



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Budi Prasetyo¹, Ismail, M.S², Rostina Arsani³

IPA, MTs Khaudlul Ulum Kebumen

Email: tyo2my@yahoo.com

²UNM Makassar

Email: ismail6131@unm.ac.id

³UPT SPF SMPN 15 Makassar

Email: rostinaarsani87@guru.smp.belajar.id

Artikel info

Received; 10-02-2022

Revised; 15-02-2022

Accepted; 23-02-2022

Published; 12-05-2022

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar IPA melalui media audio visual dan aplikasi quizizz dengan model pembelajaran problem based learning pada siswa kelas VII MTs Khaudlul Ulum. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas Partisipatif. Penelitian ini dilaksanakan dengan maksud untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Tindakan penelitian dibagi menjadi tiga tahapan yakni siklus I, siklus II dan siklus III. Setiap siklus terbagi menjadi 4 komponen, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik Pengambilan Sampel Acak Sederhana (Simple Random Sampling). Sampel diambil dari siswa kelas VII MTs Khaudlul Ulum Tahun Pelajaran 2021/2022 Semester gasal secara acak berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan nontes. Setelah dilakukan pre test sebelum melakukan tindakan, rata-rata nilai untuk materi suhu dan perpindahannya adalah 60 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 20. Setelah dilakukan tindakan menggunakan media audio visual dan aplikasi quizizz dengan model pembelajaran problem based learning pada siklus I nilai rata-rata meningkat yaitu 72 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 40. Pada siklus II nilai rata-rata 82 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Kemudian pada siklus III diperoleh nilai rata-rata 88 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 60. Maka terbukti dengan menggunakan media audio visual dan aplikasi quizizz dengan model pembelajaran problem based learning mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPA materi suhu dan pemuain pada siswa kelas VII MTs Khaudlul Ulum.

Key words:

Media pembelajaran

Motivasi belajar

Audio Quizizz

artikel pinisi:journal of teacher proffesonal dengan akses terbuka dibawah



lisensi CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 poin 1 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sehingga guru harus merancang dan menciptakan suasana belajar yang menarik agar peserta didik aktif dalam belajar untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang di ajarkan.

Pembelajaran IPA harus dirancang sesuai dengan kebutuhan, karakter, dan kemampuan siswa. Tidak bisa dilakukan dengan sekedar transfer ilmu (transfer knowledge) dari guru ke siswa, tetapi harus mengarahkan peserta didik untuk berfikir kritis dan dapat menyelesaikan masalahnya sendiri atau problem solving yang disebut dengan pembelajaran higher order thinking skill. Metode pembelajaran yang terlalu berorientasi kepada guru cenderung mengabaikan hak-hak dan kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran yang menyenangkan dan mencerdaskan kurang optimal. Menurut Bruner (Kariasi, 2016) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran sebaiknya melibatkan semua alat indera peserta didik. Semakin banyak alat indera yang digunakan dalam menerima dan mengolah informasi dalam pembelajaran, diharapkan akan semakin mudah bagi siswa untuk menyerap ilmu dan mengembangkan pengetahuannya.

Media yang digunakan untuk menyampaikan pesan guna mencapai suatu tujuan pembelajaran didefinisikan sebagai media pembelajaran (Smaldino, et al., 2005: 9). Dengan demikian, media pembelajaran adalah segala alat yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Senada dengan definisi tersebut, Newby, et al. (2006: 308) mendefinisikan media pembelajaran sebagai saluran dari komunikasi yang membawa pesan dengan tujuan yang berkaitan dengan pembelajaran yang dapat berupa cara atau alat lain yang dengannya informasi dapat disampaikan atau dialami siswa. Faktor yang sering mengganggu kegiatan menyimak antara lain, kondisi fisik siswa, keadaan ruang kelas atau lingkungan sekitar, konsentrasi siswa dan pengalaman (Tarigan, 1985: 44-46). Melalui penggunaan Media pembelajaran berupa Audio visual dan aplikasi Quizizz diharapkan mampu membantu siswa dalam menyerap informasi materi pelajaran dengan baik serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di kelas VII MTs Khaudlul Ulum masih bersifat konvensional dengan menggunakan metode ceramah dan masih terpusat pada guru. Sumber belajar siswa dan media pembelajaran kurang bervariasi sehingga siswa terlihat tidak aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan data hasil evaluasi belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata siswa yang masih rendah di bawah kriteria ketuntasan minimum mata pelajaran IPA kelas VII MTs Khaudlul Ulum.

Perumusan masalah: (1) Apakah penggunaan media audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa? (2) Apakah penggunaan aplikasi quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa?

