

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MELALUI ALAT PERAGA MAKET GERHANA DAN VIDEO PEMBELAJARAN

Myrna Rahmawati^{1)*}, Khaerunnisa²⁾

¹⁾ SDN Pejuang II, Jl. Raya Pejuang Kel. Pejuang Kec. Medan Satria Kota Bekasi, 17131

²⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH Ahmad Dahlan, Cirendeuh Ciputat No 43, 15720

*rahmawatimyrna@gmail.com

ABSTRACT

The writing of this thesis is motivated because the learning of Natural Science, especially the material of solar eclipse and lunar eclipse still use the method of lecture method, so the writer is moved to examine how to know the learning result of IPA without listening to it by using media of eclipse model and learning video. The purpose of this study is to study the comparison of science learning outcomes through props eclipse and learning videos on eclipse solar and lunar eclipses. The method used is using a quantitative method. The results showed that there is a difference between learning outcomes through props eclipse with learning outcomes through video learning. This can be proved from a comparison between T table (2.80) greater than T table (2.00) at $\alpha = 0.05$, Mean learning result through video learning better than learning result through props eclipse. This can be proved by the average value of learning outcomes through learning videos of 51.67 greater than the average value of learning outcomes through props of 50.33. The results of this study are expected to be useful to relevant parties such as principals, teachers, students and further research.

Keywords: Learning Outcomes, Eclipse Picture Maker, and Video Learning

ABSTRAK

Penulisan skripsi ini dilatarbelakangi karena pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya materi gerhana matahari dan gerhana bulan masih menggunakan cara metode ceramah, sehingga penulis tergerak untuk meneliti bagaimana cara mengetahui hasil belajar IPA tanpa mendengarkan saja dengan menggunakan media alat peraga maket gerhana dan video pembelajaran. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti perbandingan hasil belajar IPA melalui alat peraga maket gerhana dan video pembelajaran pada materi gerhana matahari dan gerhana bulan. Metode yang digunakan yaitu menggunakan metode kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar melalui alat peraga maket gerhana dengan hasil belajar melalui video pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dari perbandingan antara T_{hitung} (2,80) lebih besar dari T_{tabel} (2,00) pada $\alpha = 0,05$, Artinya hasil belajar melalui video pembelajaran lebih baik daripada hasil belajar melalui alat peraga maket gerhana. Hal ini dapat dibuktikan dengan rata-rata nilai hasil belajar melalui video pembelajaran sebesar 51,67 lebih besar dari rata-rata nilai hasil belajar melalui alat peraga sebesar 50,33. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat kepada pihak-pihak terkait seperti kepala sekolah, guru, siswa dan penilliti selanjutnya.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Alat Peraga Maket Gerhana, dan Video Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan anak dibentuk sedemikian rupa agar seluruh potensi yang dimilikinya bisa berkembang secara optimal. Pendidikan secara terus menerus dibangun dan dikembangkan agar menghasilkan generasi yang diharapkan. Pendidikan di sekolah dasar diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, 2006).

Ilmu Pengetahuan Alam (=IPA) merupakan ilmu dasar yang berhubungan dengan kehidupan manusia dan lingkungan sekitarnya. Setiap hari kita selalu berhubungan langsung dengan fakta IPA baik yang diketahui maupun hal yang bersifat baru. Pengetahuan yang berhubungan tentang IPA harus kita ketahui lebih jauh sebagai dasar berinteraksi dengan alam sekitar. Berdasarkan (Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, 2006). proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Menurut Criticos dalam Daryanto (2012: 4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely dalam Sanjaya (2012: 163) media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Media pembelajaran adalah semua alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud untuk

menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru) kepada penerima pesan peserta didik. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting.

