

---

---

## PEMANFAATAN HASIL PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMAN 1 BUNGO

Yuli Rohmawati  
SMA N 1 Bungo  
e-mail: [yulirohmawati66@gmail.com](mailto:yulirohmawati66@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian R & D dikolaborasi dengan penelitian tindakan kelas. Tujuannya adalah memanfaatkan hasil pengembangan video untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Model pengembangan yang digunakan ADDIE dan PTK dengan tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Bungo, dengan subjek siswa kelas X IPS 2 semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Data diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan media, angket minat dan hasil tes pengetahuan siswa. Hasil validasi uji kelayakan media diperoleh skor rerata 3,27 dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil observasi minat siswa terjadi peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan video sebesar 12,25 %. Berdasarkan hasil *post test* pada pra siklus diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 74,75 %, pada siklus I sebesar 75 % dan 79,68% pada siklus II. Berdasarkan ketuntasan, jumlah siswa yang memenuhi KKM pada siklus I sebesar 62 % dan meningkat pada siklus II sebesar 81%. Hasil ini menunjukkan indikator keberhasilan terpenuhi bahwa sudah 75% siswa telah tuntas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan hasil pengembangan video pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar ekonomi siswa di SMAN 1 Bungo.

**Kata kunci:** *Pengembangan, PTK, Minat, Prestasi Belajar*

### ABSTRACT

*This research is an R & D research in collaboration with classroom action research. The aim is to utilize the results of video development to increase student interest and learning achievement. The development model used by ADDIE and CAR has the following stages: planning, implementation, observation and reflection. This research was conducted at SMAN 1 Bungo, with the subject of class X IPS 2 students in the even semester of the 2019/2020 school year. The data were obtained from the results of material and media expert validation, interest questionnaires and student knowledge test results. The results of the media feasibility test validation obtained an average score of 3.27 with a very feasible category. Based on the results of observations of student interest there was an increase before and after using video by 12.25%. Based on the results of the post test in the pre-cycle, the average student score was 74.75%, in the first cycle it was 75% and 79.68% in the second cycle. Based on completeness, the number of students who met the KKM in the first cycle was 62% and increased in the second cycle by 81%. These results indicate that the indicators of success are met, that 75% of students have completed. So it can be concluded that the utilization of the results of the development of learning videos can improve students' economic learning achievement at SMAN 1 Bungo*

**Keywords:** *Development, CAR, Interests, Learning Achievement*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam perbaikan mutu generasi muda untuk menghadapi tantangan perkembangan zaman. Pendidikan diyakini mampu meningkatkan segala aspek dan memajukan bangsa suatu negara. Pendidikan yang berkualitas diharapkan memiliki bekal untuk siap bersaing baik dalam lingkup nasional maupun internasional dan menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang sesuai dengan perkembangan zaman, seperti yang dikemukakan Wina Sanjaya (2006: 60).

Keberlangsungan proses belajar dan pembelajaran yang baik akan tercapai dengan adanya dukungan dari seluruh komponen pendidikan terutama media pembelajaran. Tujuan media pembelajaran yaitu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbal dan mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur (Cheppy Riyana, 2007: 6).

Media video merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan kurang efektifnya proses pembelajaran. karena unsur dengar (audio) dan unsur visual atau video (tampak) dapat disajikan serentak. Azhar Arsyad (2011: 15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Salah satu mata pelajaran yang menjadi perhatian khusus karena menjadi mata pelajaran lintas minat yaitu ekonomi. Kondisi nyata yang terjadi di SMAN 1 Bungo berdasarkan hasil pengamatan di kelas X IPS 2 masih ada siswa yang sibuk bermain *handphone* dan mengobrol sendiri dalam pembelajaran. Masih adanya siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dikarenakan minimnya minat belajar. Menurut Slameto (2010: 108) bahwa minat belajar cenderung tetap jika memperhatikan sesuatu yang dipelajari secara terus menerus dengan media pembelajaran. Karena itu, harus adanya media pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi.

