

Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di SMP IT Nur Al Rahman Cimahi

Eneng Martini^{1*}, Nisa Nur Aliza²

^{1,2} Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pengetahuan Pasundan, Indonesia

eneng.martini13@gmail.com ^{1*}

Alamat Kampus : JL. Permana No.32B, Citeureup, Kec Cimahi Utara, Jawa Barat

Korespondensi penulis: eneng.martini13@gmail.com

Abstract: *In the process of learning activities, teachers should be required to be able to choose the right learning media in delivering learning materials to students, so that students more easily understand and recall the subject matter presented by the teacher, and create an attraction for students to be more active in participating in the learning process. Therefore, I am interested in researching the Effect of Video Learning Media on Increasing Student Learning Motivation in Civics Subjects at SMP IT Nur Al Rahman Cimahi. The problems that will be discussed in this research are; 1) how to use video learning media in Civics subjects; 2) how is the motivation of students in PPKn subjects; 3) how much influence the use of video media in increasing students' motivation in learning Civics. The purpose of the study was to determine the effect of video learning media on students' learning motivation. The research method used in this study is a quantitative method. The sampling technique is by random sampling. The results of the study are 1) The value for the video learning media variable (X) is 49.02. The classification is said that the video learning media variable (X) belongs to the "very good" category, students participate in Civics learning using video learning media effectively. 2) The value for the learning motivation variable (Y) is 47.54. The classification can be said that the learning motivation variable (Y) belongs to the "Very Good" category, indicating that students' learning motivation has increased. 3) The results of the F test can be taken to determine the value of $f_{count} 74,917 > f_{table} 4.00$ then H_0 is rejected and H_1 is accepted which means there is an overall effect between the independent variable (video learning media) on the dependent variable (Learning Motivation) 4) The coefficient of determination is 55.5% and the remaining 44.4% is determined by other variables outside of this research.*

Keywords: Learning Media, Motivation to Learn, SMP IT Nur Al Rahman

Abstrak: Dalam proses kegiatan pembelajaran, guru seyogyanya dituntut untuk mampu memilih media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat kembali materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan membuat daya tarik kepada siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Maka dari itu saya tertarik dalam meneliti Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di SMP IT Nur Al Rahman Cimahi. Masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah; 1) bagaimana penggunaan media pembelajaran video dalam mata pelajaran PPKn; 2) bagaimana motivasi peserta didik dalam mata pelajaran PPKn; 3) seberapa besar pengaruh penggunaan media video dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video terhadap motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Teknik pengambilan sampel adalah dengan random sampling. Hasil penelitian adalah 1) Nilai untuk variabel media pembelajaran video (X) adalah 49,02 klasifikasi tersebut dikatakan bahwa variabel media pembelajaran video (X) tergolong pada katagori "sangat baik", siswa mengikuti pembelajaran PPKn menggunakan media pembelajaran video dengan efektif. 2) Nilai untuk variabel Motivasi Belajar (Y) adalah 47,54 klasifikasi tersebut dapat dikatakan bahwa, variabel motivasi belajar (Y) tergolong katagori "Sangat Baik" menunjukkan motivasi belajar siswa meningkat 3) Hasil Uji F dapat diambil keputusan nilai $f_{hitung} 74,917 > f_{tabel} 4,00$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh secara keseluruhan antara variabel bebas (media pembelajaran video) terhadap variabel terikat (Motivasi Belajar) 4) Nilai koefisien determinasi sebesar 55,5% dan sisanya 44,4% ditentukan oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, SMP IT Nur Al Rahman

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek kehidupan yang harus dan pasti dijalani oleh semua manusia selama masa pertumbuhan dan perkembangannya. Pendidikan mempunyai tanggung jawab dalam membentuk masyarakat yang berkualitas. Siswa menjadi subyek yang semakin berperan dalam menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, mandiri dan profesional di bidangnya masing-masing. Menurut undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu 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, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Perkembangan Pendidikan pada saat ini sudah terkena dampak oleh adanya perkembangan teknologi. Untuk mengimbangi perkembangan tersebut diharapkan para pendidik mampu menyajikan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik agar berpartisipasi dalam pembelajaran. Dunia pendidikan bertujuan membentuk dan menumbuhkan karakter, disiplin, dan wawasan yang luas. Media pembelajaran di sekolah memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dan kreatifitasnya masing-masing, sama halnya dengan mata pelajaran yang ada di sekolah akan membantu menimbulkan sikap dan keterampilan peserta didik, karena sikap dan keterampilan seseorang memegang peranan yang penting dalam menentukan wawasan dan perilaku manusia. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Di era globalisasi yang terjadi saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat. Teknologi tersebut membawa dampak dan pengaruh yang sangat besar bagi manusia modern dalam segala aspek kehidupannya. Teknologi tersebut memberikan dampak atau pengaruh-pengaruhnya terhadap berbagai bidang kehidupan manusia, tidak terkecuali dampak dalam bidang pendidikan yang dapat memberikan insiprasi dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut bisa memberikan hal baru dalam kegiatan belajar mengajar. Penyampaian bahan pembelajaran dengan cara metode ceramah berangsur-angsur berkembang dengan penyampaiannya menggunakan media teknologi.