Berdasarkan proses pembelajaran IPA kelas VI di Sekolah Dasar Negeri Pejuang II Kecamatan Medan satria Kota Bekasi belum menggunakan media atau alat peraga dalam pembelajaran. Sehingga peneliti ingin mengetahui responsiswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan alat peraga atau media pembelajaran. Guru juga belum menerapkan pembelajaran diluar kelas, sedangkan pembelajaran di luar kelas dapat memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif.

Kondisi lokasi di sekitar SD Negeri Pejuang II kecamatan Medan Satria Kota Bekasi yang masih lingkungan kota dapat mendukung proses pembelajaran IPA dengan memanfaatkan alam sekitar. Halaman sekolah yang luas juga mendukung dilaksanakannya pembelajaran di luar kelas. Untuk itu guru masih perlu mengoptimalkan pemanfaatan media sederhana dalam pembelajaran.

Hal tersebut untuk melihat respon siswa dalam pembelajaran IPA kelas VI SD Negeri Pejuang II Kecamatan Medan Satria Kota Bekasi maka peneliti akan mencoba menggunakan alat peraga "maket gerhana" dan video pembelajaran pada materi gerhana untuk mengetahui apakah dengan alat peraga dan video pembelajaran dapat memengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Peneliti memilih alat peraga dan video ini yaitu untuk mengondisikan siswa agar terbiasa menemukan, mencari, dan mendiskusikan sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dikaji dan diteliti masalah tersebut dengan judul Pemanfaatan Lingkungan Alam Sekitar Sebagai Media Ajar di Sekolah Dasar Negeri 2 Sirah Pulo Padang. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat ditentukan fokus masalah sebagai berikut "Perbandingan Hasil Belajar melalui Alat Peraga Maket Gerhana dan Video Pembelajaran".

Berdasarkan uraian tersebut maka penelitian bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar materi gerhana melalui alat peraga dan video pembelajaran.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan alat peraga dan video pembelajaran terhadap hasil belajar.

Untuk menganalisis efektif dan efisiensi dari metode pembelajaran dengan alat peraga dan video pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian tersebut yaitu bersifat kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013: 14) pendekatan penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Peneliti ini menggunakan design *one-shot case study*. Menurut Sugiyono (2016: 110) maksud dari design tersebut adalah terdapat satu kelompok diberi *treatment*/perlakuan/tindakan (X), dan selanjutnya diobservasi hasilnya O (*treatment* adalah sebagai variabel independen/tindakan, dan hasil adalah sebagai variabel dependen).

Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Dalam penelitian tersebut yang menjadi subjek penelitian adalah murid SD Negeri Pejuang II Kota Bekasi kelas VI yang berjumlah 30 Siswa. Penelitian tersebut dilakukan di SD Negeri Pejuang II Kota Bekasi tahun pelajaran 2016/2017. Terletak di Pejuang Kecamatan Medan satria Kota Bekasi Provinsi Jawa Barat. Penelitian tersebut mulai dilaksanakan pada bulan April sampai dengan Mei. Dalam penelitian tersebut yang subyek penelitiannya adalah siswa kelas

kelas VI di SD Negeri Pejuang II Kecamatan Medan satria Kota Bekasi Provinsi Jawa Barat.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes.

1) Observasi

Nasution dalam Sugiyono (2016) menyatakan bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Data ini dikumpulkan dan sering dengan bantuan berbagai alat yang sangat canggih, sehingga benda-benda yang sangat kecil (proton dan elektron) maupun yang sangat jauh (benda ruang angkasa) dapat diobservasi dengan jelas.

Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah observasi deskriptif, yang dilakukan oleh peneliti pada saat memasuki situasi social tertentu sebagai obyek penelitian. Dalam penelitian ini aktivitas siswa yang akan diamati yaitu aktivitas siswa dalam pembelajaran, keterampilan proses IPA (mengamati) dan sikap ilmiah siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan media. Sementara aktivitas guru yang akan diamati yaitu aktivitas guru selama melaksanakan pembelajaran IPA.

