

Alamat : Jl. Evakuasi, Gg. Langgar, No. 11,
Kalikebat Karyamulya, Kesambi, Cirebon

Email : arjijournal@gmail.com

Kontak : 08998894014

Available at:

arji.insaniapublishing.com/index.php/arji

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2021

 DOI :

 P-ISSN : 2774-9290

 E-ISSN : 2775-0787



211 - 220

Penggunaan Media Video dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII MTS Negeri 4 Cirebon Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kedatangan Bangsa Bangsa Barat Ke Indonesia

The Use of Video Media in Improving Cognitive Learning Outcomes of Class VIII MTS Negeri 4 Cirebon Students in Social Studies Subjects Material for the Arrival of Western Nations to Indonesia

Artikel dikirim :

17- 08 - 2021

Artikel diterima :

28 - 09 - 2021

Artikel diterbitkan :

30 - 09 - 2021

 Hanifah ^{1*}

 ¹ MTs Negeri 4 Cirebon

 Email : ¹ iiphanifah72@gmail.com

Kata Kunci:

Media Video,
Hasil Belajar Kognitif,
IPS

Abstrak: Mata pelajaran IPS yang kontennya berkaitan dengan masa lalu bukan berarti tidak menemukan masalah. Justru karena kejadiannya dimasa lalu yang mana notabeneanya situasi, kondisi serta keadaan yang berbeda dengan yang terjadi dimasa kini sehingga siswa perlu berimajinasi tingkat tinggi agar dapat memahami konsep materi tersebut. Guru perlu mencari cara bagaimana dapat menghadirkan serta mempertajam imajinasi siswa agar dapat memposisikan dirinya kembali ke masa lalu Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif untuk mengadakan proyektor agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian tindakan Kemmis & Taggart. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri 4 Cirebon. Sekolah ini beralamatkan di Gg. Manuk, Weru Kidul, Kec. Weru, Cirebon, Jawa Barat 45154. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII A dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi dan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni: Reduksi data, Data display, Verifikasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pada data awal siswa yang

mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 66,66%. Setelah menggunakan media video pada siklus I, terjadi peningkatan siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM yakni sebesar 76,6%. Kemudian meningkat kembali menjadi 86,6% siswa yang lulus KKM pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media Video dapat Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII MTS Negeri 4 Cirebon Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kedatangan Bangsa Bangsa Barat Ke Indonesia.

Keywords:

Video Media,
Cognitive Learning
Outcomes,
IPS

Abstract: Social studies subjects whose content is related to the past does not mean that they do not find problems. Precisely because it happened in the past where in fact the situation, conditions and circumstances are different from what is happening in the present, so students need to have a high level of imagination in order to understand the concept of the material. Teachers need to find ways how to present and sharpen students' imaginations so that they can position themselves back into the past. Based on these problems, researchers took the initiative to make projectors so that they can be used as learning media. This research uses classroom action research (CAR). The research design used in this study is the Kemmis & Taggart action research model. The location of this research was carried out at MTs Negeri 4 Cirebon. This school is located at Gg. Manuk, Weru Kidul, Kec. Weru, Cirebon, West Java 45154. The subjects of this study were students of class VIII A with a total of 30 students. The data collection techniques used are observation and learning outcomes tests. Data analysis techniques used in this study are: data reduction, data display, data verification. The results of this study indicate that in the initial data, students who get scores above the KKM are 66.66%. After using video media in the first cycle, there was an increase in students who scored above the KKM, which was 76.6%. Then it increased again to 86.6% of students who passed the KKM in the second cycle. Thus, it can be concluded that the use of video media can improve cognitive learning outcomes for students of class VIII MTS Negeri 4 Cirebon in social studies subjects regarding the arrival of western nations to Indonesia.

Copyright © 2021 Hanifah

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Available at : arji.insaniapublishing.com/index.php/arji

 DOI :

 P-ISSN : 2774-9290

 E-ISSN : 2775-0787



PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS merupakan salah satu rumpun ilmu yang penting diajarkan di sekolah baik di jenjang pendidikan dasar, sedang, maupun tinggi. Pelajaran IPS sangat erat kaitannya dengan aktivitas manusia sebagai makhluk sosial. Menurut Sumaatmadja dalam Rifki Afandi & Rochmah, (n.d.) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran atau mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya memadukan bidang ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Kehidupan sosial manusia yakni melakukan kegiatan yang dilakukan secara alamiah seperti berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Menurut Subroto dalam Rifki Afandi & Rochmah, (n.d.) tujuan utama pendidikan IPS adalah untuk membentuk warga negara yang baik (good citizen). Warga negara yang baik adalah warga negara yang menjalankan peraturan dan norma-norma yang berlaku dalam sebuah negara dalam menjalankan perannya sebagai anggota masyarakat dalam negara tersebut.