Salah satu mata pelajaran yang strategis untuk mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan Nasional yaitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), sebagai mana kita ketahui bahwa pembelajaran PPKn adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Fungsi dan tujuan secara umum dalam pembelajaran PPKn adalah membentuk warga Negara yang baik (*good citizen*).

Pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah. PPKn berusaha membina perkembangan moral anak didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila agar dapat mencapai perkembangan secara optimal dan dapat mewujudkan dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat bermanfaat tidak hanya untuk diri sendiri tetapi untuk bangsa dan Negara. Sehubungan dengan tujuan dan fungsi pembelajaran PPKn sampai saat ini masih jauh dari apa yang kita harapkan.

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Sri Rahayu, Guru PPKn di SMP IT Nur Arahman pembelajaran PPKn pada pembelajaran jarak jauh banyak faktor yang terhambat dalam kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran PPKn. Siswa berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa media pembelajaran seperti *Zoom meeting, classroom, meet*, maupun melalui *whatsapp group* dengan bimbingan guru tersebut.

Namun kenyataannya pada pelaksanaannya pembelajaran dinilai kurang efektif. Karena kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya pembelajaran PPKn karena pada kenyataannya siswa yang antusias mengikuti pembelajaran hanya sekitar 70% dari keseluruhan jumlah siswa, kurangnya kemauan siswa dalam mengerjakan tugas sehingga dari jumlah siswa yang mengumpulkan tugas tepat pada waktunya hanya sekitar 40%, dan juga kurangnya keterlibatan siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga pembelajaran hanya berlangsung satu arah dari guru kepada siswa saja. Permasalahan tersebut berkaitan dengan kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn.

Sejalan dengan permasalahan tersebut berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ayu Aulia (2017) permasalahan yang ditemukan di lapangan pembelajaran PPKn menjadi pelajaran yang membosankan, Banyak siswa yang beranggapan bahwa pembelajaran PPKn membosankan karena materi ajarnya lebih menekankan pada hafalan.

Proses belajar mengajar pada hakekatnya merupakan memperbaiki metode belajar yang dapat membuat peserta didik tertarik dan menyenangkan ketika belajar. Rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat ditimbulkan oleh kejenuhan peserta didik akibat dari kurangnya metode pembelajaran dimana metode dan media pembelajaran itu saling berkaitan. Karena metode pembelajaran akan mempengaruhi media pembelajaran yang digunakan. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan

siswa.

Arsyad (2013, hal.19) menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Menurut Daryanto (2012, hal. 86) “video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individu, maupun kelompok”

Dengan adanya masalah kejenuhan yang dialami oleh siswa dalam melaksanakan pembelajaran PPKn, untuk menangani permasalahan tersebut tentu harus ada pembaharuan yang dilakukan oleh pihak terkait agar motivasi belajar siswa meningkat sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai, untuk memberikan solusi dan informasi maka dari itu saya tertarik untuk menelitinya. Dengan itu saya mengambil judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP IT NUR ARAHMAN CIMAH”. tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah 1) penggunaan media video dalam pembelajaran PPKn 2) motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn 3) seberapa besar pengaruh penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn.

2. METODE

Sugiyono (2013, hal 3) secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Tujuan dari penelitian ini untuk menggambarkan, dan menyimpulkan hasil pemecahan masalah melalui cara-cara tertentu sesuai dengan prosedur penelitian. Sesuai dengan masalah yang ingin diungkapkan yaitu mengenai “ pengaruh media pembelajaran video terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SMP IT Nur Al Rahman Cimahi ”, maka peneliti perlu menentukan suatu metode penelitian menggunakan metode Kuantitatif. Dimana menurut Sugiyono (2013, hal. 14) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang dilandasi pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Menurut (Shinta, 2013) Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa dan kejadian yang terjadi pada saat sekarang dimana peneliti berusaha memotret peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian untuk kemudian digambarkan sebagaimana adanya. Metode ini disebut sebagai metode positivistik

karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini sebagai metode ilmiah/*scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini juga disebut metode *discovery*, karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru. Metode ini disebut metode kuantitatif karena penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