2) Tes

Suryana (2015: 219) Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes objektif, dengan menggunakan test posttest. Posttest merupakan uji akhir eksperimen atau tes akhir, yaitu tes setelah dilakukan tindakan/*treatment*. Tujuan posttest ini adalah untuk mendapatkan hasil belajar melalui media alat peraga dan video

pembelajaran pada siswa kelas VI SDN Pejuang II Kota Bekasi.

3) Dokumentasi

Sudaryono (2015: 101) Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi pada penelitian ini sebagai bukti fisik bahwa pengumpulan data benar-benar terjadi dilapangan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan foto-foto pada saat melakukan penelitian. Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan dalam memperoleh data-data yang diperlukan untuk menjawab permasalahan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi dan dokumentasi.

Adapun langkah-langkah dalam teknik analisis data dalam penelitian ini adalah:

a) Validitas

Widoyoko (2014: 128) instrument dikatakan valid apabila instrument tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Dengan kata lain validitas berkaitan dengan "ketepatan" dengan alat ukur. Dengan instrument yang valid akan menghasilkan data yang valid pula atau dapat juga dikatakan bahwa jika data yang dihasilkan dari sebuah instrument valid, maka instrument itu juga valid. Dengan menggunakan instrument yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid. Jadi instrument yang valid atau reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel.

b) Reliabilitas

Siregar (2013: 55) Reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan

menggunakan alat pengukur yang sama pula.

c) Uji Normalitas

Sujarweni (2014: 102) Uji normalitas adalah uji untuk mengukur apakah data kita memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik, jika data tidak berdistribusi normal dapat dipakai statistik non parametrik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diambil berdistribusi normal atau tidak data yang dianalisis. Normalitas sampel akan diuji menggunakan uji statistik Liliefors. Uji Liliefors biasanya digunakan untuk data diskrit yaitu data berbentuk sebaran atau tidak disajikan dalam bentuk interval. Uji Liliefors dilakukan dengan mencari nilai L_{hitung} dengan menentukan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ (0,05).

d) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah korelasi antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah menggunakan uji varians terbesar dibanding varians terkecil menggunakan tabel F (Irianto, 2014: 276)

e) Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian pada penelitian eksperimen ini maka digunakan rumus uji t dengan $\alpha = 0,05$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada siswa Kelas VI yang berlokasi di SD Negeri Pejuang II Kecamatan Medan Satria Kota Bekasi Provinsi Jawa Barat.

1. Deskripsi Data

Data dalam penelitian ini adalah skor dari dua variabel yang diperoleh dari hasil pengisian test yang dilakukan oleh 60 orang siswa sebagai sampel penelitian yang terdiri dari 30 orang sebagai kelas eksperimen 1 dan 30 orang sebagai kelas eksperimen 2. Kedua variabel tersebut yaitu hasil belajar siswa melalui alat peraga sebagai Y_2 dan

hasil belajar siswa melalui video pembelajaran ditetapkan sebagai Y_1 .

Data masing-masing variabel dinarasikan dengan menggunakan teknik statistik deskriptif meliputi skor minimum, skor maksimum, rentang skor, rata-rata, median, modus, simpangan baku, varians skor, dan tabel distribusi frekuensi serta histogram yang memperhatikan sebaran data dalam bentuk grafik.

a) Hasil Belajar melalui video pembelajaran (Y_1)

Skor Hasil Belajar melalui video pembelajaran diperoleh berdasarkan hasil pengukuran dengan menggunakan test pada kelas eksperimen. Hasil analisis data dan perhitungan statistik menunjukkan skor empirik Hasil Belajar melalui video pembelajaran bervariasi antara 10 sampai 100 dengan rentang skor 90; rata-rata 51,67; median 55; modus 60; simpangan baku 28,54; dan varians 814,37.

b) Hasil Belajar melalui alat peraga maket gerhana (Y_2)