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar IPA melalui media audio visual dan aplikasi quizizz dengan model

pembelajaran problem based learning pada siswa kelas VII MTs Khaudlul Ulum.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas Partisipan. Peneliti melaksanakan penelitian dan terlibat langsung dalam proses penelitian sejak awal sampai dengan hasil penelitian berupa penyusunan laporan. Peneliti melakukan perencanaan penelitian, peneliti senantiasa terlibat dalam proses penelitian, selanjutnya peneliti memantau, mencatat, dan mengumpulkan data, lalu menganalisa data serta melaporkan hasil penelitiannya.

Penelitian ini dilaksanakan dengan maksud untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Tindakan penelitian dibagi menjadi tiga tahapan yakni siklus I, siklus II dan siklus III. Setiap siklus terbagi menjadi 4 komponen, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Model pembelajaran yang digunakan adalah problem based learning (PBL), dengan metode diskusi. Media yang digunakan adalah audio visual dan aplikasi quizizz dengan materi suhu dan pemuaiannya. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa yang berdasarkan pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPA di MTs Khaudlul Ulum yaitu dengan nilai 74. Apabila ketuntasan belajar siswa sudah mencapai 75% dari seluruh siswa, maka penerapan penggunaan media audio visual dan aplikasi quizizz dalam pembelajaran IPA materi suhu dan pemuaiannya telah tercapai.

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik Pengambilan Sampel Acak Sederhana (Simple Random Sampling). Sampel diambil dari siswa kelas VII MTs Khaudlul Ulum Tahun Pelajaran 2021/2022 Semester gasal secara acak berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik tes dan nontes. Teknik tes digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam materi suhu dan pemuaiannya setelah proses pembelajaran, sedangkan teknik nontes dilakukan untuk mengetahui perkembangan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil analisis nilai pre test digunakan sebagai dasar kegiatan pada siklus satu dan hasil analisis pada siklus satu digunakan sebagai dasar pada siklus dua, serta hasil analisis pada siklus dua digunakan sebagai dasar pada siklus tiga. Melalui pre test dan post test, maka akan diketahui ketuntasan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi suhu dan pemuaiannya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Diskripsi Siklus I

Pada siklus I siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi dari tayangan video, dan masih kesulitan dalam menentukan permasalahan yang ditampilkan pada video kasus dalam kehidupan tentang suhu. Hal ini dikarenakan siswa belum mampu berkonsentrasi penuh. Masih terlihat ada siswa yang asik mengobrol saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu siswa juga kurang memahami pokok-pokok materi sehingga pada saat menjawab soal post test melalui aplikasi quizizz nilai rata-ratanya masih rendah. Pada saat siswa diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi pemecahan masalah berdasarkan tayangan video kasus tentang suhu dan pemuaiannya yang ditonton, masih banyak siswa yang kebingungan dan belum aktif menanggapi hasil pekerjaan kelompok lain.

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada siklus I. Langkah yang selanjutnya dilakukan oleh guru adalah mengarahkan siswa untuk lebih berkonsentrasi, tidak bermain atau asik mengobrol sendiri pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung dan meminta siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Deskripsi Siklus II

Pembelajaran IPA menggunakan media audio visual dengan model pembelajaran problem based learning pada siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Pada siklus II terlihat masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi dan menentukan permasalahan dari tayangan video. Masih terlihat juga ada siswa yang asik bermain HP, sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru. Sebagian siswa sudah dapat memahami materi dengan baik, terlihat dari adanya peningkatan rata-rata nilai hasil post test menggunakan aplikasi quizizz. Sementara untuk presentasi hasil diskusi pemecahan masalah terlihat siswa sudah memahami pokok permasalahan pada video kasus yang ditampilkan, akan tetapi siswa masih kurang aktif dalam menanggapi hasil diskusi kelompok lain.

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada siklus II. Langkah yang selanjutnya dilakukan oleh guru adalah guru mengarahkan siswa untuk lebih berkonsentrasi lagi, tidak asik bermain sendiri pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung dan lebih aktif lagi pada kegiatan presentasi hasil diskusi dengan menanggapi hasil diskusi kelompok lain.

Deskripsi Siklus III

Pembelajaran IPA menggunakan media audio visual dan aplikasi quizizz pada siklus III merupakan perbaikan dari siklus II. Pada siklus III sudah tidak terlihat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi dan menentukan permasalahan dari tayangan video. Meskipun pada siklus III masih terlihat ada siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, akan tetapi hanya berlangsung sesaat. Sebagian besar siswa sudah dapat memahami materi dengan baik, terlihat dari adanya peningkatan rata-rata nilai hasil post test menggunakan aplikasi quizizz dari siklus sebelumnya. Sementara untuk presentasi hasil diskusi pemecahan masalah terlihat siswa sudah memahami pokok permasalahan pada video kasus yang ditampilkan, dan siswa mulai aktif dalam menanggapi hasil diskusi kelompok lain.

Dengan adanya perbaikan pada siklus III, hasil pembelajaran IPA materi suhu dan pemuain melalui media audio visual dan aplikasi quizizz dengan model pembelajaran problem based learning meningkat.

Pembahasan

Pada kegiatan pre test siklus I nilai rata-rata yaitu 60, siswa yang tuntas berjumlah 4 siswa atau 20%. Berdasarkan data tersebut hasil belajar IPA masih rendah. Hal tersebut disebabkan karena siswa belum mempunyai motivasi untuk belajar materi IPA tentang suhu dan pemuain.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I melalui media audio visual dan aplikasi quizizz dengan model pembelajaran problem based learning, hasil nilai post test siswa meningkat yang mencapai tuntas belajar 8 siswa atau 40%, dengan nilai rata-rata 72. Pada siklus I nilai rata-rata kelas ternyata belum mencapai KKM. Kemudian diadakan tindakan berikutnya pada siklus II dengan lebih diperdalam, mengkondisikan siswa dengan lebih maksimal, memberi motivasi agar siswa lebih konsentrasi dan bersungguh-sungguh dalam memperhatikan video pembelajaran yang diputarkan oleh guru, maka hasil nilai post test siklus II mengalami peningkatan yang lebih baik lagi yaitu yang mencapai tuntas belajar 16 siswa atau 80% dengan nilai rata-rata kelas 82. Nilai rata-rata sudah melampaui KKM, akan tetapi masih ada nilai siswa yang belum mencapai KKM sehingga diadakan tindakan pada siklus III. Pada siklus III guru menekankan siswa untuk lebih konsentrasi lagi utamanya pada materi-materi esensial tentang suhu dan pemuain. Berdasarkan hasil nilai post test pada siklus III diperoleh 90% atau 18 nilai siswa tuntas dengan rata-rata nilai 88.

Setelah dilakukan pre test sebelum melakukan pembelajaran dengan media audio visual dan

aplikasi quizizz dengan model pembelajaran problem based learning, rata-rata nilai untuk materi suhu dan perpindahannya adalah 60 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 20. Kemudian setelah menggunakan media audio visual dan aplikasi quizizz dengan model pembelajaran problem based learning pada siklus I nilai rata-rata meningkat yaitu 72 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 40. Dan pada siklus II nilai rata-rata 82 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Kemudian pada siklus III diperoleh nilai rata-rata 88 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 60. Maka terbukti dengan menggunakan media audio visual dan aplikasi quizizz dengan model pembelajaran problem based learning mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPA materi suhu dan pemuain pada siswa kelas VII MTs Khaudlul Ulum.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang melibatkan siswa dan guru untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang efektif dan hasil pembelajaran yang maksimal.

Pembelajaran dapat dilakukan oleh guru sebagai pengajar atau pendidik dan siswa sebagai objek dalam kegiatan pembelajaran (Sadirman, 2010) agar dapat memperoleh hasil yang memuaskan, proses pembelajaran harus dilakukan tanpa paksaan dan terencana serta tertata dengan benar sesuai prosedur.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VII MTs Khaudlul Ulum dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media audio visual dan aplikasi quizizz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Hal tersebut dapat dibuktikan dengan saat sebelum dilakukan tindakan, nilai rata-rata pre test kelas yaitu 60, siswa yang tuntas hanya berjumlah 4 siswa atau 20%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, siklus II dan siklus III menggunakan media audio visual dan aplikasi quizizz dengan model pembelajaran problem based learning pada akhir siklus III diperoleh rata-rata nilai post test kelas 88 dengan jumlah siswa yang tuntas 18 siswa atau 90%.

DAFTAR PUSTAKA

- Firiyal Afifah Ahmad, Muhammad Tawil, Muhammad Aqil Rusli. (2020). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII (Studi Pada Materi Pokok Sistem Ekskresi Manusia). *Jurnal OJS UNM IPA Terpadu*. vol 4, no 1. <https://ojs.unm.ac.id/ipaterpadu/article/view/14553>
- Hasrin Lamote, Zulqarnain T. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa MTs Negeri 1 Kendari pada Mata Pelajaran IPA Terpadu. *ejournal.iainkendari*. vol 1, no 2. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/kulidawa/article/view/2036>
- Irma Apria Anggini. (2015). Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar biologi siswa pada konsep sistem organisasi kehidupan. UIN Jakarta. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/28455/3/IRMA%20APRIA%20ANGGINI-FITK.pdf>
- Lina Agustina. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Media Audio Visual. *Jurnal UNS*. vol 14, no 1. <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/viewFile/21106/16392>