



## **Pengaruh Media Video Siklus Hidup Hewan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mugarsari**

**Sovia Elsani<sup>1✉</sup>, Akhmad Nugraha<sup>2</sup> & Yusuf Suryana<sup>3</sup>**

<sup>1✉</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, soviaaaa9@student.upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-1803-2399](https://orcid.org/0000-0002-1803-2399)

<sup>2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Akhmadpgsd@gmail.com, Orcid ID: [0000-0001-8806-0312](https://orcid.org/0000-0001-8806-0312)

<sup>3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, yusufsuryana@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-9741-6330](https://orcid.org/0000-0002-9741-6330)

### **Article Info**

#### *History Articles*

Received:

September 2019

Accepted:

Oktober 2019

Published:

Oktober 2019

### **Abstract**

Video media can help students in effectively understanding to abstract concepts. Many students did not perform their work and difficult to understand the abstract concept of the animals' life cycle. The lack of understanding was caused by the lack interactive and conventional material delivery by the teacher. Teacher tried to improve students' learning outcomes by developing strategies in learning science through videos. Therefore, this study aimed to describe the use of video media on the animals' life cycle material on fourth grade learning outcomes. This quantitative research used quasi experimental design with pre-test and post-test by using a written test as instrument. The subjects of this study were students of class A and B of fourth grade of Mugarsari Elementary School. Based on the findings, the implementations of learning through videos positively enhance learning outcomes. By well-designed research plan and implementation of activities through learning videos, the students' learning outcomes of experimental class improved. The the average score of experimental class learning outcomes by using video media is higher than the control class without using video media. Based on testing the hypothesis using the SPSS program version 20.0, t obtained 2.127 was higher than table of 2.034 with a significant level ( $\alpha = 0.05$ ). It concluded that there is a significant different on students' understanding before and after learning by using video.

### **Keywords:**

Animals' Life Cycle, Video Media, Students' Learning Outcomes

### **How to cite:**

Elsani, S., Nugraha, A., & Suryana, Y. (2019). Pengaruh media video siklus hidup hewan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Mugarsari. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 134-143.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya dan pengajaran dan pelatihan. Sementara itu pendidikan menurut Grace dan Amos (2017) pendidikan adalah “latihan”. Segala sesuatu dapat kita ketahui, pahami dan memperoleh keterampilan, serta disikapi dan dilaksanakan, hanya dengan melakukan latihan terus menerus dan berkelanjutan. Pendidikan pada hakikatnya adalah upaya untuk mengembangkan seluruh potensi siswa melalui pengembangan bakat, minat, dan rekayasa kondisi lingkungan pembelajaran yang kondusif (Dwi & Astuti, 2017). Pendidikan di zaman modern seperti saat ini memang tidak lepas dari peranan teknologi, sehingga menjadi pendorong bagi para pendidik untuk berkontribusi dalam memanfaatkannya sebagai media dalam proses kegiatan belajar mengajar (Fitria, 2014). Pendidikan diharapkan benar-benar diarahkan untuk menjadikan peserta didik mampu mencapai proses pendewasaan dan kemandirian (Muhson, 2010). Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses menjadi dewasa dengan adanya perubahan sikap maupun tata laku.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Suardi, 2018). Diungkapkan Gagne (dalam Pribadi, 2010) bahwa pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Pembelajaran yang dilakukan dengan media video efektif membuat anak bisa menerima pembelajaran yang diberikannya (Putri, 2012). Dari beberapa pendapat tersebut bahwa pembelajaran sebuah aktivitas antara peserta didik dengan pendidik untuk terjadinya proses sebuah belajar.