Konten pembelajaran IPS mencakup bidang permasalahan yang bersifat utuh, menyeluruh dan multidimensional. Perpaduan dari pengalaman sejarah, kondisi objektif alam, sosial, ekonomi, politik dan budaya (Siska, 2018). Adapun konten Pembelajaran IPS dalam kurikulum 2013 terdiri dari aspek pengetahuan yakni, tentang bagaimana kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan umat manusia dengan berbagai aspek kehidupan dan lingkungan. Aspek Keterampilan yakni dapat berpikir logis dan kritis, membaca, belajar, memecahkan masalah, berkomunikasi dan berinteraksi dalam kehidupan berbangsa dan bermasyarakat. Aspek Nilai yakni kejujuran, kerja keras, sosial, budaya, nasional, cinta perdamaian dan kemanusiaan dan kepribadian berdasarkan pada nilai-nilai itu. Sedangkan aspek sikap yakni sikap ingin tahu, mandiri, menghargai prestasi, kompetitif, kreatif dan inovatif, dan bertanggung jawab. Aspek-aspek tersebut dikemas dalam bentuk Kompetensi Dasar. Kompetensi Dasar-dasar IPS SMP dikemas dalam integratif dengan menggunakan aspek geografis sebagai elemen pengikat (Supriono, 2018).

Salah satu konten materi pembelajaran IPS yang dipelajari di SMP yakni pelajaran sejarah karena dikarenakan sejarah mempelajari perilaku sosial. Konten pembelajaran IPS yang kaitannya membahas tentang sejarah dimasa lalu memiliki posisi yang sangat penting dalam kehidupan nasional dan patriotik. Oleh karenanya mendapatkan kepercayaan untuk membentuk karakter siswa melalui nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (Agustinova, 2018).

Namun mengajarkan materi IPS yang kontennya berkaitan dengan masa lalu bukan berarti tidak menemukan masalah. Justru karena kejadiannya dimasa lalu yang mana notabenehnya situasi, kondisi serta keadaan yang berbeda dengan yang terjadi dimasa kini sehingga siswa perlu berimajinasi tingkat tinggi agar dapat memahami konsep materi tersebut. Guru perlu mencari cara bagaimana dapat menghadirkan serta mempertajam imajinasi siswa agar dapat memosisikan dirinya kembali ke masa lalu. Seringkali guru kurang menunjukkan kompetisi belajar, forum MGMP IPS belum efektif mengatasi hambatan-hambatan belajar IPS di sekolah, manajemen sekolah jelek, terbatasnya sarana-prasarana, kualitas guru masih rendah, metode pengajaran tidak multi metode,

pada siswa terjadi verbalisme, siswa belum siap mental menerima pelajaran, orang tua / wali murid kurang mendukung puteraputrinnya meningkatkan prestasi belajarnya (Latip, 2016).

Keterbatasan sarana dan prasarana menjadikan guru dalam mengajar IPS khususnya materi sejarah menggunakan gaya mengajar yang verbalisme. Sikap verbalisme dalam mengajar khususnya materi sejarah tidak dapat menumbuhkan imajinasi siswa, karena konsep pembelajaran yang disajikan secara verbal bagi siswa masih abstrak.

Berdasarkan pembelajaran terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti pada mata pelajaran IPS Tema I : Keunggulan Lokasi dan Kehidupan Masyarakat Indonesia, Subtema C: Pengaruh Keunggulan Lokasi Terhadap Kolonialisme Barat di Indonesia di kelas VIII A mendapatkan hasil nilai rata-rata kelas yang tidak memuaskan. Nilai rata-rata kelas VIII A pada tema dan subtema itu hanya sebesar 64,5, masih jauh dari batas minimal nilai rata-rata kelas yang telah ditentukan yakni 70. Hanya sebanyak 20 dari 30 siswa kelas VIII A yang mendapatkan nilai di atas KKM atau hanya sekitar 66,66% dari jumlah keseluruhan siswa. Artinya masih ada 10 siswa yang nilainya masih di bawah KKM atau sekitar 33,33% siswa. Hasil tersebut masih belum memenuhi target peneliti yang mana menginginkan persentasi klasikal siswa yang lulus KKM lebih dari 85%.

