Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas 3 SDN Bima Kota Cirebon

Bagus Nurul Iman[1], Sobari[2], Meliyanti Rusgiarty[3], Lestari Indriyani[4]
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon[1,2,3,4]
Email: *bnuruliman0884@gmail.com*

Abstract

This type of research uses descriptive qualitative research with the type of literature study with literature study which tries to explain the importance of media in motivating students to learn. In this study, the authors use written sources such as articles, journals, and documents related to research. This study aims to motivate students in learning by using video song media. Data acquisition techniques used in this study were observation and interviews. The validity of the data used are data triangulation and method triangulation. The results show that the use of video media can motivate students to learn and make the material easier to understand and remember.
***Keywords**: Media, Video, Motivation*

Abstrak

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan jenis studi kepustakaan dengan studi pustaka yang berusaha menjelaskan pentingnya media dalam memotivasi siswa untuk belajar. Pada penelitian ini, penulis menggunakan sumber tertulis seperti artikel, jurnal, dan dokumen- dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media video. Teknik perolehan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Keabsahan data yang digunakan yaitu triangulasi data dan triangulasi metode. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan Media video dapat memotivasi siswa untuk belajar dan membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat.
Kata kunci : *Media, Video lagu, Motivasi*

A. PENDAHULUAN

Media video dapat digolongkan kedalam jenis media audio visual (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Menurut Elihami, dkk (2018: 17) bahwa "media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual". Penggunaan video yang melibatkan indra paling banyak dibandingkan dengan alat peraga lainnya, dengan video siswa dapat melihat dan mendengar.

Perkembangan lagu-lagu bernuansa dewasa memperlambat laju lagu anak-anak, sehingga perjalanan lagu anak-anak di era globalisasi tidak begitu menarik, sehingga generasi sekarang lebih mengenal lagu-lagu bernuansa dewasa daripada lagu anak-anak yang sesuai dengan tingkat perkembangannya. Masa kanak-kanak adalah masa yang harus diperhatikan di dalam pembentukan karakter, dan pendidikan dimulai di sekolah dasar. Media pembelajaran saat ini banyak mengalami perkembangan, perkembangan ini yang nantinya dapat membuat pembelajaran menjadi beraneka ragam, pembelajaran berbasis teknologi saat ini banyak diminati oleh para pendidik, karena penggunaannya yang mudah dan juga efisien.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap,kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok (Sukmadinata, 2017 : 60).

Penelitian ini berlokasi di kelas 3 SD Negeri Bima Kota Cirebon. Adapun subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 dan pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Penelitian ini dilakukan dengan mengobservasi atau melakukan pengamatan secara langsung bagaimana pembelajaran sedang berlangsung kemudian memilih informan atau subjek yang akan digali informasinya dengan menggunakan teknik pengumpulan data dan dilakukan analisis serta

menetapkan fokus penelitian yaitu meningkatkan motivasi siswa dengan menggunakan media video.

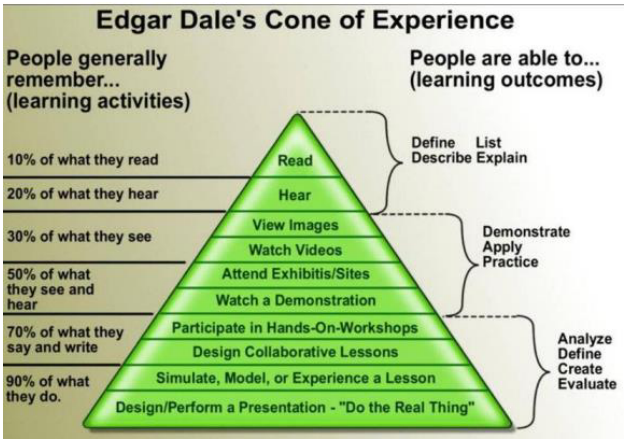
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data yang peroleh bahwasannya dalam hal ini media video sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang melibatkan media video memiliki pengaruh yang sangat tinggi terhadap keberlangsungan pembelajaran, hal ini bisa dilihat dari pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan, siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah dipelajari. Tingkat antusias siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung ini meningkat, yang mana dalam hal ini konsentrasi siswa ini menjadi terarah karena perhatian siswa mengarah pada video yang disajikan oleh guru. Didalam pembelajaran yang tengah berlangsung, saat itu siswa disajikan dengan video tentang "delapan arah mata angin", dilihat disini bahwa antusias siswa dalam belajar mengalami peningkatan, siswa yang tadinya memiliki semangat yang kurang dalam belajar, dengan disajikan video, siswa tersebut menjadi semangat dan termotivasi dalam belajar dan hal ini memudahkan siswa untuk menghafal tentang delapan arah mata angina. Hal ini sesuai dengan kemampuan daya serap manusia menurut Edgar Dale.