Skor variabel Hasil Belajar melalui alat peraga maket gerhana diperoleh berdasarkan hasil pengukuran dengan menggunakan test pada kelas kontrol. Hasil analisis data dan perhitungan statistik menunjukkan skor empirik Hasil Belajar melalui alat peraga maket gerhana bervariasi antara 10 sampai 100 dengan rentang skor 90, rata-rata 50,33; median 55; modus 60; simpangan baku 30,03; dan varians 901,61

2. Validitas

Sebelum digunakan, instrument untuk post-test sebanyak 24 soal diuji coba terlebih dahulu di kelas VI SD Negeri Pejuang 04 yang berjumlah 30 siswa. Penghitungan menggunakan rumus korelasi product moment dengan taraf signifikan 5% maka diperoleh r_{tabel} sebesar 0,444 dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen dikatakan valid. Setelah dilakukan uji validitas, maka didapati hasil dari 24

butir soal, terdapat 20 butir soal yang valid dan 4 butir soal yang drop.

3. Reliabilitas

Dengan kriteria jika $r_{hitung} > r_{xy}$ = reliabel sedangkan jika $r_{hitung} < r_{xy}$ = tidak reliabel. Hasil uji reliabilitas didapat dengan r_{hitung} 0,93 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel dan layak digunakan untuk penelitian karena didapatkan hasil r_{hitung} 0,93 > r_{xy} 0,6. Jika instrumen sudah valid maka instrumen tersebut layak diberikan pada kelas yang akan diteliti.

3. Uji Normalitas Data

a. Pengujian Normalitas Lilifors Variabel Y_1

Hasil pengujian normalitas lilifors variabel Y_1 didapat $L_{hitung} = 0,08$ lebih kecil dari $L_{tabel} = 0,16$. Hal ini menunjukkan bahwa data skor dari variabel Y_1 bersumber dari populasi yang berdistribusi normal, artinya persyaratan analisis untuk variabel tersebut terpenuhi.

b. Pengujian Normalitas Lilifors

Variabel Y_2 Hasil pengujian normalitas lilifors variable Y_2 didapat $L_{hitung} = 0,09$ lebih kecil dari $L_{tabel} = 0,16$. Hal ini menunjukkan bahwa data skor dari variabel Y_2 bersumber dari populasi yang berdistribusi normal, artinya persyaratan analisis untuk variabel tersebut terpenuhi.

Tabel 1. Pengujian Normalitas Lilifors

No	Variabel	L_{hitung}	L_{tabel}	Hasil Pengujian
1.	Y_1	0,08	0,16	Normal
2.	Y_2	0,09	0,16	Normal

Keterangan:

Y_1 = Hasil Belajar melalui video pembelajaran

Y_2 = Hasil Belajar melalui alat peraga maket gerhana

4. Uji Homogenitas Varians

Homogenitas varians sampel adalah kumpulan skor variabel terikat untuk setiap skor variabel bebas yang sama memiliki varians homogen. Pengujian homogenitas varians dilakukan terhadap skor variabel (Y_2) yang telah dikelompokkan berdasarkan kesamaan skor variabel (Y_1). Asumsi homogenitas terpenuhi jika variasi skor Y_2 untuk setiap skor Y_1 yang sama homogen.

Tabel.2 Perhitungan Homogenitas

NO	Y_1	Y_2	F hitung	1.11
Si^2	814.37	901.61	F tabel	1.85
N	30	30	Hasil	HOMOGEN

Tabel. 3 Hasil Pengujian Homogenitas Varians

Varians	F_{hitung}	F_{tabel} $\alpha = 0,05$	Keterangan
Y_1 atas Y_2	1,11	1,85	Homogen

5. Interpretasi Hasil Penelitian

Pada tahap selanjutnya melakukan pengujian hipotesis penelitian, yaitu menguji secara empiris komparasi atau perbandingan antara Hasil belajar melalui alat peraga maket gerhana (Y_2) dengan hasil belajar melalui video pembelajaran (Y_1) yang diuji menggunakan teknik Uji T.