Kegagalan di atas disebabkan karena peneliti pada pembelajaran terdahulu hanya menggunakan media gambar yang dicetak kemudian diperlihatkan kepada siswa pada saat proses pembelajaran. Ditambah lagi pada saat itu kondisi sarana dan prasarana sekolah masih belum memungkinkan guru menggunakan proyektor yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan juga terbatas karena menyesuaikan dengan media yang digunakan sehingga peneliti yang berperan sebagai guru terlalu mendominasi pembelajaran. Akibatnya siswa menjadi pasif dan imajinasi siswa tidak berkembang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif untuk mengadakan proyektor agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Gagne dalam Al Ghozali dan Fatmawati, 2020). Atas dukungan dari semua pihak sekolah, akhirnya proyektor dapat diadakan sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menampilkan video.

Media video dipilih oleh peneliti karena memiliki kelebihan. Media video mampu menampilkan unsur audio dan visual secara bersamaan. Menurut Yuanta (2019) Video Pembelajaran merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik (Rahman, Kasmini dan Al Ghozali, 2021). Tentu itu dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran karena semakin banyak indera siswa yang aktif digunakan dalam proses pembelajaran, maka akan semakin memudahkan siswa menerima konsep pembelajaran. Selain itu kelebihan media video lainnya kelebihan video yang diantaranya bersifat menyenangkan bagi siswa, mampu memberikan sajian

informasi yang konkret, dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang tidak mungkin didapatkan siswa di luar lingkungan sekolah (Hadi, 2017). Media ini dapat dipakai dalam jangka waktu yang panjang dan kapanpun jika materi yang terdapat dalam video ini masih relevan dengan materi yang ada (Fechera et al., 2012).

Kelebihan – kelebihan video yang telah dipaparkan di atas sangat tepat digunakan dalam mata pelajaran IPS khususnya materi yang berkaitan dengan sejarah di masa lampau karena memiliki fungsi manipulatif. fungsi ini dapat menampilkan suatu peristiwa/kejadian hanya dengan waktu yang singkat kepada siswa tentang suatu peristiwa yang telah terjadi dalam waktu yang sangat lama (Fauziah, 2014). Fungsi manipulatif dalam video dapat menayangkan kembali peristiwa yang terjadi di masa lampau.

Berdasarkan latarbelakang permasalahan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII MTs Negeri 4 Cirebon Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kedatangan Bangsa- Bangsa Barat ke Indonesia”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian tindakan Kemmis & Taggart.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri 4 Cirebon. Sekolah ini beralamatkan di Gg. Manuk, Weru Kidul, Kec. Weru, Cirebon, Jawa Barat 45154. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII A dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi dan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni: Reduksi data, Data display, Verifikasi data.

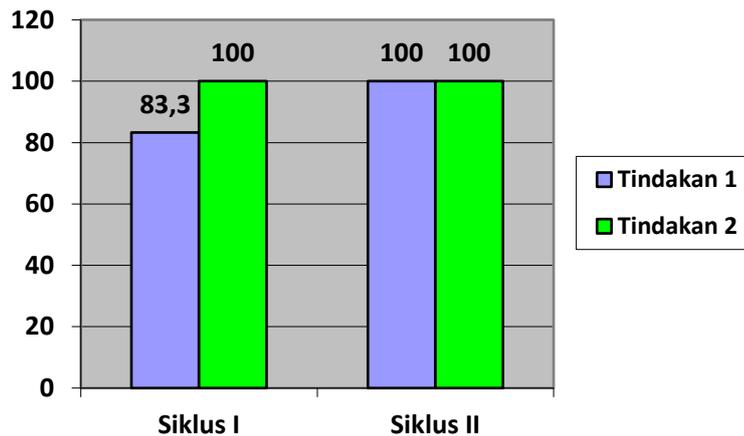
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Observasi Kinerja Guru

Kinerja guru dalam penelitian ini sangat berpengaruh terhadap hasil dari aktivitas dan hasil belajar siswa. Kinerja guru yang baik akan menghasilkan aktivitas siswa yang tinggi dan hasil belajar yang baik pula, begitupun sebaliknya. Dalam penelitian ini kinerja guru pada siklus pertama sudah menunjukkan hasil yang positif, namun ada beberapa kendala pada siklus I tindakan pertama karena ada beberapa indikator kegiatan guru yang guru tidak laksanakan. Selebihnya pada tindakan 2 siklus II, tindakan 1 dan 2 di siklus II sudah menunjukkan hasil yang sempurna. Berikut dibawah ini adalah tabel beserta diagram perbandingan hasil kinerja guru siklus I dan II.