Lokasi penelitian yang dipilih peneliti adalah SMP IT NUR ALRAHMAN CIMAHU. Yang beralamat di Jl. Daeng Moh. Ardiwinata (Cihanjuang) No. 77A, Cibabat, Cimahi Utara, kota Cimahi, Jawa Barat, Jawa Barat 40513. digolongkan penelitian asosiatif kausal atau korelasi sebab- akibat. peneliti menggunakan *independent variable* (variabel yang mempengaruhi) dan *dependent variable* (dipengaruhi).

a. Populasi dan sampel penelitian Menurut Arikunto (2010, hal. 25)

sumber data dalam penelitian adalah subjek dari data dapat diperoleh. Sehubungan dengan wilayah sumber data yang dijadikan sebagai subjek penelitian, maka subjek ini dikenal dengan populasi dan sampel. Teknik pengumpulan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *simple Random Sampling* Setelah ditentukan tekniknya, maka dilakukan penentuan ukuran sampel dengan hasil sampel dari 164 responden. Hal ini sesuai dengan proposisi yang dikemukakan oleh Slovin dalam (Arikunto, 2010, hal.20).

Rumus Slovin

$$n = N / (1 + (N \times e^2))$$

Tabel 1 Presentase Ukuran Sampel Slovin

| Kelas | Presentase | Ukuran Sampel | |
|---------------|------------|---|------------|
| | | Slovin | Pembulatan |
| VIII | 50 | $50\% \times \frac{164}{1 + (164 \times 0,10^2)}$ = 31 | 31 |
| IX | 50 | $50\% \times \frac{164}{1 + (164 \times 0,10^2)}$ = 31 | 31 |
| Jumlah | 100 | Jumlah | 62 |

Taraf signifikan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0,10 adapun perentase kelonggaran ketidak telitian kesalahn pengambilan sampel yang dapat ditolelir sebesar 10% dengan *confidence level* sebesar 90. maka, dari jumlah populasi 164 siswa kelas VIII angkatan 2021 SMP IT Nur Al Rahman, akan diambil sampel minimal sejumlah 62 orang siswa aktif dengan presentase pembagian ukuran sampel perkelas sebagaimana terlihat dalam

Menurut Indrawan dan Yaniawati (2017, hal. 30) desain penelitian (*research design*) merupakan gambaran umum penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti untuk

mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan jenis dan data analisisnya maka penelitian ini Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, maka penulis menetapkan teknik penelitian atau teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut :

1) Kuesioner

Menurut Sugiyono (2019, hal. 199) kusioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kusioner merupakan teknik pengumpulan data yang sangat efisien jika peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan responden. Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan *Google Form* sebagai medium pembuatan dan penyebar kusioner. Selain itu menghemat kertas, dan karna terkendala jarak. *Google form* dapat diakses kapanpun dan dimanapun menggunakan alat komunikasi yang berhubungan dengan internet. Kusioner ini di sebarakan kepada 62 orang siswa/siswi SMP IT Nur Al Rahman untuk diisi atau dijawab setiappertanyaan yang diajukan.

2) wawancara

Menurut Indrawan dan Yuniawati (2017, hal. 136) wawancara dapat digunakan untuk menggali lebih dalam dari data yang diperoleh dari observasi. Dengan demikian tidak ada informasi yang terputus antara yang dilihat dan didengar serta dicatat. Perlu mempertimbangkan tipe wawancara dengan dukungan media yang berbeda, agar mempermudah peneliti mengambil wawancaramelalui VC Whatsapp.

3) Studi Dokumentasi

Menurut Indrawan dan Yuniawati (2017, hal 130) teknik pengumpulan data melalui studi dokumentasi merupakan data dan informasi berupa catatan tertulis/gambar yang tersimpan berkaitan dengan masalah yang diteliti. Sebagian besar data yang tersedia adalah bentuk surat-surat dan laporan, pengaturan, catatan harian, biografi, symbol, artefak, foto sketsa, dan data lainnya yang tersimpan.

b. Uji Insturmen Penelitian

Menurut Sugiyono (2018, 2hal 1-334), menyatakan bahwa instrument penelitian adalah alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Pada penelitian ini digunakan dua instrumen karena hanya diteliti dua variabel dengan menggunakan instrument yang dibuat oleh peneliti sesuai dengan kisi- kisi berdasarkan deskripsi, indikator dan sub indikator. Dalam instrument penelitian yang dipergunakan penelitian ini berupa angket ataukuesioner yang dibuat sendiri oleh peneliti dengan bimbingan

dosen pembimbing. menurut Sugiyono (2013, hal. 134) skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistic. Teknik analisis data menggunakan bantuan program SPSS atau *Statistical Products and Service Solution for Windows* versi 24.