Media dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya (Kurniawati, Isnaeni, & Dewi, 2013). Sedangkan menurut Rohmawati (2012) media pembelajaran adalah suatu alat, bahan

ataupun berbagai macam komponen yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan untuk memudahkan penerima pesan suatu konsep. Media pembelajaran memiliki konsep (1) media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, (2) materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, (3) tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran (Riyana, 2012). Daryanto, (2012) mendefinisikan media sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memberi kemudahan siswa dalam memahami materi yang disampaikan (Novi, 2018). Jadi media dalam sebuah pembelajaran itu adalah suatu bahan pembelajaran yang merangsang pikiran yang dapat memudahkan siswa untuk memahami sebuah konsep materi.

Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio-visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran dan sangat efektif membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok juga sebagai media tambahan pada kurikulum 2013 yang menuntut untuk siswa dapat memahami secara cepat.

Sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Dari pengalaman belajar ini maka akan timbul perubahan yang dapat dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa (Nemeth & Longh, 2012). Oleh karena itu hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah masa pembelajaran (Molstad & Karseth, 2016). Secara sederhana, hasil belajar dapat diukur dengan kemampuan yang dimiliki siswa.

Pada umumnya hasil belajar dapat dilihat dalam tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada aspek kognitif siswa. Domain kognitif ini artinya perubahan-perubahan perilaku siswa dalam kawasan kognisi. Hasil belajar kognitif bukan hanya merupakan kemampuan tunggal namun juga bertingkat. Benjamin S. Bloom merupakan

tokoh yang telah membuat klasifikasi tingkatan kemampuan kognitif dan pendapatnya banyak digunakan oleh para ahli. Bloom membagi dan menyusun secara hirarkis tingkatan hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Enam tingkat itu yaitu, hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6) (Purwanto, 2010). Dalam penelitian ini peneliti memilih untuk mengubah domain kognitif saja dengan pertimbangan domain kognitif ini paling banyak disorot dan oleh masyarakat sering digunakan sebagai parameter keberhasilan belajar seseorang. Peneliti akan membatasi penilaian dari tingkat C1 (hafalan), C2 (pemahaman), dan C3 (penerapan) saja.

Di sekolah dasar pelaksanaan pendidikan dilaksanakan berdasarkan kurikulum. Kurikulum yang dipergunakan saat ini adalah kurikulum tahun 2013 yang bertujuan untuk mempersiapkan manusia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan peradaban dunia (Kemendikbud, 2013).

Salah satu materi yang diajarkan pada materi IPA kelas IV adalah mengenai siklus kehidupan pada hewan. Pembelajaran IPA yang sebaiknya dilakukan adalah pembelajaran yang dapat menyiapkan peserta didik untuk memiliki literasi sains IPA dan teknologi, mampu berpikir logis, kritis, dan kreatif (Rahayuni, 2016). Tetapi kadangkala pelajaran IPA sangat sulit dipahami karena pada dasarnya pelajaran IPA adalah sebuah proses dan tidak bisa ditebak atau direka-reka. Sehingga diakhir proses pembelajaran didapati hasil belajar yang kurang memuaskan atau kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut juga yang terjadi pada siswa SDN Mugar Sari.

Pada materi siklus kehidupan hewan, guru kesulitan menghadirkan proses dalam kehidupan nyatanya. Maka dari itu siswa kurang memahami materi siklus hidup hewan yang menjadikan siswa hasil belajarnya kurang dari KKM. Siklus hidup hewan ini susah untuk ditampilkan dalam pembelajaran

yang secara langsung, sehingga salah satu alternatif agar pembelajaran dapat berberlangsung secara efisien adalah menggunakan menggunakan media video pembelajaran.