Tabel 1.
Perbandingan Hasil Kinerja Guru Siklus I dan II

No.	Hasil Observasi Kinerja Guru			
	Siklus I		Siklus II	
	Tindakan 1	Tindakan 2	Tindakan 1	Tindakan 2
1.	83,3	100	100	100



Gambar 1.
Perbandingan Hasil Kinerja Guru Siklus I dan II

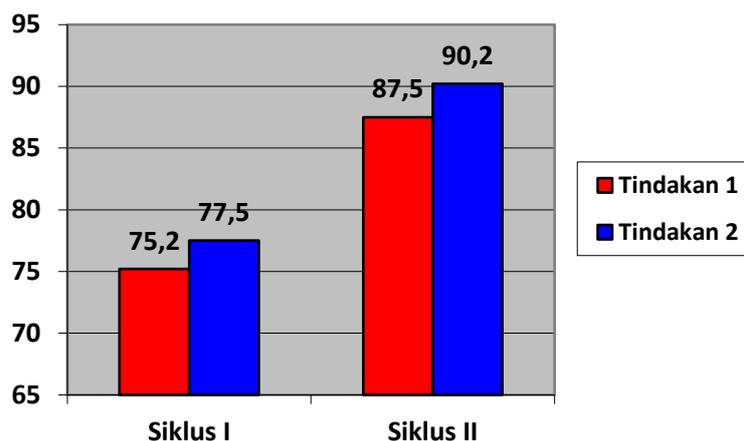
Berdasarkan diagram dan tabel di atas amaka dapat disimpulkan bahwa hasil observasi kinerja guru pada siklus I tindakan 1 mendapat 83,3% meningkat menjadi 100% pada siklus berikutnya. Besar peningkatan yakni 16,7%.

2. Observasi Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa merupakan bagian penting dalam penelitian ini karena aktivitas yang baik akan berbanding lurus dengan hasil belajar. Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Nuraini et al., (2018) bahwa terdapat pengaruh dan hubungan yang positif dengan kategori kuat antara aktivitas belajar siswa dan hasil belajar pada mata pelajaran kimia kelas X SMA Negeri 5 Pontianak. Adapun Aktivitas siswa yang dinilai dalam penelitian ini adalah indikator kerjasama, kedisiplinan, partisipasi dan tanggungjawab. Berikut di bawah ini adalah hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan II.

Tabel 2.
Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II

No.	Hasil Observasi Aktivitas Siswa			
	Siklus I		Siklus II	
	Tindakan 1	Tindakan 2	Tindakan 1	Tindakan 2
1.	75,2	77,5	87,5	90,2



Gambar 2.
Perbandingan Hasil Aktivitas Siswa Siklus I dan II

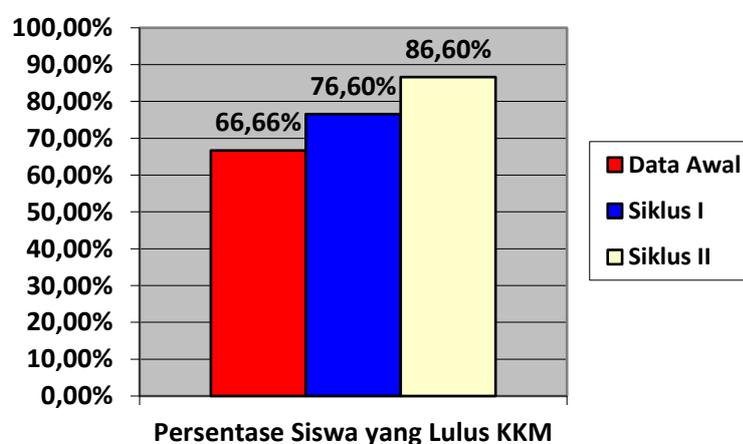
Berdasarkan data hasil aktivitas siswa di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan mulai dari siklus I sampai dengan siklus II. Terlihat pada siklus I tindakan 1 mendapatkan nilai 75,2 meningkat menjadi 87,5 pada siklus II. Sedangkan pada tindakan 2 siklus I mendapatkan nilai 77,5 meningkat menjadi 90,2 pada siklus II.

3. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif siswa pada penelitian ini merupakan patokan utama keberhasilan penelitian ini. Target yang diharapkan yakni lebih dari 80% siswa mendapatkan nilai di atas KKM. Berikut di bawah ini adalah perbandingan hasil belajar siswa mulai dari data awal sampai dengan siklus II.