Dari hasil tes pengetahuan, sebagian kecil siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, minat dan hasil belajar yang masih rendah dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang digunakan masih kurang efektif dan inovatif untuk siswa. Hal ini membuat proses pembelajaran terkesan monoton dan menyebabkan siswa kurang memperhatikan pelajaran sehingga mengakibatkan prestasi belajar siswa rendah.

Prestasi belajar merupakan salah satu indikator yang dapat dipakai untuk mengetahui keberhasilan belajar. Dengan prestasi belajar yang baik diharapkan dapat menggambarkan kualitas pendidikan yang baik pula. Menurut Dalyono (2009: 55) prestasi belajar dipengaruhi banyak

faktor, baik dari internal maupun eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar terdiri atas beberapa hal yaitu kesehatan, intelegensi, bakat, minat dan cara belajar. Minat belajar adalah kecenderungan dan keagairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu kegiatan. Minat belajar siswa yang tinggi akan membuat semakin giat dalam belajar dan berusaha untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Perlunya solusi yang tepat untuk menumbuhkan minat dan prestasi belajar siswa dengan salah satunya pengembangan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Solusi pembelajaran yang lebih bervariasi diharapkan dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Pemilihan video sebagai dasar dalam penelitian ini untuk memudahkan dalam mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka tujuan penulisan artikel ini adalah untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik kelas X IPS SMA N 1 Bungo melalui pemanfaatan hasil pengembangan video pembelajaran.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau R&D dikolaborasikan dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Tahap pertama adalah mengembangkan video

pembelajaran dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) (Endang Mulyatiningsih, 2011: 185-186). Selanjutnya dengan prosedur PTK dengan empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah 32 siswa kelas X IPS 2 Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020 di SMAN 1 Bungo.

Data yang dikumpulkan dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video adalah data kuantitatif sebagai data primer dan data kualitatif berupa saran dan masukan dari responden dan validator. Data tersebut akan memberikan gambaran mengenai kualitas produk video materi BUMN yang dikembangkan oleh peneliti. Selain angket, peneliti juga melakukan tes terhadap hasil belajar siswa untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, dan bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Suharsimi Arikunto, 2010:193).

1. Data dari validator materi berupa kualitas produk ditinjau dari aspek isi, pembahasan, dan format penyajian materi.
2. Data dari validator berupa kualitas produk ditinjau dari aspek penyajian, grafis dan animasi.
3. Data dari sekolah digunakan untuk menganalisa kebutuhan siswa, materi pembelajaran, kurikulum, dan silabus yang digunakan sebelum mendesain produk.

4. Data dari siswa digunakan untuk menganalisa kondisi pembelajaran sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis video. Data angket minat untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa.

5. Data nilai hasil belajar siswa sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu menggunakan instrumen non tes (angket) dan tes (soal) yaitu angket validasi materi dan media, angket minat belajar dan soal tes pengetahuan. Pedoman observasi minat belajar ekonomi siswa kelas X IPS 2 SMA N 1 Bungo:

#### 1. Aktif dalam Pembelajaran

Skor 3	Siswa sering aktif bertanya dan mengemukakan pendapat selama kegiatan pembelajaran berlangsung
Skor 2	Siswa kurang aktif bertanya dan mengemukakan pendapat selama kegiatan pembelajaran berlangsung
Skor 1	Siswa tidak pernah aktif bertanya dan mengemukakan pendapat selama kegiatan pembelajaran berlangsung

#### 2. Kedisiplinan

Skor 3	Siswa selalu datang tepat waktu, mengerjakan soal evaluasi dengan tertib, dan tidak mengobrol sendiri
Skor 2	Siswa kurang datang tepat waktu, mengerjakan soal evaluasi dengan tertib dan masih mengobrol sendiri
Skor 1	Siswa datang tidak tepat waktu, tidak mengerjakan soal evaluasi dan mengobrol sendiri

#### 3. Motivasi Belajar

Skor 3	Siswa selalu memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran
Skor 2	Siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran

Skor 1	Siswa tidak pernah memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran
--------	---