Peneliti memilih media video pembelajaran karena sesuai penelitian relevan oleh Fitria (2014) serta Yunita dan Wijayanti (2017), video pembelajaran dapat menampilkan informasi yang tidak bisa dilihat secara langsung oleh indra penglihatan siswa. Siswa dapat melihat proses siklus kehidupan hewan tanpa harus melihat langsung objek aslinya, dengan video siswa juga akan melihat langsung proses siklus kehidupan hewan melalui sebuah animasi. Media video pembelajaran dapat mewujudkan visualisasi materi siklus kehidupan tersebut. Sehingga hasil belajar dari siswa yang menggunakan video pembelajaran dapat memuaskan dan memenuhi kriteria KKM (Ningsih, 2015). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh pembelajaran menggunakan video pembelajaran pada materi siklus hidup hewan pada siswa kelas IV SDN Mugar Sari pada tahun ajaran 2019/2020. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memotivasi siswa dapat terlibat aktif dan tertarik dalam proses belajar mengajar sehingga semangat belajar siswa dapat terpompa dan dampaknya hasil belajarnya semakin baik. Serta menjadi alternatif solusi masalah belajar dalam pembelajaran IPA.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilakukan di SD Negeri Mugar Sari Kota Tasikmalaya. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IVB sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IVA sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan menggunakan teknik pengumpulan data secara jarak jauh (menggunakan telepon, Skype, VoP dan e-mail, google meet, whatsapp) dilakukan untuk alasan efisiensi waktu, biaya dan keamanan (Mann & Stewart, 2000; Oltmann, 2016).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Masyhud (2012) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada

tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu. Jenis penelitian ini penelitian kuantitatif dengan desain penelitian kuasi eksperimental bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara dua variabel atau lebih kelompok yang menjadi subjek penelitian. (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri Mugar Sari Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020. Oleh karena itu sampel penelitian akan dibagi kedalam dua kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kelompok kelas eksperimen akan diberi perlakuan menggunakan media video pembelajaran dengan materi pokok Siklus Hidup Hewan. Kelompok kelas kontrol tidak diberi perlakuan menggunakan media video pembelajaran, tetapi pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru yaitu menggunakan buku siswa dan gambar sederhana dengan materi Siklus Hidup Hewan.

Kelompok eksperimen dan kontrol yang masing-masing berjumlah 25 orang siswa. Dalam penelitian ini sampel dipilih secara random dengan menggunakan cara undian, dan didapatkan hasil undian kelas IVA sebagai kelompok kelas kontrol dan kelas IVB sebagai kelompok kelas eksperimen. Bentuk desain penelitian kuasi experiment yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2010) desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*. Bentuk desain penelitian tersebut dapat digambarkan dalam tabel berikut.

**Tabel 1.** Bentuk desain penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan:

- O1 & O3 : Kedua kelompok diberi pre-test untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- O2 : Post-test pada kelompok eksperimen setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video pembelajaran.
- O4 : Post-test pada kelompok kontrol setelah mengikuti pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru yaitu menggunakan buku siswa dan gambar sederhana.
- X : Perlakuan, dimana kelompok kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran sedangkan kelompok kelas kontrol diberikan pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru yaitu menggunakan media gambar sederhana.

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

- Melakukan survey awal ke sekolah untuk mengetahui jumlah kelas dan siswa yang akan dijadikan subjek penelitian.
- Menentukan dua kelas yang akan dijadikan subjek penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- Melakukan uji coba instrumen pada kelas yang tidak dijadikan subjek penelitian.

Untuk menentukan validitas instrumen tes keterampilan proses IPA dan hasil belajar IPA bentuk uraian digunakan rumus Product Moment dengan bantuan software SPSS 20 for windows yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \quad (1)$$

Selanjutnya hasil  $r_{xy}$  dibandingkan dengan  $r$  tabel *product moment* dengan  $\alpha=5\%$ , jika  $r_{xy} > r$  tabel maka alat ukur dinyatakan valid. Nilai  $r$  tabel pada uji validitas ini yaitu dengan menggunakan

derajat bebas (db) = N-nr. Dengan memeriksa nilai r tabel pada db diperoleh nilai r tabel.

- Memberikan pretes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- Menerapkan perlakuan (X) yaitu model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan menggunakan media video selama tiga kali pertemuan pada kelas eksperimen.
- Memberikan postes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa kelas IV untuk mengukur hasil belajar kedua kelas tersebut.
- Menghitung perbedaan antara nilai pretest, posttest, ketuntasan belajar, dan gain prestasi belajar IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan uji validitas realibilitas menggunakan SPSS 20.0.

