and*

Citizenship. Department of PIPS FKIP University of Jambi.