Untuk menganalisis data secara kuantitatif, maka skor observasi minat belajar ekonomi setiap siswa akan dijumlahkan dan dihitung untuk menghasilkan nilai rata-rata. Analisis data yang digunakan untuk mengolah data perolehan dari angket pengembangan bersifat deskriptif Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator media dan validator materi, sedangkan untuk data kuantitatif berupa data penilaian media dan analisis peningkatan minat belajar akuntansi siswa. Untuk mendapatkan penilaian kualitas media pembelajaran video dari hasil penilaian validator media, dan validator materi maka data tersebut dikonversi menjadi data kuantitatif dengan ketentuan skoring sebagai berikut:

a) Menentukan pemberian skor terhadap kelayakan media. Ketentuan pemberian skor:

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

b) Melakukan tabulasi atau rekapitulasi data hasil penelitian.

c) Menghitung jarak kelas interval dengan skala 4 dapat ditentukan dengan rumus:

$$\text{Jarak kelas interval} = \frac{\text{Nilai Maksimum} - \text{nilai minimum}}{\text{Jumlah kelas interval}}$$

- d) Membuat klasifikasi hasil penilaian kelayakan media.
- e) Menjumlah rerata skor tiap aspek
- f) Membuat pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala empat.
- g) Nilai rata-rata skor masing-masing komponen yang diperoleh dikonversikan menjadi data kualitatif berupa kriteria kualitas materi dan media.

#### 1. Analisis Minat Belajar Siswa

Analisis minat belajar siswa menggunakan data kuantitatif dari pengolahan data hasil angket dengan beberapa tahapan, yaitu:

- a) Membuat konversi data klasifikasi tingkatan minat belajar siswa
  - 1) Melakukan tabulasi data hasil penelitian minat belajar
  - 2) Menghitung variabel minat belajar berdasarkan golongan

Tabel 1. Penggolongan Variabel Minat Belajar

No	Kategori	Skor
1.	Sangat Tinggi	$M + 1,5 SDi \leq X < M + 3SDi$
2.	Tinggi	$M \leq X < M + 1,5SDi$
3.	Rendah	$M - 1,5SDi \leq X < M$
4.	Sangat Rendah	$M - 3SDi \leq X < M - 1,5SDi$

Dimana

X = rata-rata hitung

M =

$$\frac{\text{Skor maksimum ideal} + \text{skor minimum ideal}}{2}$$

SDi =

$$\frac{\text{Skor maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal}}{6}$$

Bila diketahui, :

skor maksimal ideal =  $28 \times 4 = 112$

skor minimum ideal =  $28 \times 1 = 28$

$$M = \frac{(112+28)}{2} = 70$$

$$2$$

$$SDi = \frac{(112-28)}{6} = 14$$

$$6$$

$$1,5SDi = 1,5 \times 14 = 21$$

$$0,5SDi = 0,5 \times 14 = 7$$

#### 3) Menghitung pengkategorian variabel minat belajar

Tabel 2. Hitungan Variabel Minat Belajar

No	Kategori	Hitungan
1.	Sangat Tinggi	$91 \leq x < 112$
2.	Tinggi	$70 \leq x < 91$
3.	Rendah	$49 \leq x < 70$
3.	Sangat Rendah	$28 \leq x < 49$

- 4) Mengidentifikasi kategori variabel minat belajar Berdasarkan kategori hitungan di atas, dapat dibuat tabel identifikasi kategori variabel minat belajar sebagai berikut:

Tabel 3. Identifikasi Kategori Variabel Minat Belajar

No.	Rentang Skor	Kategori
1.	91 – 112	Sangat Tinggi
2.	71 – 90	Tinggi
3.	49 – 70	Rendah
4.	28 – 48	Sangat Rendah

- b) Mengolah skor minat belajar siswa

- 1) Membuat kategori penyekoran minat belajar ekonomi

- 2) Menghitung dan menjumlahkan skor minat belajar ekonomi pada masing-masing siswa.