Tabel 1. (Kemampuan daya serap manusia menurut Edgar Dale)

Indera	Daya Serap
Pengelihatan	**82%**
Pendengaran	**11%**
Pengecapan	**3,5%**
Penciuman	**1%**

Kemampuan daya serap manusia adalah penglihatan yang mempunyai nilai 82%, selanjutnya pendengaran mempunyai daya serap 11% dan bagian ketiga pengecapan mempunyai daya serap 3,5% sementara indera penciuman mencakup 1%. Hal ini juga dibuktikan melalui gambar kerucut berikut;



Gambar 1. (Kerucut Pengalaman dalam pembelajaran)

Dalam kerucut Edgar Dale menunjukkan perolehan hasil belajar melalui kegiatan membaca adalah 10%, melalui kegiatan mendengar adalah sebesar 20%, melalui penglihatan sebesar 30%, melalui kegiatan mendengar dan melihat sebesar 50%, berbicara dan menulis 70%, dan dengan melakukan atau langsung perolehan hasil belajarnya sebesar 90%.

Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang didalamnya berisi pesan-pesan pembelajaran yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu meningkatkan pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

1. Unsur-unsur Video
   a. Teks

Teks diatur dalam bahasa yang Anda gunakan. Satuan-satuan linguistik ini adalah satuan gramatikal seperti klausa dan kalimat, tetapi tidak didefinisikan dalam istilah panjang kalimat. Teks kadang-kadang digambarkan sebagai semacam supersentence, yang merupakan unit gramatikal yang lebih panjang dari kalimat terkait. Oleh karena itu, teks terdiri dari beberapa kalimat, yang membedakannya dari makna satu kalimat. Selain itu, teks dianggap sebagai satuan semantik, yaitu satuan kebahasaan yang terkait dengan bentuk maknanya. Dalam realisasi itu, teks mengacu pada sebuah kalimat, suatu kesatuan kebahasaan yang terdiri dari subjek dan predikat, yang menjadi kalimat dengan intonasi akhir. (Hasan, 1976: 1)

b. Gambar (image)

Gambar dapat meringkas data yang kompleks dengan cara baru dan lebih nyaman. Sering dikatakan bahwa foto pantas mendapatkan seribu kata, tetapi itu hanya benar jika Anda dapat melihat gambar yang Anda butuhkan, saat Anda membutuhkannya. Anda juga dapat mengambil gambar Bertindak sebagai ikon dan dapat digabungkan dengan teks untuk menampilkan berbagai opsi yang dapat dipilih (dipilih), atau gambar dapat ditampilkan dalam mode layar penuh, bukan teks, tetapi ketika di klik ada bagian tertentu yang bertindak sebagai pemicu. Aku punya. Memicu tampilan objek atau peristiwa multimedia lainnya (Suyanto, 2003: 261).

c. Suara (audio)

Pengertian bunyi (ucapan) menurut Suyanto, 2003: 273 disebabkan oleh perubahan tekanan udara yang mencapai gendang telinga manusia. Audio terdiri dari beberapa jenis seperti waveform audio, format DAT, format MIDI, audio CD, MP3 dan lain sebagainya.

d. Animasi

Penggunaan animasi pada komputer dimulai dengan penemuan perangkat lunak komputer yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan. B. Membuat ilustrasi pada komputer dan melakukan perubahan dari satu gambar ke gambar berikutnya sehingga dapat terbentuk kombinasi yang sempurna.

2. Manfaat Video

Menurut Andi Prastowo (2012: 302), kelebihan media video adalah:

a. Memberikan siswa pengalaman yang tidak terduga.
b. Lihat apa yang tidak terlihat pada awalnya.
c. Analisis perubahan selama periode waktu tertentu.
d. Memberikan siswa dengan pengalaman yang merasakan situasi tertentu.
e. Menyajikan presentasi studi kasus aktual yang dapat merangsang diskusi di antara siswa.

Berdasarkan uraian di atas, siswa dapat menggunakan video untuk menyaksikan peristiwa yang tidak dapat diamati secara langsung, peristiwa berbahaya, atau peristiwa masa lalu yang tidak dapat dibawa langsung ke dalam kelas. Siswa juga dapat memutar video sesuai dengan kebutuhan dan kebutuhannya. Pembelajaran pada media video menarik dan memotivasi siswa untuk selalu mengikuti pelajaran dengan seksama.