a. Analisis Deskriptif Frekuensi Data

Analisis deskriptif frekuensi data adalah analisis yang dilakukan untuk mengetahui nilai frekuensi jawaban pada setiap item pertanyaan angket. Hasil perhitungan frekuensi tersebut kemudian akan di deskripsikan dalam bentuk presentase. Dalam pengujian ini peneliti menggunakan sistem Program SPSS atau *Statistical Product and Service Solution For Windows* versi 24.

b. Uji Asumsi Klasik

Supardi (2019, hal. 173) menjelaskan bahwa uji asumsi klasik berkaitan dengan statistic inferensial parameter yang mensyaratkan pengujian-pengujian terlebih dahulu sebelum dilakukannya pengujian hipotesis.

c. Uji Hipotesis

1) Uji t

$$r \sqrt{n - 2}$$

H₂ : Jika, nilai *t*_{hitung} < nilai *t*_{tabel} maka H₀ ditolak

2) Uji Signifikansi Nilai t-hitung

Uji signifikansi nilai t-hitung berfungsi untuk mencari makna dari hubungan antara variabel X dan Y. untuk tingkah signifikansi yang digunakan adalah 5% ($\alpha = 0,05$)

dengan tingkat kepercayaan 95%. Suwono (2006, hal. 26) criteria pengujian Uji-t adalah sebagai berikut :

- a) Jika angka signifikansi penelitian $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti antara variabel bebas terhadap variabel terikat adalah signifikan.

$$t_{hitung} =$$

Hipotesis statistik

$$\frac{t_{hitung}}{\sqrt{1 - r^2}}$$

- b) jika angka signifikansi penelitian $> 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti antara variabel bebas terhadap variabel terikat adalah tidak signifikan.

3) Uji F

Uji F digunakan untuk mengetahui Hipotesis statistik digunakan untuk menguji taraf signifikansi pengaruh variabel (X) dan Variabel (Y) dengan membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} . tingkat signifikansi pengaruh variabel bebas secara keseluruhan terhadap variabel terikat menggunakan rumus :

MSS dari ESS

- a) Hipotesis yang dibuat adalah

H_1 : Ada pengaruh antara media

Keterangan :

$$F = \frac{MSS \text{ dari ESS}}{MSS \text{ dari RSS}}$$

MSS dari RSS

pembelajaran video terhadap motivasi belajar siswa.

H_0 : Tidak ada pengaruh antara media pembelajaran video terhadap motivasi belajar siswa

- Mencari nilai koefisien korelasi r hitung
- Dari nilai koefisien korelasi r hitung, dilanjutkan dengan menghitung rumus Uji-t, kemudian membandingkan hasil nilai t hitung dengan t tabel untuk menentukan keputusan hipotesis.

- Dasar Keputusan Hipotesis

H_1 : Jika, nilai $t_{hitung} >$ nilai

t_{tabel} maka H_1 diterima

MSS: rata-rata jumlah kuadrat (*mean sum of square*)

ESS: jumlah kuadrat regresi (*explained sum of square*)

RSS: jumlah kuadrat sisa (*residual sumofsquere*)

F: F hitung

Pengujian keberartian pengaruh variabel bebas secara keseluruhan terhadap variabel terikat digunakan Uji Fisher (Uji F) dengan tingkat kepercayaan 95% atau α 0,05.

Analisis Regresi Linear Sederhana

Uji hipotesis linear sederhana adalah pengujian terhadap hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh satu variabel independen X (Media Video) terhadap satu variabel dependen Y (Motivasi Belajar). Menentukan dan menghitung model persamaan regresi yaitu :

$$Y = \alpha + bx$$

Adapun langkah-langkah menghitung model persamaan regresi sebagai berikut

$$b = \frac{\sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n}}{\sum x^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}$$

variabel X dan Y dapat bersifat positif dan negative dengan rumus :

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

Untuk mengetahui keberartian kolerasimaka hasil analisis yang di interprestasikan sesuai kolerasi sebagai berikut :

Tabel 2

Pedoman Interpretasi Koefisien Kolerasi

| Interval Koefisien | Tingkat Hubungan |
|--------------------|------------------|
| 0,800 - 1,000 | Sangat kuat |
| 0,600 - 0,799 | Kuat |
| 0,500 - 0,599 | Sedang |
| 0,400 - 0,399 | Rendah |
| 0,000 - 0,199 | Sangat rendah |

Sumber : Sugiyono (2019, hal. 248)

$$\alpha = Y - bx$$
$$\frac{((\sum x^2)(\sum Y) - (\sum X)(\sum Y))}{n \sum x^2 - (\sum X)^2}$$