- 3) Menghitung persentase skor minat belajar secara individual dengan rumus:  
Skor minat individual = 
$$\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$
- 4) Menghitung dan menjumlahkan skor untuk masing-masing indikator minat belajar yang diteliti.
- 5) Menghitung skor minat belajar ekonomi pada setiap indikator dengan rumus:  
Skor minat setiap indikator = 
$$\frac{\text{jumlah skor setiap indikator}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$
- 6) Menghitung persentase rata-rata skor minat belajar ekonomi.
- c) Menyajikan data  
Setelah data diolah, maka data tersebut disajikan dalam bentuk tabel sehingga mudah dipahami.
- d) Menarik kesimpulan  
Penarikan kesimpulan dilakukan dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah disajikan pada awal penelitian. Setelah data disajikan dalam bentuk tabel, selanjutnya dilakukan pemaknaan data ke dalam pertanyaan.

## 2. Analisis Prestasi Belajar Siswa

Hasil prestasi belajar siswa merupakan kemampuan dan perubahan tingkah laku yang dialami siswa sebagai dampak dari proses belajar mengajar yang terbatas pada aspek pengetahuan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan penerapan (C3) dimana hasil belajar ditunjukkan dengan nilai atau angka. Hasil belajar dalam

penelitian ini diukur dari mata pelajaran Ekonomi dengan materi BUMN pada siswa kelas X IPS 2 SMAN 1 Bungo Tahun Ajaran 2019/2020.

Teknik penilaian hasil belajar menggunakan teknik penilaian tes yang berbentuk objektif yang pembuatannya dikonsultasikan terlebih dahulu dengan guru yang bersangkutan. Tes diberikan pada akhir pembelajaran berupa *post test* untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa. Analisis nilai belajar dilihat dari rata-rata dan jumlah ketuntasan tes. Dalam penelitian ini, analisis butir soal dilakukan dengan *software Anbuso*.

### a) Rata-rata

Peningkatan prestasi belajar siswa menggunakan rumus Mean:

$$Me = \frac{\sum Xt}{n}$$

Keterangan:

Me = Rata-rata (*mean*)

$\sum Xt$  = jumlah semua nilai

n = jumlah siswa

(Sugiyono, 2011:75)

### b) Ketuntasan belajar siswa

Langkah selanjutnya yaitu menghitung persentase ketuntasan belajar dengan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan belajar

T = Jumlah siswa yang memenuhi KKM ( $\geq 75$ )

$T_t$  = Jumlah siswa yang mengikuti tes

(Sugiyono, 2011:77)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Tahap Analisis

Penelitian tahap analisis ini terdapat beberapa tahap yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik, analisis materi pelajaran dan merumuskan tujuan.

Analisis kurikulum dilakukan dengan wawancara dan observasi tentang penggunaan kurikulum yang dilaksanakan di SMAN 1 Bungo. Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan refleksi terhadap pembelajaran yang sebelumnya mengenai materi BUMN. Dalam kegiatan belajar mengajar peneliti menyadari bahwa belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran. Selama proses pembelajaran, siswa menggunakan buku paket dan *powerpoint* sebagai sumber belajar, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar sehingga siswa kurang minat dalam pembelajaran.

Pada tahap analisis materi pelajaran diperlukan guna mengetahui kesesuaian antara kurikulum, silabus, sekolah dan materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran Ekonomi berbasis video pada materi Badan Usaha Milik Negara. Dari kompetensi dasar akan muncul beberapa indikator yang harus dicapai oleh peserta didik. Kompetensi dasar, indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah merumuskan tujuan.

### b. Tahap desain

Tahap pertama adalah pembuatan outline konten, peneliti merancang media pembelajaran secara spesifikasi teknis dalam pembuatan media pembelajaran video. Media pembelajaran video akan dibuat desain gambarnya dengan aplikasi *Corel Draw X7* lalu diconvert ke dalam video melalui aplikasi *Adobe Premier* dan *Adobe After Effect* selanjutnya disusun melalui *Windows Movie Maker*. Langkah selanjutnya adalah membuat bagan alur (flowchart) dari media video yang menggambarkan Badan Usaha Milik Negara. *Flowchart* dibuat untuk mengetahui urutan tampilan media pembelajaran berbasis video yang akan dikembangkan. Setelah itu, merancang skenario dan *storyboard* untuk membuat urutan dalam perencanaan tampilan media pembelajaran Badan Usaha Milik Negara.