Komparasi antara Hasil Belajar melalui alat peraga maket gerhana dengan Hasil Belajar melalui video pembelajaran dijelaskan dengan menguji hipotesis penelitian yang dinyatakan secara statistik sebagai berikut :

$$H_0 : \rho = 0$$

Tidak terdapat perbedaan antara Hasil Belajar melalui alat peraga maket gerhana dengan Hasil Belajar melalui video pembelajaran.

$$H_1 : \rho > 0$$

Terdapat perbedaan antara Hasil Belajar melalui alat peraga maket gerhana dengan Hasil Belajar melalui video pembelajaran.

Kekuatan perbedaan antara Hasil Belajar melalui alat peraga maket gerhana dengan Hasil Belajar melalui video pembelajaran dijelaskan oleh t_{hitung} dengan menggunakan teknik Uji T. Hasil perhitungan dengan menggunakan Uji T.

Tabel. 4 Hasil perhitungan t_{hitung} Komparasi antara Hasil Belajar melalui alat peraga maket gerhana (Y_2) dengan Hasil Belajar melalui video pembelajaran (Y_1)

N	t_{hitung}	t_{tabel} $\alpha = 0,05$
60	2,80**	2,00

** Perbedaan signifikan, t_{hitung} (2,80) > t_{tabel} (2,00) pada $\alpha = 0,05$

Berdasarkan hasil perhitungan yang ditunjukkan seperti pada tabel 4.8 diperoleh t_{hitung} (2,80) > t_{tabel} (2,00) pada $\alpha = 0,05$, menunjukkan bahwa komparasi signifikan. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan terdapat perbedaan antara Hasil Belajar melalui alat peraga maket gerhana dengan Hasil Belajar melalui video pembelajaran dapat diterima. Artinya Hasil Belajar melalui video pembelajaran lebih baik daripada Hasil Belajar melalui alat peraga maket gerhana

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis data di atas diperoleh bukti empiris yang menunjukkan adanya perbedaan antara Hasil Belajar melalui alat peraga maket gerhana dengan Hasil Belajar melalui video pembelajaran. Dengan demikian, secara empiris dapat dikatakan bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan Hasil Belajar dengan menggunakan video pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan media alat peraga maket gerhana dan video pembelajaran materi gerhana perlu adanya respon siswa yaitu melalui dokumentasi sebagai berikut:



Gambar 1. Peneliti menggunakan media alat peraga maket gerhana



Gambar 2. Peneliti menggunakan media video pembelajaran



Gambar 3. Siswa bergantian maju ke depan untuk memperhatikan media maket gerhana



Gambar 4 Siswa sedang mengisi soal instrumen

Menurut Daryanto (2012: 9-11) fungsi media dalam proses pembelajaran adalah:

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain. Siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah.
- 2) Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, maupun terlarang. Misalnya, video tentang kehidupan harimau di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reactor nuklir, dan sebagainya.
- 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan.
- 4) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
- 5) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, silde, atau video siswa dapat mengamati berbagai macam serangga.
- 6) Mengamati peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan slide, film, atau video siswa dapat mengamati pelangi, gunung meletus, pertempuran, dan sebagainya.
- 7) Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan.
- 8) Dengan mudah membandingkan sesuatu.
- 9) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat.
- 10) Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat.
- 11) Mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung.
- 12) Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat.
- 13) Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama.
- 14) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak.

15) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

Dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui seberapa besar perbedaan media maket gerhana dan video pembelajaran melalui hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran biasanya berupa nilai atau angka yang diberikan oleh guru di sekolah.