Keterangan :

Y = Motivasi belajar

A = Konstanta regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel yang didasarkan kepada hubungan nilai variabel bebas

b. penduga bagi koefisien, jika “b” (+) maka naik, jika “b” (-) maka terjadi penurunan

X = Media Video

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji (R^2) berfungsi untuk sejauh mana kemampuan variabel bebas dalam menerangkan variabel terikat. Uji R^2 dinyatakan dalam presentase yang nilainya

Uji Koefisien

Menurut Sugiyono (2015b, hal.242) koefisien atau korelasi tidak menunjukkan hubungan sebab akibat namun korelasi menjelaskan besar tingkat hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lain. a. Korelasi Person Product Moment (PPM). Uji korelasi menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service*) versi 24. Uji korelasi dimaksudkan, jika dua variabel memiliki hubungan antara variabel X dan Y, maka dinyatakan koefisien korelasi (r) *person product moment*, jenis hubungan antar berkisar antara $0 < R^2 < 1$. Kriteria pengujianya yaitu sebagai berikut :

- a. Jika nilai (R^2) mendekati 0 menunjukkan pengaruh yang semakin kecil.
- b. Jika nilai (R^2) mendekati 1 menunjukkan pengaruh yang semakin besar.

Untuk mempermudah menganalisis dan menguji tingkat korelasi berdasarkan hipotesis yang diajukan, maka data-data yang dikumpulkan diolah dengan menggunakan bantuan computer dengan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*). Penghitungan analisis pada penelitian ini berpedoman pada *Statistical Product and Service Solution for Windows 24*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan peneliti kepada siswa-siswi SMP IT NUR ALRAHMAN kelas 8 dan 9, menggunakan angket (kusioner) yang disebar dan diakses melalui *Link GoogleForm* https://forms.gle/WtKvTFSBHvv_KrtKeA (lihat lampiran). Peneliti memilih menggunakan google form sebagai sarana pengumpulan data karena mudah diakses oleh responden, serta melihat kondisi *covid 19* yang belum selesai serta pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh dan harus menjaga agar tidak ada kerumunan pada saat penyebaran kusioner. Sehingga peneliti memutuskan untuk menggunakan *GoogleForm*.

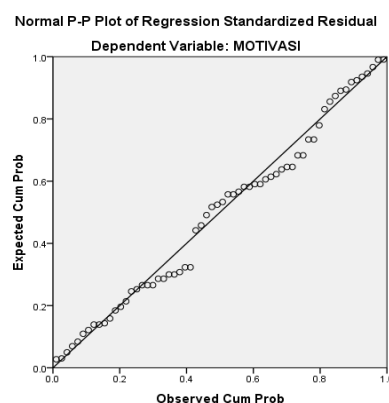
Setelah data yang diperoleh melalui *Google Form* dirasa cukup, kemudian data tersebut diolah menggunakan *SPSS for Windows versi 24*.

Berdasarkan penjelasan data pada setiap pernyataan yang diajukan kepada responden Maka selanjutnya akan dilakukan statistik deskriptif untuk memperoleh tentang Variabel (X) Video Pembelajaran dan Variabel (Y) Motivasi Belajar. Dengan perhitungan menggunakan program *SPSS for Windows versi 24* sebagai berikut :

diperoleh nilai mean untuk variabel video pembelajaran (X) adalah 49,01. Dengan melakukan klasifikasi kategori terhadap 5 opsi jawaban dari 12 item pernyataan. Berdasarkan klasifikasi tersebut dapat dikatakan bahwa variabel video pembelajaran (X) tergolong pada kategori “Sangat Baik.

Selanjutnya diperoleh nilai mean untuk variabel Motivasi Belajar (Y) adalah 47,54 dengan melakukan klasifikasi kategori terhadap 5 opsi jawaban dari 12 item pernyataan Berdasarkan klasifikasi tersebut dapat dikatakan bahwa variabel motivasi belajar (Y) tergolong kategori “Sangat Baik”.

a. Uji normalitas data



Gambar 1

Dalam Asri Nurcahyani menurut Imam Ghazali (2011, hal 16) menyatakan “ Model regresi dikatakan berdistribusi normal jika data plotting (titik-titik) yang menggambarkan data sesungguhnya mengikuti garis diagonal”. Berdasarkan **Gambar**

yaitu plot pola mengikuti garis diagonal sehingga dapat disimpulkan dan diambil keputusan demikian data berdistribusi normal sehingga pengujian tahap berikutnya dapat diajukan.

b. Uji Homogenitas

Tabel 3 Uji Homonegitas Test of Homogeneity of Variances

Motivasi belajar

| LeveneStatistic | df1 | df2 | Sig. |
|-----------------|-----|-----|------|
| 1,598 | 17 | 44 | ,106 |

Berdasarkan hasil pengujian Uji Homogenitas pada tabel 3 menunjukkan hasil 0,106 > 0,05 yang berarti nilai signifikansi lebih besar dari pada 0,5. Maka dapat disimpulkan bahwa variansi data video pembelajaran terhadap motivasi belajar homogeny atau sama.