Tabel 3.
Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I dan II

Hasil Observasi Aktivitas Siswa			
Fase	Data Awal	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	64,5	79,52	88,09
Persentase Siswa yang Lulus KKM	66,66%	76,6%	86,6%



Gambar 3.
Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Data Awal, Siklus I dan II

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa jika dilihat dari persentase siswa yang mendapat nilai di atas KKM. Pada data awal siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 66,66%. Setelah menggunakan media video pada siklus I, terjadi peningkatan siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM yakni sebesar 76,6%. Artinya terdapat peningkatan 10% dari data awal ke siklus I. Namun hasil pada siklus I belum mencapai target yang diharapkan karena target ketuntasan yakni siswa yang lulus di atas 80%. Setelah melakukan refleksi pada siklus I, akhirnya dilakukan beberapa perbaikan pada proses pelaksanaan, hasilnya terdapat peningkatan siswa yang lulus KKM di siklus II. Terdapat 86,6% siswa yang lulus KKM pada siklus II. Terjadi peningkatan 10% lagi dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian hasil siklus II sudah mencapai target yang diharapkan dan penelitian dinyatakan berhenti pada siklus II. Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Rusman dalam Wisada & Sudarma, (2019) bahwa media video dipilih karena video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, salahsatunya yaitu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Media video dapat menghadirkan kembali

kejadian atau peristiwa di masa lampau. Dengan demikian akan membangkitkan imajinasi siswa, memudahkan siswa dalam mengingat dan meresap makna pembelajaran. Maka dalam penelitian ini dibuktikan dengan hasil belajar yang meningkat.

KESIMPULAN

Tahap perencanaan yaitu 1) Mempersiapkan RPP; 2) Mempersiapkan instrumen penilaian kognitif berupa soal tes; 3) Mempersiapkan lembar observasi kinerja guru dan akftitas siswa; 4) Mempersiapkan alat untuk catatan lapangan; 5) dan terakhir Mempersiapkan media pembelajaran berupa proyektor dan video

Pada tahap pelaksanaan dilakukan berbarengan dengan tahap pengamatan. Adapun hasil pengamatan yaitu untuk hasil observasi kinerja guru pada siklus I tindakan 1 mendapat 83,3% meningkat menjadi 100% pada siklus berikutnya. Besar peningkatan yakni 16,7%. Hasil Observasi aktivitas siswa pada siklus I tindakan 1 mendapatkan nilai 75,2 meningkat menjadi 87,5 pada siklus II. Sedangkan pada tindakan 2 siklus I mendapatkan nilai 77,5 meningkat menjadi 90,2 pada siklus II

Pada data awal siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 66,66%. Setelah menggunakan media video pada siklus I, terjadi peningkatan siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM yakni sebesar 76,6%. Kemudian meningkat kembali menjadi 86,6% siswa yang lulus KKM pada siklus II. Pada siklus ke II ini penelitian telah mencapai target yang diharapkan, maka penelitian dihentikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Perasaan syukur peneliti sampaikan kepada Instansi MTsN 4 Cirebon, yang telah memfasilitasi peneltian ini dan terima kasih kami sampaikan kepada guru dan siswa MTsN 4 Cirebon, yang sangat membantu sehingga terselesaikannya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Ghozali, M. I., & Fatmawati, S. (2021). Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Pada Era Pandemi Covid 19. *EduBase: Journal of Basic Education*, 2(2), 61-68.
- Agustinova, D. E. (2018). Penerapan Kurikulum 2013 pada mata pelajaran sejarah pada Sekolah Menengah Atas. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 14(1).
- Fauziyah, N. (2014). Penggunaan Media Miniatur Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Gaya Dan Momen Di Kelas X Tgb 3 Smk Negeri 3 Surabaya. *Skripsi Online*.
- Fechera, B., Somantri, M., & Hamik, D. L. (2012). Desain dan Implementasi media video prinsip-prinsip alat ukur listrik dan elektronika. *Invotec*, 8(2).
- Hadi, S. (2017). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 96–102.
- Latip, A. (2016). Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran Mata Pelajaran IPS di SMP. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 5(2).

- Nuraini, N., Fitriani, F., & Fadhilah, R. (2018). Hubungan antara aktivitas belajar siswa dan hasil belajar pada mata pelajaran kimia kelas X SMA Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Ilmiah Ar-Razi*, 6(1).
- Rahman, Faiqoh Kamilia, Kasmini Kasmini, and Muhammad Iqbal Al Ghozali. "Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Model Word Square dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Lurah." *Action Research Journal Indonesia (ARJI)* 3, no. 1 (2021): 33-46.
- Rifki Afandi, S. E., & Rochmah, L. I. (n.d.). *PENDIDIKAN IPS*.
- Siska, Y. (2018). *Pembelajaran IPS di SD/MI. Garudhawaca*.
- Supriono, Y. (2018). *PEMBELAJARAN IPS DALAM PERSPEKTIF KURIKULUM 2013*. Tatar Pasundan: *Jurnal Diklat Keagamaan*, 12(32), 89–94.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146.