Sedangkan untuk membandingkan perbedaan-perbedaan untuk menentukan ada atau tidaknya perbedaan yang timbul sebagai akibat dari perlakuan (X).

Untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata nilai X dan Y digunakan rumus hitung Uji-t sebagai berikut.

$$t = \frac{Md \sum x^2 d}{n(n-1)} \quad (2)$$

keterangan:

- Md : mean dari perbedaan antara Pretest (X) dan Posttest (Y)  
 Xd : deviasi masing-masing subjek (d – Md)  
 $\sum x^2 d$  : jumlah kuadrat deviasi  
 n : subjek pada sampel  
 df atau db : n – 1

- Melakukan penarikan kesimpulan uji hipotesis dalam hal ini kemampuan pemahaman pelajaran IPA materi siklus hidup hewan awal antara siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen apakah signifikan, dalam penelitian ini dilakukan uji t dan uji efektivitas pembelajaran pada masing-masing kelas. Kalau terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka perlakuan yang diberikan dapat dikatakan efektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mугarsari pada siswa kelas IVA dan IVB. Dalam penelitian ini melibatkan dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen pada kelas IVB dan kelompok kontrol pada kelas IVA. Siswa kelas eksperimen menggunakan metode Video pembelajaran dalam pembelajaran dan kelompok kontrol menggunakan metode ceramah.

### Data Hasil Tes Kemampuan Awal (Pretest)

#### Hasil Pretest

**Tabel 1.** Hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Kontrol	25	25	65	46,00	11,518
Eksperimen	25	25	65	45,80	10,408

Pada Tabel 1 dapat dilihat bahwa rata-rata pada kelas kontrol adalah 46 dengan simpangan baku 11,518. Skor terendah kelompok ini adalah 25, dan skor tertinggi 65. Sedangkan rata-rata pada kelas eksperimen adalah 45,80 dengan simpangan baku 10,408. Skor terendah kelompok ini adalah 25, dan skor tertinggi 65.

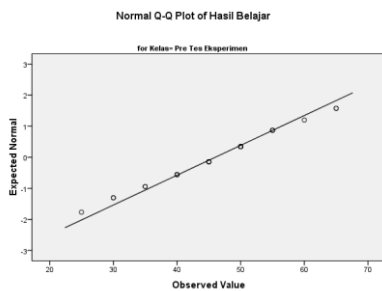
#### Uji Normalitas Distribusi

**Tabel 2.** Uji normalitas distribusi data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol

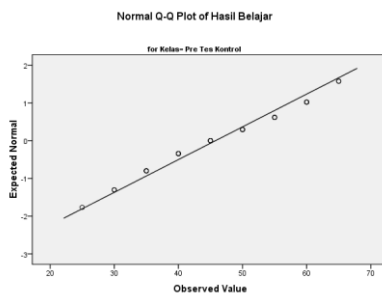
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre Tes Eksperimen	.970	25	.643
	Pre Tes Kontrol	.957	25	.353
a. Lilliefors Significance Correction				
*. This is a lower bound of the true significance.				

Berdasarkan hasil perhitungan dengan uji statistik melalui program SPSS Statistic 20.0 for Windows, dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk pada Tabel 2 dapat dilihat nilai probabilitas pada kolom signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,643 dan untuk

kelas kontrol adalah 0,353 Oleh karena itu nilai signifikansi kedua kelas lebih dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan sampel yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Selain dengan uji Shapiro-Wilk, uji normalitas juga dilakukan dengan uji Plots (Q-Q Plots) menggunakan program SPSS Statistic 20.0 for Windows dan hasil outputnya tampak pada Gambar 1 dan 2 berikut.