Uji Hipotesis

Uji t

Dalam pengambilan keputusan pada Tabel 4.31 adalah jika nilai signifikansi < 0,05, atau nilai thitung > nilai ttabel maka terdapat pengaruh variabel X terhadap Y. Apabila nilai signifikansi > 0,05 atau nilai thitung < nilai ttabel maka terdapat tidak ada pengaruh variabel X terhadap Y. hasil t hitung diperoleh 8,655 dan ttabel dari $df = (n-2) = (62-2) = 60$, dan tingkat kesalahan 5% (0,05) adalah 1,670

Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar

Berdasarkan analisis uji-t diketahui t- hitung dari video pembelajaran nilai yang didapatkan adalah thitung 8,655 dan dalam perhitungan SPSS nilai signifikansi $0,000 < 0,5$ maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (Video Pembelajaran) dan variabel terikat (Motivasi Belajar) memiliki makna berhubungan dan pengaruh yang signifikan.

Pengujian pada Tabel 4.32 hasil Uji F di atas menggunakan Program SPSS (*Statistical Product and Service Soution*) for Windows versi 24. Berdasarkan pengujian tersebut, dapat disimpulkan angka f hitung = 74,917 sedangkan ftabel dari $df = (n - k) = (n - 2) = (62 - 2) = 60$, $\alpha = 0,05$ adalah 4.00 sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa nilai fhitung $74,917 > ftabel 4.00$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh secara keseluruhan antara variabel bebas (Video Pembelajaran) terhadap variabel terikat (Motivasi Belajar). Sedangkan untuk signifikansi diperoleh $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti secara keseluruhan antara variabel bebas (Video

Pembelajaran) terhadap variabel terikat (Motivasi Belajar) adalah signifikansi.

Berdasarkan hasil analisis data dan observasi yang telah dilakukan ,dapat diungkapkan pembahasan penelitian Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di SMP IT NUR ALRAHMAN CIMAHI, sebagai berikut:

a. Penggunaan media video dalam pembelajaran PPKn di SMP IT NURALRAHMAN

Dengan berkembangnya kemajuanteknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pembelajaran harus mengikuti perkembangan tersebut. Tidak terkecuali proses belajar mengajar dimasapandemi seperti ini tentunya banyak sekali kendala yang dialami dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Salah satu caranya dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhansiswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Sejalan dengan itu menurut Teni (2018, hal 172) “ sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehinggatujuan pengajaran yang telah ditetapkan sekolah dapat tercapai tepat” . Kemudian Teni(2018, hal. 172) menjelaskan bahwa Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaransehingga pembelajaran yang disampaikan mudah dipahami. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang tentunya menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Rusman (2013, hal. 173) membagi jenis media menjadi media audio, visual dan audiovisual, setiap jenis media mempunyai karakteristik dan manfaatnya masing-masing. Dalam penelitian ini menggunakan mediaaudiovisual berupa video dalam materi Sumpah Pemuda Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika.

Media pembelajaran video merupakan media atau alat bantu yang berisi pesan pesan pembelajaran, sejalan dengan itu dalam Doby, dkk (2020, hal. 4) video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Media video dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat didengar dan dilihat oleh peserta didik sehingga peserta didik dapat mendeskripsikan suatu masalah, konsep, suatu yang bersifat abstrak menjadi jelas dan lengkap.

Berdasarkan hasil penjelasan setiap pertanyaan yang diajukan kepada responden menunjukkan bahwa secara umum penggunaan media video pembelajaran di SMP IT NUR ALRAHMAN efektif di laksanakan. Kemudian, mayoritas siswa terhadap media pembelajaran video juga merespon positif. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan statistic deskripsi penggunaan media pembelajaranvideo diperoleh nilai 49,02% berdasarkanklasifikasi tersebut dapat dikatakan variabel X (pembelajaran Video) tergolong “ sangat baik “, dari setiap katagori

terhadap 5 opsi jawaban dari 12 item pertanyaan dari variabel X. pernyataan yang paling banyak mendominasi 66,1% “Setuju” pembelajaran PPKn menggunakan media video, 54,8% “setuju” dengan video pembelajaran terasa lebih mudah, 53,2% “setuju” dengan menggunakan media video meningkatkan motivasi belajar, 54,8% dengan video meningkatkan perhatian belajar, 64,5% tujuan pembelajaran tercapai, 71,0% lebih mudah memahami pelajaran. Hasil tersebut didukung dengan wawancara yang dilakukan bersama beberapa siswa dapat disimpulkan bahwa dengan media video, pembelajaran terasa lebih mudah karena video menarik untuk dilihat dan sangat mudah dimengerti sehingga meningkatkan perhatian belajar.