### c. Tahap pengembangan

Tahapan ini untuk penyempurnaan desain media sebelum divalidasi. Setelah spesifikasi desain, kemudian dilanjut validasi oleh validator ahli yaitu validator materi dan Validator Media. Validasi materi dilakukan oleh guru Ekonomi pada forum MGMP. Selanjutnya dilakukan revisi sesuai saran validator, diujicobakan kepada siswa kelas X IPS 2 SMAN 1 Bungo.

Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan oleh Validator Materi

Keterangan	Skor	
	Validator materi 1	Validator materi 2
Jumlah Total Penilaian	82	84
Rerata	3,47	3,5
Skor Validasi	3,45	
Kriteria	Sangat Layak	

Tabel 5. Hasil Uji Kelayakan Validator Media

No.	Indikator	Nilai Rata-Rata	Kategori
1	Rekayasa Media	3,3	Sangat Layak
2	Komunikasi Visual	3,27	Sangat Layak
3	Desain Pembelajaran	3,26	Sangat Layak
Total		3,27	Sangat Layak

Tabel 6. Data Hasil Penilaian Media Pembelajaran Video

No.	Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kategori
1.	Materi	3,45	Sangat Layak
2.	Rekayasa Media	3,3	Sangat Layak
3.	Komunikasi Visual	3,27	Sangat Layak
4.	Desain Pembelajaran	3,26	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian validator materi, dan Validator Media menunjukkan bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis video merupakan media pembelajaran sangat layak untuk digunakan. Dari segi penilaian aspek materi oleh 2 validator materi memperoleh total rerata skor 3,45 atau kategori sangat layak. Penilaian. Hasil penilaian oleh validator media, melihat aspek rekayasa media memperoleh skor rerata sebesar 3,3 yang termasuk kategori sangat layak, aspek

komunikasi visual memperoleh skor rerata sebesar 3,27 yang termasuk kategori sangat layak, dan aspek desain pembelajaran memperoleh skor rerata sebesar 3,26 yang termasuk kategori sangat layak. Total keseluruhan uji kelayakan media pembelajaran dari Validator Media mendapatkan total skor rerata 3,27 yang termasuk kategori sangat layak.

#### d. Tahap implementasi

Tahap implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan produk media. Produk diujicobakan pada penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus.

#### Siklus I

##### a) Tahap Perencanaan

Menyiapkan silabus pembelajaran ekonomi untuk persiapan pembelajaran di kelas, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kompetensi dasar Badan Usaha dengan materi Badan Usaha Milik Negara berdasarkan silabus agar dapat digunakan guru sebagai pedoman dalam mengajar.

##### b) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat dengan menggunakan media pembelajaran berupa video materi Badan Usaha Milik Negara yang dikembangkan.

##### c) Tahap Pengamatan

Kegiatan pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui penilaian prestasi belajar ekonomi. Berikut data hasil penilaian pada siklus I.

Tabel 7. Hasil Post Test Siklus I

No.	Keterangan	Post Test	
		Frekuensi	Persentase
1.	$N \leq 75$	12	38%
2.	$N \geq 75$	20	62%
Jumlah		32	100%

Pada siklus I hasil post test menunjukkan hanya 20 siswa atau 62% yang lulus sesuai sedangkan yang tidak lulus dengan kriteria KKM sebanyak 12 siswa atau 38%. Pada siklus I ini diketahui jumlah siswa yang tuntas KKM belum mencapai 75%. Selain dari hasil post test siklus I yang rendah, hasil observasi minat siklus I juga masih kategori rendah. Hasil observasi minat belajar ekonomi siswa pada siklus I belum terpenuhi karena masih ada 6 orang yang masih belum mencapai KKM. Berikut hasil observasi minat belajar siswa pada siklus I:

Tabel 8. Hasil Observasi Minat Siklus I

Kriteria	Jumlah	Persentase
Tinggi	10	31,25%
Sedang	16	50%
Rendah	6	18,75%
Jumlah	32	100%

Berdasarkan hasil observasi minat belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa dari 32 siswa yang mengikuti pembelajaran ekonomi pada siklus I terdapat 6 orang yang masuk di kriteria rendah, sedangkan kriteria tinggi hanya mencapai 31,25% atau 10 orang. Secara umum hasil observasi belum mencapai target ketuntasan 75%.

d) Tahap Refleksi

Hasil refleksi siklus I yaitu:

- 1) Guru harus menekankan bahwa pembelajaran lebih interaktif secara pembelajaran ceramah kolaborasi video agar keberhasilan pembelajaran yang berlangsung di kelas cukup teratur, siswa memperhatikan penjelasan guru.
- 2) Metode mengajar yang digunakan oleh peneliti dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa masih menggunakan ceramah dan belum adanya interaktif dari peneliti kepada siswa.
- 3) Prestasi belajar siswa masih rendah dengan ditunjukkan siswa yang mencapai KKM belum ada 75%, hal ini dikarenakan siswa belum sepenuhnya paham dengan pembelajaran dan kurang aktif selama pembelajaran.
- 4) Sikap siswa yang cenderung menyepikan pelaksanaan tes, karena mereka berpikir hanya kegiatan tes untuk penelitian dan tidak mempengaruhi nilai mereka di rapor.

**Siklus II**

a) Tahap Perencanaan

Sama halnya pada siklus I, tahapan yang dilakukan adalah menyiapkan RPP, materi, video, dan soal tes.

b) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat dengan menggunakan media pembelajaran berupa video materi Badan Usaha Milik Negara yang dikembangkan.

c) Tahap Pengamatan

Kegiatan pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui penilaian prestasi belajar ekonomi. Berikut data hasil penilaian pada siklus II.

Tabel 9. Hasil Post Test Siklus II

No.	Keterangan	Post Test	
		Frekuensi	Persentase
1.	N ≤ 75	6	19%
2.	N ≥ 75	26	81%
Jumlah		32	100%

Pada siklus II hasil post test menunjukkan peningkatan ketuntasan nilai minimum sejumlah 26 siswa atau 81% yang lulus sesuai sedangkan yang tidak lulus dengan kriteria KKM sebanyak 6 siswa atau 19%. Tidak hanya penilaian pengetahuan yang meningkat tetapi aktivitas siswa dalam prestasi belajar juga mengalami peningkatan. Observasi pengamatan dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar siklus II berlangsung sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Observasi Minat Siklus II

Kriteria	Jumlah	Persentase
Tinggi	28	87,5%
Sedang	4	12,5
Rendah	0	0
Jumlah	32	100%

Dengan demikian pada siklus II ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan dikatakan berhasil karena minimal 75% siswa dalam kelas telah memenuhi KKM. Oleh karena itu implementasi media

pembelajaran ekonomi berbasis video telah berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga penelitian dicukupkan pada siklus II.

d) Tahap Refleksi

Hasil penelitian pada siklus II telah menunjukkan kenaikan prestasi belajar siswa. Maka, upaya perbaikan pada siklus II secara umum telah berhasil, oleh karena itu, penelitian dengan menggunakan media pembelajaran video ekonomi ini dicukupkan sampai dengan siklus II.

a. Tahap evaluasi

Tahap evaluasi yang merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap evaluasi penggunaan Media Pembelajaran Video Ekonomi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar merupakan salah satu variabel dalam penelitian dan pengembangan ini. Angket minat belajar berisikan 28 butir pertanyaan valid dengan rincian 25 pertanyaan positif dan 3 pertanyaan negatif.

Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Angket Minat Belajar

Indikator Minat Belajar	Sebelum		Setelah		Peningkatan (%)
	Jumlah	%	Jumlah	%	
Ketertarikan dalam belajar	587	65,11	702	78,34	12,83
Perhatian dalam belajar	603	67,29	688	76,78	9,49
Motivasi Belajar	605	67,52	665	74,22	6,7
Pengetahuan	512	57,14	691	77,12	19,98
Jumlah	2307	64,36	2746	76,61	12,25

Tabel 12. Data Hasil Penelitian Minat Belajar

No.	Kategori	Pra		Post	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1.	Sangat Tinggi	-	-	9	28,13%
2.	Tinggi	19	59,37%	23	71,87%
3.	Rendah	13	40,62%	-	-
4.	Sangat Rendah	-	-	-	-

Sesuai tabulasi data pada tabel diatas diketahui bahwa mengalami peningkatan jumlah skor minat belajar dengan awal sebesar 13 orang atau 40,62% di kategori rendah dan 19 orang atau 59,37% di kategori tinggi kemudian mengalami peningkatan skor setelah menggunakan media pembelajaran ekonomi berbasis video sebesar 23 orang atau 71,87% di kategori tinggi dan 9 orang atau 28,13% di kategori sangat tinggi. Hasil perhitungan menunjukkan peningkatan minat belajar siswa dalam penerapan media pembelajaran ekonomi berbasis video sebesar 12,25%. Media pembelajaran ekonomi berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dipengaruhi beberapa faktor penunjang, antara lain:

- Media pembelajaran ekonomi berbasis video merupakan media pembelajaran baru bagi siswa, sehingga media ini dapat menarik perhatian siswa.
- Tampilan dalam media pembelajaran video ini memiliki warna dan backsound yang menarik bagi siswa.
- Penyampaian materi dalam media ini didukung dengan interaksi guru dengan siswa

sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi.

- Suasana belajar saat menggunakan media ini tidak membosankan.

Pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis video yang telah dikembangkan melalui tahap *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluate* secara keseluruhan media pembelajaran ekonomi berbasis video ini telah mendapatkan peningkatan baik dari minat belajar siswa dalam pembelajaran.

Selain melakukan analisis peningkatan minat belajar, peneliti juga menganalisis peningkatan prestasi belajar dalam penerapan media pembelajaran ekonomi berbasis video dalam penelitian tindakan kelas sebanyak 2 siklus. Dalam siklus I, hasil *post test* menunjukkan dari 32 siswa hanya 20 orang atau 62% yang lulus KKM dan sedangkan sebanyak 12 orang atau 38% tidak mencapai nilai KKM. Kemudian dalam penelitian tindakan kelas siklus II mengalami perbaikan cara penyampaian media pembelajaran ekonomi berbasis video sehingga dalam mengalami peningkatan dalam prestasi belajar sejumlah 26 orang atau 81% lulus KKM yang ditetapkan.

Dengan demikian pada Siklus II ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan dikatakan telah berhasil meningkatkan prestasi belajar ekonomi dimana minimal 75% siswa di dalam kelas tuntas KKM. Berikut ini merupakan data hasil evaluasi penelitian pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis video dalam penerapan tindakan

siklus II dibandingkan dengan hasil data pra penelitian adalah:

Tabel 13. Hasil Analisis Perbandingan Nilai Prestasi Belajar

No	Nilai	Kategori	Jumlah		
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	85-100	Sangat Baik	3	8	12
2.	70-84	Baik	23	15	18
3.	55-69	Cukup	3	9	2
4.	40-54	Kurang	3	0	0
5.	<40	Sangat Kurang	0	0	0
Jumlah			32	32	32
Rata-Rata			74,75	75	79,68

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil dari rata-rata nilai *post tes* siswa di pra siklus yaitu sebesar 74,75. Sedangkan di siklus II menunjukkan rata-rata nilai tesnya meningkat setelah adanya implementasi media pembelajaran ekonomi berbasis video yaitu 79,68. Jika rata-rata nilai *post test* siklus II dibandingkan dengan pra siklus, maka rata-rata nilai mengalami peningkatan sebesar 5, 93. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran ekonomi berbasis video dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X IPS 2 SMAN 1 Bungo.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran yang telah dikembangkan dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa karena memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Wina Sanjaya. (2013). *Penelitian Media Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group