**Gambar 1.** Kurva normalitas Q-Q plots pretest kelas eksperimen



**Gambar 2.** Kurva normalitas Q-Q plots pretest kelas kontrol

Dari kedua grafik di atas terlihat bahwa data skor pretest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut tersebar disekitar garis lurus. Dapat diartikan bahwa data skor tes kemampuan pemahaman matematis awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi berdistribusi normal.

**Tes Homogenitas Varians**

Langkah kedua adalah menguji homogenitas dua varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji Levene menggunakan

program SPSS Statistic 20.0 for Windows dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

**Tabel 3.** Uji homogenitas varian pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.733	1	48	.396

Berdasarkan uji homogenitas varian dengan menggunakan uji Levene pada Tabel 3 di atas, terlihat bahwa pada kolom signifikansi *based on mean*, nilai signifikansi sebesar 0,396. Sehingga nilai signifikansi 0,396 lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang mempunyai varians sama atau kedua kelas tersebut homogen.

**Uji Beda Dua Rata-Rata (Uji-t)**

Kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen. Selanjutnya dilakukan uji perbedaan dua rata-rata dengan uji-t menggunakan program SPSS Statistic 20.0 for Windows dengan *independent sample t-tes* dengan taraf signifikansi 5%. Setelah dilakukan pengolahan data untuk tes kemampuan awal (pretest), tampilan output uji beda dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

**Tabel 4.** Uji-t pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Diff	Std. Error Diff
Equal variances assumed	.733	.396	.064	48	.949	.200	3.105
Equal variances not assumed			.064	47.516	.949	.200	3.105

Pada Tabel 4 di atas, terlihat bahwa nilai signifikansi pada signifikansi (2-tailed) adalah 0,949. Nilai signifikansi tersebut lebih

dari 0,05, maka  $H_0$  diterima atau dapat dinyatakan bahwa kemampuan pemahaman pelajaran IPA pada materi siklus hidup hewan pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tes kemampuan awal (pretest) tidak berbeda secara signifikan.

**Data Hasil Tes Kemampuan Akhir (Posttest)**

*Hasil Posttest*

**Tabel 5.** Hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Eksperimen	25	40	80	61.00	10.408
Kontrol	25	35	75	54.20	12.135

Pada Tabel 5 dapat dilihat bahwa rata-rata pada kelas eksperimen adalah 61 dengan simpangan baku 10,408, skor terendah 40, dan skor tertinggi 80. Sedangkan rata-rata pada kelas kontrol adalah 54,20 dengan simpangan baku 12,135 skor terendah 35, dan skor tertinggi 75..

*Uji Normalitas Distribusi*

Uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat posttest dilakukan untuk menentukan apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas terhadap kedua kelas tersebut dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi 5%.

**Tabel 6.** Uji normalitas distribusi data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

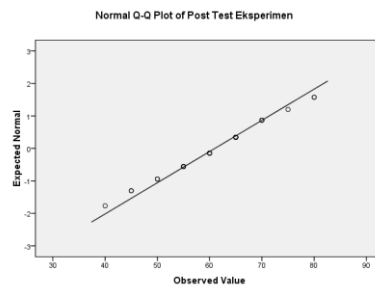
		Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Post Tes Eksperimen	.970	25	.643
	Post Tes Kontrol	.937	25	.128

a. Lilliefors Significance Correction  
 \*. This is a lower bound of the true significance.

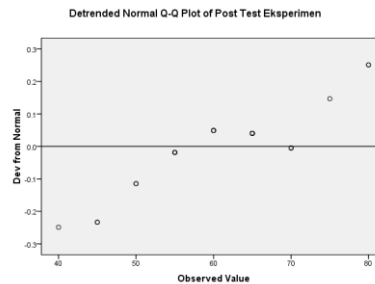
Berdasarkan hasil perhitungan dengan uji statistik melalui program SPSS Statistic

20.0 for Windows, dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk pada Tabel 6 dapat dilihat nilai probabilitas pada kolom signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,643 dan untuk kelas kontrol adalah 0,128. Nilai signifikansi kedua kelas tersebut lebih dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan sampel yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Selain dengan uji Shapiro-Wilk, uji normalitas juga dilakukan dengan uji Plots (Q-Q Plots) menggunakan program SPSS Statistic 23.0 for Windows dan hasilnya tampak pada Gambar 3 dan 4 berikut.