Gagne seperti dikutip Jufri (2013: 58) mengartikan hasil belajar adalah kemampuan (*performance*) yang dapat teramati dalam diri sendiri dan disebut dengan kapabilitas. Sedangkan menurut Bloom seperti dikutip Suprijono (2012: 6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, mengorganisasikan, dan menilai, domain afektif adalah sikap menerima, memberikan respons, nilai, organisasi dan karakter. Domain psikomotorik mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar:

Wasliman dalam Susanto (2014:12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut :

a) **Faktor Internal;** faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b) **Faktor Eksternal;** faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Kualitas pengajaran di sekolah sangat ditentukan oleh guru, sebagaimana dikemukakan oleh Wina Sanjaya dalam Susanto (2014: 13), bahwa guru adalah komponen yang sangat

menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Berdasarkan pendapat ini dapat ditegaskan bahwa salah satu faktor eksternal yang sangat berperan mempengaruhi hasil belajar siswa adalah guru. Guru dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Peran guru untuk siswa pada usia sekolah dasar tak mungkin dapat tergantikan oleh perangkat lain, seperti televisi, radio dan komputer. Sebab, siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa.

Dengan demikian, semakin jelas bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling mempengaruhinya. Tinggi rendahnya hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut.

1. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Bloom dalam Nana Sudjana (2014: 22) secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar.

a) Ranah Kognitif

Beberapa tipe hasil belajar dalam ranah kognitif meliputi enam aspek, diantaranya pengetahuan atau ingatan, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Namun dalam penelitian memfokuskan pada tiga indikator kognitif yaitu C1, C2, dan C3 seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2007: 121) “bahwa ranah kognitif pada siswa SD yang cocok diterapkan adalah Ingatan (C1), Pemahaman (C2), dan Aplikasi (C3). Adapun penjelasan dari ketiga ranah tersebut adalah sebagai berikut :

(1) Tipe hasil belajar : Pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *Knowledge* dalam taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah

tersebut termasuk pula pengetahuan faktual di samping pengetahuan hafalan untuk diingat. Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Hafal menjadi prasarat bagi pemahaman. Hal ini berlaku bagi semua bidang studi.

(2) Tipe hasil belajar : Pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya. Dalam taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan sebab, untuk dapat dipahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal. Pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga katagori, yaitu tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, dan pemahaman ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi.

(3) Tipe hasil belajar : Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi.

Dengan demikian, hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keberhasilan yang dicapai peserta didik melalui berbagai tahap pembelajaran yang terdiri dari aspek kognitif yang meliputi C1, C2, dan C3.

b) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan

bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

Sekalipun bahan pelajaran berisi ranah kognitif, ranah afektif harus menjadi bagian integral dari bahan tersebut dan harus tampak dalam proses belajar dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

c) Ranah Psikomotoris

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Tipe hasil belajar ranah psikomotoris berkenaan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu.

Ada enam tingkat keterampilan, yakni :

- (1) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar).
- (2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- (3) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain.
- (4) Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- (5) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.

Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-desursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretative.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian serta pembahasan yang dikemukakan sebelumnya diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Menggunakan media video pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar membuat siswa mempunyai ketertarikan dalam belajar serta nyaman dan tenang, hal itu terlihat dari aktivitas siswa yang aktif dalam belajar. Sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Pembelajaran IPA dengan menggunakan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini ditunjukkan dari hasil yang diteliti, bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar melalui alat peraga maket gerhana dengan hasil belajar melalui video pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dari perbandingan antara T_{hitung} (2,80) lebih besar dari T_{tabel} (2,00) pada $\alpha = 0,05$, Artinya Hasil Belajar melalui video pembelajaran lebih baik daripada Hasil Belajar melalui alat peraga maket gerhana. Hal ini dapat dibuktikan dengan rata-rata nilai Hasil Belajar melalui video pembelajaran sebesar 51,67 lebih besar dari rata-rata nilai Hasil Belajar melalui alat peraga sebesar 50,33.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut :

1.Saran Untuk Guru

Guru sebagai anggota organisasi sekolah memiliki andil untuk meningkatkan Hasil Belajar. Terkait dengan hal tersebut, langkah-langkah yang perlu dilakukan guru antara lain:

- a) Menggunakan video pembelajaran atau alat peraga maket gerhana dalam belajar
- b) Tidak mengandalkan sepenuhnya kepada video atau alat peraga maket gerhana tanpa mengoptimalkan metode lain dan kompetensi pedagogis di sekolah demi meningkatkan Hasil Belajar.