3. Peran Video dalam Pembelajaran

Menggunakan video sebagai alat pendidikan menawarkan beberapa siswa pengalaman baru. Media video dan televisi dapat dibawa kemana saja oleh siswa, apalagi jika lokasi atau peristiwa yang ditampilkan terlalu jauh atau berbahaya. Proyeksi video memungkinkan siswa untuk berpartisipasi atau merasa bahwa mereka berpartisipasi dalam suasana hati yang digambarkan. Misalnya, siswa dapat menunjukkan proses perilaku listrik melalui video. Hal

ini dirancang untuk membantu siswa membayangkan bagaimana pembangkit listrik bekerja dan memberikan pengalaman visual.

Menurut Novizan, 2002 (Norhaziana, 2005), media berupa simulasi adalah perangkat lunak yang menyampaikan gambaran situasi. Pengguna tampaknya berada di lapangan dan mampu menanggapi situasi. Dampak media video merasuki masyarakat lebih cepat dibandingkan media lainnya. Karena penampil adalah cahaya fokus, hal itu dapat mempengaruhi pikiran dan emosi manusia. Memfokuskan dan mempengaruhi emosi dan psikologi siswa sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran. Tentunya media video yang diberikan kepada siswa harus berhubungan dengan tujuan pembelajarannya.

Menurut Hamalik, 1986:43 (dalam Azhar, 2003:15-16), penggunaan media pendidikan dalam proses pendidikan dan pembelajaran membangkitkan keinginan dan minat baru, menimbulkan motivasi dan inspirasi bagi kegiatan belajar, bahkan siswa. efek psikologis pada Anda. Penggunaan media pendidikan pada fase orientasi pendidikan sangat membantu proses pembelajaran dan efektivitas penyampaian pesan dan konten pendidikan pada saat ini.

Pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses melakukan atau mengalami apa yang dipelajarinya, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu, dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin khusus siswa mempelajari materi, semakin banyak pengalaman yang dapat dimiliki siswa. Sebaliknya, semakin banyak pengalaman yang dimiliki siswa abstrak, semakin sedikit pengalaman yang akan dimiliki siswa. Kelas pengalaman yang menggunakan media video sebagai media pembelajaran sebelum melakukan magang akan lebih menitikberatkan pada kegiatan hands-on siswa (Retno, Dimyati, 2006:9).

Penyampaian materi melalui media video dalam pembelajaran bukan hanya sekedar materi ajar sesuai kurikulum. Namun, ada pertimbangan lain yang dapat mempengaruhi minat belajar seorang siswa. Ini mengambil bentuk pengalaman dan situasi lingkungan dan dimasukkan ke dalam topik yang disampaikan dalam video. Selain itu, di kelas hands-on, siswa akan lebih mudah melakukan apa yang mereka lihat di video daripada materi yang diajarkan melalui buku dan foto. Kegiatan tersebut memudahkan proses belajar mengajar baik bagi siswa maupun guru.

Menurut Nugent (Smaldino, 2008: 310), video merupakan media yang cocok untuk berbagai disiplin ilmu pembelajaran, termasuk ruang kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa. Hal ini tidak terlepas dari situasi mahasiswa saat ini yang tumbuh dalam pelukan budaya televisi, di mana program lain ditayangkan setidaknya setiap 30 menit. Oleh karena itu, video pendek berdurasi beberapa menit memberi guru lebih banyak fleksibilitas dan memungkinkan mereka untuk belajar secara langsung tentang kebutuhan siswa mereka.

Penggunaan media dengan video memang jelas cenderung lebih mudah dalam mengingat dan memahami pelajaran karena tidak menggunakan beberapa satu jenis indera. Mell Silberman: hasil penelitian dengan pembelajaran visual dapat menaikkan ingatan 14% menjadi 38%. Penelitian ini juga menunjukkan hingga 200% perbaikan kosa kata ketika diajarkan dengan visual. Bahkan waktu yang diperlukan untuk penyampaian konsep berkurang sampai 40% untuk menambah presentasi verbal.

Jadi hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media video sudah sesuai untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III di SD Negeri Bima Kota Cirebon.

D. SIMPULAN

Media video dapat digunakan untuk memotivasi belajar, terbukti dari data yang dikumpulkan langsung di lapangan. Media video juga bisa memotivasi siswa untuk belajar. Hal ini ditandai dengan meningkatnya semangat siswa terhadap materi yang disampaikan dan meningkatnya fokus belajar. Peningkatan motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, dari internal hingga eksternal. Hasil dari penelitian ini adalah media video dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk memotivasi siswa untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

AlFath, A. M., & Sugito, S. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Melalui Media Video. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, *8*(2), 219-227.

Anggraini, I. S. (2016). Motivasi belajar dan faktor-faktor yang berpengaruh: sebuah kajian pada interaksi pembelajaran mahasiswa. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 1(02).

Yudianto, A. (2017). *Penerapan video sebagai media pembelajaran*.