**Grafik 3.** Kurva normalitas Q-Q plots posttest kelas eksperimen



**Grafik 4.** Kurva normalitas Q-Q plots posttest kelas kontrol

Dari Gambar 3 dan 4 terlihat ada garis lurus dari kiri ke kanan atas. Menurut Uyanto (2009), jika suatu distribusi data normal, maka data akan tersebar disekeliling garis. Dari kedua grafik di atas terlihat bahwa data skor posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut tersebar disekitar garis lurus.

Dapat diartikan bahwa data skor tes kemampuan akhir pemahaman siswa terhadap siklus kehidupan hewan kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi berdistribusi normal

### Tes Homogenitas Varians

Pengujian homogenitas dua varian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji Levene menggunakan program SPSS Statistic 20.0 for Windows dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada Tabel 7 berikut.

**Tabel 7.** Uji homogenitas varian posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.680	1	48	.201

Berdasarkan hasil output uji homogenitas varian dengan menggunakan uji Levene pada Tabel 7 nilai signifikansinya adalah 0,201. Karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

### Uji Beda Dua Rata-Rata (Uji-t)

Kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen, sehingga memenuhi syarat dilakukan uji perbedaan dua rerata dengan uji-t melalui program SPSS Statistic 20.0 for Windows menggunakan *independent sample t-test* dengan asumsi kedua varians homogen (*equal varians assumed*) dengan taraf signifikansi 5%.

Setelah dilakukan pengolahan data untuk tes kemampuan akhir (posttest), tampilan outputnya uji-t dapat dilihat pada Tabel 8 berikut ini. Hasil uji t pada nilai posttest ini merupakan penentu apakah ada dampak dari perlakuan yang dilakukan sebelumnya.

**Tabel 8.** Uji-t posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Diff	Std. Error Diff
Equal variances assumed	1.68	.201	2.127	48	.039	6.800	3.197
Equal variances not assumed			2.127	46.912	.039	6.800	3.197

Pada Tabel 8 nilai p-value untuk 2-tailed = 0,039. Menurut Uyanto (dalam Widayastuti, 20139), karena kita melakukan uji hipotesis satu pihak dimana  $H_a: \mu_1 > \mu_2$ , maka nilai p-value (2-tailed) harus dibagi dua, sehingga menjadi  $\frac{0,039}{2} = 0,018$ . Karena p-value =  $0,018 < \alpha = 0,05$  maka  $H_0: \mu_1 = \mu_2$  ditolak dan  $H_a: \mu_1 > \mu_2$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman mata pelajaran IPA pada Materi siklus hidup hewan pada siswa kelas IV yang menggunakan media video pembelajaran lebih baik secara signifikan daripada siswa yang menggunakan pembelajaran ceramah.

Hasil analisis uji hipotesis dengan uji t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat hasil belajar siswa pra dan pasca perlakuan menggunakan media video pembelajaran. Rata-rata hasil belajar hasil belajar siswa pasca perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil angket pra perlakuan.

Hasil ini mendukung semua penelitian terdahulu dari Busyaeri, Udin, & Zaenudin, A. (2016), Kurniawan, Kuswandi & Husna, A. (2018) dan juga Yunita & Wijayanti (2017) namun dengan subyek materi yang berbeda dan tingkatan kelas yang berbeda. Ini menunjukkan video sangat fleksibel dalam pembelajaran IPA untuk diterapkan di berbagai materi.

### KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perhitungan rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen sebesar 61 lebih tinggi daripada rata-rata kelompok kontrol sebesar



54. Hasil analisis data menunjukkan nilai  $t$  hitung  $2,127 > t$  tabel  $2,023$ . Artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil posttest kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran dengan kelas kontrol yang menggunakan ceramah dan media power point.