Peneliti menganggap bahwa penggunaan media pembelajaran video sebagai solusi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Sejalan dengan Penelitian lainya dari Yulianto, 2018, media video merupakan media pembelajaran yang paling tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan akan sangat membantu pemahaman peserta didik.

b. Motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn

Motivasi belajar sangat penting dimiliki oleh seseorang terutama bagi peserta didik yang sedang menempuh pendidikan di sekolah, dalam kegiatan belajar yang dilandasi oleh motivasi yang kuat akan memberikan hasil belajar yang lebih baik. Menurut Soekamto dalam (Muhammad, 2016, hal,92) Motivasi merupakan faktor yang sangat besar pengaruhnya pada proses pembelajaran.

Siswa yang memiliki motivasi tinggi, akan selalu berusaha untuk lebih baik dan ingin selalu dipandang sebagai siswa yang berhasil dalam lingkungan sekitarnya, sedangkan siswa yang tidak memiliki motivasi belajar tidak akan menunjukkan kesungguhannya dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak memuaskan. Sejalan dengan Muhammad (2016, hal 87) Mengatakan bahwa “Makin tinggi motivasi belajar peserta didik makin tinggi pula hasil belajar yang diperolehnya, dan begitu sebaliknya”.

Berdasarkan hasil penjelasan setiap pertanyaan yang diajukan kepada responden menunjukkan bahwa secara umum Motivasi belajar dengan penggunaan media video pembelajaran siswa di SMP IT NUR ALRAHMAN tergolong katagori yang baik. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan statistic deskripsi Motivasi diperoleh nilai 47,54% berdasarkan klasifikasi tersebut dapat dikatakan variabel Y (Motivai Belajar) tergolong “ sangat baik “, dari setiap katagori terdapat 5 opsi jawaban dari 12 item pernyataan variabel Y. pernyataan yang banyak mendominasi, 51,6% “Setuju” dengan penggunaan video pembelajaran menyangangkan, 62,6% “Setuju” dengan penggunaan video lebih semangat dalam pembelajaran PPKn, 54,8% “Setuju” dengan video pembelajaran terasa lebih mudah, 56,5%

“setuju” dengan video meningkatkan motivasi mendapatkan nilai tinggi. Hal tersebut sejalan dengan wawancara yang dilakukan bersama guru PPKn bahwa ketika menggunakan media video siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran PPKn, banyak siswa yang mengerjakan tugas tepat pada waktunya dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar meningkat, seperti berani mengemukakan pendapat.

SMP IT NUR AL RAHMAN, dalam hasil penelitian ini sudah mengimplementasikan media pembelajaran video dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran PPKn. Karena menurutnya pembelajaran menggunakan media video mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mempermudah peserta didik dalam menerima materi pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Seiring berjalannya waktu peserta didik pun menyadari ketika menggunakan media video pembelajaran motivasi belajar pada pembelajaran PPKn pun sedikit meningkat. Diantaranya adanya semangat dalam mendapatkan nilai tinggi dengan mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru. Sejalan dengan manfaat media pembelajaran Menurut Mustopa (2020, hal. 7)

Membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. 2). meningkatnya minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat, serta interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara efektif. 3). dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.”

Peneliti menganggap bahwa pembelajaran menggunakan media video merupakan solusi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Liswijaya dalam (Cory 2017, hal 19) yang mengatakan bahwa media pembelajaran dengan media video pada pembelajaran kimia dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik

c. Pengaruh media pembelajaran video terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMP IT NURALRAHMAN.

Dalam penelitian ini dilakukan menggunakan angket diperoleh nilai t hitung sebesar 8,655 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 maka $8,655 > 1,666$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik, dari hasil tersebut, maka diputuskan H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan demikian dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (media pembelajaran video) dan variabel terikat (motivasi belajar) memiliki makna berhubungan dan pengaruh yang signifikan. Sebesar 55,5% dan sisanya 45,5% lainnya

dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Berdasarkan nilai konstanta sebesar 11,638 menyatakan bahwa jika tidak ada nilai media pembelajaran video maka nilai motivasi belajar sebesar 11,638 dan koefisien regresi X sebesar 0,733 menyatakan bahwa setiap penambahan nilai media pembelajaran video, maka nilai motivasi belajar bertambah sebesar 0,733.