2.Saran untuk Kepala Sekolah

Kepala sekolah perlu menggunakan kebijakan kepada guru untuk menggunakan Video pembelajaran supaya Hasil Belajar bisa lebih meningkat karena Video pembelajaran

bisa memengaruhi Hasil Belajar. Upaya untuk menggunakan kebijakan tersebut adalah sebagai berikut:

- a.Kepala sekolah perlu memberikan reward bagi guru yang menggunakan Video pembelajaran.
- b.Kepala sekolah juga perlu memberikan *punishment* bagi guru yang tidak menggunakan video pembelajaran.
- c.Kepala sekolah juga perlu meningkatkan kompetensi professional guru untuk menggunakan metode pembelajaran lain dalam rangka meningkatkan Hasil Belajar.

3.Saran Untuk Penelitian Selanjutnya

Optimalisasi Video pembelajaran menjadi topik kajian yang menarik terlebih menghadapi siswa dalam proses belajar mengajar karena Video pembelajaran memberikan pengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar. Dengan menggali dan memahami makna dan arti Video pembelajaran diharapkan dapat dikembangkan kekuatan untuk meningkatkan Hasil Belajar. Pada tahap selanjutnya perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh variabel lain selain Video pembelajaran dalam rangka meningkatkan Hasil Belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis senantiasa berdoa semoga amal baik yang telah diberikan baik ilmu dan sebagainya, mendapat ridho dari Allah SWT terutama ibu Khaerunnisa dan rekan-rekan yang lain yang tidak dapat penulis ucapkan satu persatu. Akhirnya kepada Allah penulis serahkan semuanya dengan harapan semoga jurnal tersebut memberikan manfaat yang besar khusus bagi penulis dan umumnya bagi yang membacanya semoga mendapatkan wawasan yang lebih luas. Aamiin Allahumma Aamiin.

REFERENSI

Daryanto, 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung : Sarana Tutorial Nurani Sejahtera

_____, 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

Dewi, Ni Made Emmi Nutrisia. 2015. *Peranan Maket Sebagai Media Visualisasi Ide Rancangan Suatu Karya Desain Interior. Jurnal Desain Interior Volume II No. 1 Tahun 2015*.

Dimiyati, dan Mudjiono, 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Fathurrohman, Pupuh dan Sobry Sutikno. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama

Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia

Irianto, Agus. 2009. *Statistik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group

Jihad, Asep dan Abdul haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo

Jufri, A. Wahab. 2013. *Belajar dan Pembelajaran SAINS*. Bandung: Pustaka Reka Cipta

Margono, S. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press

Riduwan, dan Akdon. 2009. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistik*. Bandung: Alfabeta

Sanjaya, H.Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia Group

Sugiyono. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

_____, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

_____, 2016. *Metode Penelitian pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Suhartanti, Dwi, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

Sunaryo, 2009. *Pengaruh Penggunaan Media Maket. JAFll Anakku 8 (2): 87*

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Suryana, Yaya. 2015. *Metode Penelitian Manajemen Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group

Taufik, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Inti Prima

Trianto, 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka

_____, 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi aksara

Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Widyaningrum, Theodora Dian. 2016. *Penerapan Alat peraga Perkalian Montessori Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Matematika Siswa*

kelas III SD. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Terapannya.

Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Purwakarta, 3 Desember

2016_____.(2006). *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006: Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Dikdasmen

Amalia Sapriati, dkk. (2014). *Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Budi Wahyono dan Setya Nurachmandani. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Pusat Pembukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008.

Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kurikulum 2004: Standar Kompetensi Mata Pelajaran Sains*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.