Hal ini dapat dimaknai bahwa pembelajaran yang menggunakan media video memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media video. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media video terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Mугarsari.

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat dikemukakan saran-saran bagi guru bahwa penggunaan media video mempengaruhi hasil belajar IPA siswa, maka dari itu seyogyanya guru melakukan diseminasi penggunaan media video dalam pembelajaran IPA untuk dapat meningkatkan hasil belajar. Bagi sekolah, diharapkan menambah sarana dan prasarana sekolah, khususnya memberikan fasilitas untuk menampilkan video pembelajaran, sehingga pembelajaran dengan media video dapat berjalan dengan baik. Bagi peneliti seyogyanya menggunakan media video pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan karakteristik siswa SD dan harus lebih memperluas dan mengkaji secara mendalam tentang cakupan media video pembelajaran untuk siswa SD. Sedangkan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian mengenai penggunaan media video terhadap hasil belajar IPA, disarankan agar lebih mengkaji secara mendalam teori-teori yang mendukung dalam pembuatan lembar observasi karena teori yang digunakan dalam penelitian ini belum bisa sepenuhnya mendukung data hasil penelitian yang didapat dalam cakupan dan subyek yang berbeda.

#### DAFTAR PUSTAKA

Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya

Cirebon. *Al-Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3 (1), 116-137. doi:10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584

Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Cakrawala Dini*, 5(2), 57-62. doi: [10.17509/cd.v5i2.10498](https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10498). (<https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10498>), diakses tanggal 19 Februari 2020.

Grace, A. N & Amos, N. (2017). *Landasan Pendidikan*. Depok : PT Kharisma Putra Utama.

Kemendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 67 Tahun 2013*. Jakarta: Kemendikbud.

Kurniawan, D. C., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA tentang sifat dan perubahan wujud benda kelas IV SDN Merjosaro 5 Malang. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119-125.

Masyhud, M. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembanagan Manajemen dan Profesi Kependidikan.

Molstad, C. E., & Karseth, B. (2016). National curricula in Norway And Finland: The role of learning outcomes. *European Educational Research Journal*, 15 (3), 329 – 344.

Muhson, A. (2010). Pengembanagan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, 3(2), 1-10. doi:10.21831/jpai.v8i2.949.

Nemeth, J., & Longh, J. G. (2012). Assessing learning outcomes in U.S. planning studio courses. *Journal Of Planning Education and Research*, 32 (4), 476-490.

- Ningsih, A. (2015). Video sebagai alternatif media pembelajaran dalam rangka mendukung keberhasilan penerapan kurikulum 2013 di sekolah dasar. *Journal Pedagogia*, 4(1), 55-68.
- Novi, A. (2018). Pengaruh media Papan Flanel Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2). 317 -325.
- Pribadi, B. A. (2010). *Model Desain System Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Putri, N. (2012). Efektifitas penggunaan media video untuk meningkatkan pengenalan alat musik daerah pada pembelajaran IPS bagi anak tunagrahita ringan di SDLB 20 Kota Solok. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1 (2), 318 – 328.
- Rahayuni, G. (2016). Hubungan keterampilan berfikir kritis dan literasi sains pada pembelajaran IPA terpadu dengan model PBM dan STM. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 2 (2), 131-146. doi: 10.30870/jppi.v2i2.926
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta Pusat: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI
- Rohmawati, M (2012). penggunaan education game untuk meningkatkan hasil belajar IPA biologi konsep klasifikasi makhluk hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1) 75- 81 doi:10.15294/jpii.v1i1.2017.
- Suardi, M (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama Kurniawati, A., Isnaeni, W, & Dewi, N. R. (2013). Implementasi metode penugasan analisis video pada materi perkembangan kognitif, social, dan moral. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(2), 149- 155. doi: 10.15294/jpii.v2i2.2716.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari keefektifan siswa. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 3(2), 153-160. doi: 10.30738/sosio.v3i2.1614