Hasil temuan peneliti, dilandasi dengan dasar pemikiran jika pengguna media pembelajaran video dipakai dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Umi (2016, hal.237) bahwasanya pembelajaran menggunakan media video animasi mampu menarik siswa untuk belajar sehingga motivasi belajar siswa meningkat. Sejalan dengan itu dalam Titi (2016, hal. 211) berpendapat bahwa guru bisa memadukan antara teknologi dengan lingkungan menjadi sebuah video yang menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan pemahamannya.

Corry (2017, hal 14) melalui media video materi pembelajaran yang akan disampaikan mampu membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar karena materi yang dipelajari dapat dengan mudah dimengerti dan dipahami peserta didik melalui gambar, suara dan animasi yang disajikan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Pada hakikatnya peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu dorongan dalam diri individu untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Jamaris 2013 dalam (Corry, 2017, hal.14) Mengatakan bahwa “motivasi adalah sesuatu kekuatan atau tenaga yang membuat individu bergerak dan memiliki untuk melakukan sesuatu kegiatan dan mengarahkan kegiatan tersebut ke arah tujuan yang akan dicapai”. artinya seseorang akan mencapai tujuan yang diinginkan apabila seseorang tersebut mempunyai motivasi yang kuat dalam dirinya, dalam hal ini merupakan tujuan dalam hal pembelajaran.

Kaitanya dengan pembelajaran mata pelajaran PPKn di SMP IT NUR ALRAHMAN yang dilaksanakan menggunakan media pembelajaran video diharapkan penggunaannya dilakukan secara optimal agar motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn yang terkesan menjenuhkan menjadi menyenangkan, dan timbulnya motivasi belajar sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di SMP IT NUR ALRAHMAN. maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

- a. Hasil penelitian penggunaan media pembelajaran video, yang telah dilakukan pada siswa-siswi SMP IT NUR ALRAHMAN. diperoleh nilai untuk variabel pembelajaran Video (X) adalah 49,01 berdasarkan klasifikasi nilai untuk variabel media pembelajaran video (X) tergolong pada kategori “Sangat Baik”. Dari hasil kuesioner yang diperoleh dari siswa mengikuti pembelajaran PPKn menggunakan media pembelajaran video secara efektif.
- b. Hasil penelitian motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. diperoleh nilai untuk variabel Motivasi Belajar (Y) adalah 47,54 berdasarkan klasifikasi tersebut dapat dikatakan bahwa, variabel Motivasi Belajar (Y) tergolong “Sangat Baik”. Dari hasil kuesioner yang diperoleh dari siswa menunjukkan motivasi belajar siswa meningkat, setelah mengikuti pembelajaran PPKn menggunakan media pembelajaran video siswa lebih giat dalam mengikuti pembelajaran dan lebih giat dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
- c. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran video terhadap motivasi belajar siswa di SMP IT NUR AL RAHMAN berdasarkan hasil Uji F dapat diambil keputusan nilai $f_{hitung} 74,917 > f_{tabel} 4.00$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh secara keseluruhan antara variabel bebas (media pembelajaran video) terhadap variabel terikat (motivasi belajar), yang memiliki pengaruh determinasi sebesar 55,5% dan sisanya 44,4% ditentukan oleh variabel luar penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi, M, H., Ramadhani,R,MasruL.et.al. (2020) Media Pembelajaran, Yayasan kita menulis
- Arikunto. (2010) Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta
- Arsyad. (2013) Media Pembelajaran.Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Ayu,D., Endah,L,T & Suharsono,N.(2014) Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akutansi vol 4
- Daryanto (2012) Media Pembelajaran.Bandung: Yrama Widya
- Febriani, Corry. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi dan Hasil

Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V. Vol 5

Kusnadi, E., Eneng, M., & Nurdin, G. N., (n.d) Konstruksi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik. Vol 1

Miftah, M. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa BPMP Kemendikbud vol 1

Mustopa, A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana., Meliani, S., Munafsir. (2020) Media Pembelajaran, Yayasan Kita Menulis

Nurita, T. (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

R. Indrawan & P. Yuniawati (2017) Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Campuran untuk manajemen dan pendidikan PT Rafika Aditama

Rusman (2017), Belajar dan Pembelajaran Jakarta: Kencana

Setiawan, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia

Shinta, M., (2013) Hubungan Pelaksanaan Sistem Kearsipan dengan Efektifitas Pengambilan Keputusan Pimpinan.

Sugiyono. (2015) Metode Penelitian Kombinasi. Alfabeta

Umi, W & Badrun, K., (2016) Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. Vol 2

UU Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional