

PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPA DI SD NEGERI
PACE 03 JEMBER

THE EFFECT OF VIDEO LEARNING ON MOTIVATION
AND LEARNING OUTCOMES OF GRADE 3 SD NEGERI
PACE 03, JEMBER

Ahmad Fawaiq¹, Makmuri², Abdul Muis³

Program Studi S2 Teknologi Pembelajaran, Pascasarjana
Universitas PGRI Argopuro Jember

afawaiq45@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini adalah kuantitatif kausal yang ingin mengetahui penerapan video pembelajaran pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas 3 SD Negeri Pace 03 Kabupaten Jember semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) nilai sig. dari variabel video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa 0.000, kesimpulan sig > 0,05, berarti terdapat pengaruh video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa, 2) nilai sig. dari variabel pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa 0.000, kesimpulan >0,05, berarti terdapat pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, 3) hasil output analisis regresi diperoleh F_{hitung} 15.073 dengan sig 0,000, karena >0,05 maka terdapat pengaruh video pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar secara bersama-sama.

Kata kunci: Video Pembelajaran, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Abstract: This research is a causal quantitative research which wants to know the application of video learning effects on the motivation and learning outcomes of grade 3 SD Negeri Pace 03 Jember Regency in the odd semester of academic 2019/2020. The results showed that: 1) the sig. from the learning video variable on student learning motivation 0.000, the conclusion is sig > 0.05, it means that there is an effect of learning videos on student learning motivation, 2) the sig value. From the variable effect of learning videos on student learning outcomes 0.000, conclusion > 0.05, meaning that there is an effect of video learning on student learning outcomes, 3) the results of the regression analysis output obtained F_{count} 15.073 with sig 0.000, because > 0.05, there is an effect of video learning on motivation and learning outcomes together.

Keywords: Learning Videos, Learning Motivation, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Berdasarkan UU Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 diatas, salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi dan keterampilan siswa sehingga potensi dan keterampilan siswa juga semakin berkembang. Dengan berkembangnya potensi dan keterampilan siswa, maka berbagai bidang dalam kehidupan juga ikut berkembang. Dunia informasi adalah salah satu bidang yang berkembang pesat dan paling berpengaruh di berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk aspek pendidikan.

Saat ini banyak teknologi modern yang sering digunakan oleh masyarakat. Baik itu televisi, radio, tape recorder, VCD, bahkan LCD dan komputer. Pada awalnya teknologi seperti VCD, LCD, komputer adalah barang mewah yang jarang dimiliki masyarakat, tetapi saat ini telah menjadi barang yang umum digunakan. Tidak hanya digunakan untuk konsumsi pribadi, hiburan atau digunakan kantor perusahaan, kini produk teknologi modern juga telah merambah di dunia pendidikan.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pada dasarnya IPA memiliki tiga komponen utama seperti yang diungkapkan Patta Bundu (2006: 9), yaitu komponen proses ilmiah, produk ilmiah, dan sikap ilmiah. Dengan demikian IPA bukanlah mata pelajaran yang berisikan kumpulan materi saja. Oleh karena itu, pembelajaran IPA perlu didesain sebaik mungkin tidak hanya bertujuan menyampaikan materi, namun juga dapat menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja, dan dapat mengembangkan keterampilan proses siswa.

Pada proses pembelajaran saat ini terutama pada materi tentang IPA, pembelajaran juga menekankan pada keterampilan proses pada siswa. Menurut Usman Samatowa (2010: 3 & 93) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu mengenai alam. Sedangkan keterampilan proses IPA merupakan keterampilan intelektual yang dimiliki para ilmuwan dan digunakan oleh para ilmuwan dalam meneliti fenomena alam. Dilihat dari pengertian diatas 3 keterampilan proses IPA dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal dan memahami materi menggunakan pendekatan ilmiah.

Dengan adanya perkembangan teknologi, media pembelajaran sekarang bervariasi, ada beberapa kelompok media pembelajaran. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. (Azhar Arsyad, 2011: 29).

Setelah memperhatikan manfaat media pembelajaran dan macam-macam media pembelajaran, maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran audio-visual yang berupa video pembelajaran dalam penelitian ini. Sukiman (2012: 187-188) menyatakan media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan.

Media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa seperti materi proses pencernaan makanan dan pernafasan, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya (Azhar Arsyad, 2011: 49).

Pada waktu peneliti melakukan observasi dan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri Pace 03, peneliti mengamati siswa kelas III, baik kelas III-A dan III-B. Ada beberapa permasalahan yang ditemukan peneliti, diantaranya pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan buku siswa dan buku guru saja. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, peneliti juga belum menemui guru yang menggunakan media video pembelajaran. Sehingga siswa terlihat tidak antusias dalam belajar dan tidak memperhatikan guru. Siswa juga merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan.

Ketika dilakukan wawancara dengan guru kelas III di SD Negeri Pace 03, guru kelas III belum pernah mendapatkan pelatihan mengenai pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik. Hal itu menyebabkan guru lebih memilih menggunakan media seadanya di sekolah seperti media gambar atau cukup menggunakan buku saja. Akibatnya, selama

proses pembelajaran siswa terlihat kurang antusias dan kurang aktif. Tidak banyak siswa yang mau bertanya kepada guru, dan pada saat mengerjakan tugas kelompok LKS banyak siswa yang bermain sendiri, ketika melakukan presentasi LKS hanya beberapa siswa saja mampu melaporkan hasil LKS dengan jelas dan baik serta bisa menyimpulkan dengan benar.

Dilihat dari situasi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan proses IPA pada siswa juga masih rendah. Kebanyakan siswa tidak mengerti dan tidak tahu apa itu keterampilan proses. Sehingga siswa tidak begitu memahami dan tidak begitu menguasai keterampilan proses IPA.

Permasalahan lainnya adalah banyak siswa yang masih menganggap materi IPA itu sulit dipahami. Anggapan seperti itu yang membuat beberapa siswa kelas 3 SD Negeri Pace 03 merasa sulit dalam mengerjakan tes dan sulit memahami materi-materi yang berkaitan dengan IPA sehingga hasil belajar IPA siswa kurang memuaskan. Terbukti dengan data hasil UTS siswa kelas III tentang tema mencintai lingkungan, subtema menyanyangi hewan yang diikuti oleh 52 siswa nilai rata-ratanya masih rendah yaitu 58,04. Data nilai selengkapnya dapat dilihat pada lampiran halaman.

Hal tersebut perlu mendapat perhatian yang lebih oleh setiap guru, agar selalu berusaha menciptakan suasana kelas yang kondusif, menarik dan tidak membosankan untuk siswa sehingga siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran. Salah satu caranya yaitu menggunakan media video pembelajaran. Dengan banyaknya manfaat dari media video pembelajaran, maka guru dapat memanfaatkan media video dalam proses belajar mengajar untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Salah satu materi yang diajarkan pada materi IPA kelas III adalah mengenai ciri-ciri dari makhluk hidup. Pada materi ciri-ciri dari makhluk hidup guru kesulitan menghadirkan media benda asli. Materi ini sulit apabila disampaikan menggunakan benda aslinya.

Salah satu alternatif agar pembelajaran dapat berlangsung secara efisien adalah menggunakan media video pembelajaran. Peneliti memilih media video pembelajaran karena video pembelajaran dapat menampilkan informasi yang bisa dilihat secara langsung oleh indera penglihatan siswa. Media video

pembelajaran dapat mewujudkan visualisasi materi ciri-ciri dari makhluk hidup tersebut.

Dari uraian permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa media video dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar pada materi IPA, untuk itu peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas III SD Negeri Pace 03 Kecamatan Silo Tahun Ajaran 2019/2020"

LANDASAN TOERI

1. Media Video Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, medoe yang artinya perantara antara pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan menurut Azhar Arsyad (2011: 3).

Hamidjojo dan Latuheru (Azhar Arsyad, 2011: 4) mengemukakan bahwa media sebagai bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai pada penerima yang dituju.

2. Pengertian Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, video-vidi-visum yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat.

Media video merupakan salah satu jenis video pembelajaran. Video pembelajaran adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Video pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar.

3. Tujuan Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran
Ronald Anderson, (1987: 104) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut:

- A. Tujuan Kognitif
- B. Tujuan Afektif
- C. Tujuan Psikomotorik

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar
Menurut Brophy (2004), terdapat lima faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, yaitu:

- a. Harapan guru
- b. Instruksi langsung
- c. Umpanbalik (feedback) yang tepat
- d. Penguatan dan hadiah
- e. Hukuman

5. Motivasi Belajar pada Anak Berbakat
Menurut Heward (2006), karakteristik perilaku belajar dengan motivasi tinggi yang dimiliki oleh anak berbakat, yaitu:

- a) Konsisten dalam menyelesaikan tugas-tugas yang menjadi minatnya.
- b) Senang mengerjakan tugas secara independen dimana mereka hanya
- c) Memerlukan sedikit pengarahan.
- d) Ingin belajar, menyelidiki, dan mencari lebih banyak informasi.
- e) Memiliki kemampuan di atas rata-rata dalam hal pembelajaran, seperti mudah menangkap pelajaran, memiliki ketajaman daya nalar, daya konsentrasi baik, dan lain sebagainya.

METODE

1. Pendekatan Penelitian

Sesuai dengan pola penelitian ini yang bersifat mencari pengaruh variabel tertentu (bebas) terhadap variabel yang lain (terikat) adalah merupakan penelitian jenis kuantitatif kausal (Nana Sudjana, 1989). Penelitian ini menggunakan metode yang mengandung prosedur dan cara melakukan verifikasi data untuk memecahkan dan menjawab semua permasalahan dalam penelitian.

2. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi berupa subjek atau objek yang diteliti

untuk dipelajari dan diambil kesimpulan. Sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang diteliti. Dengan kata lain, sampel merupakan sebagian atau bertindak sebagai perwakilan dari populasi sehingga hasil penelitian yang berhasil diperoleh dari sampel dapat digeneralisasikan pada populasi (Hendryadi, 2010).

Dalam penelitian ini subjek/responden adalah siswa kelas 3 SD Negeri Pace 03 Desa Pace Kecamatan Silo Kabupaten Jember semester ganjil tahun pelajaran 2019-2020 berjumlah 52 anak. Penelitian ini menggunakan metode population sampling karena pengambilan responden dari populasi yang ada (Sugiono, 2014).

3. Metode Penentuan Daerah Penelitian

Menurut Sugiyono (2010) pengertiannya adalah: teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representatif. Dengan demikian penentuan daerah penelitian berdasarkan beberapa pertimbangan: 1) lokasi penelitian adalah tempat kerja peneliti, 2) adanya kesediaan dari lembaga lokasi, dan 3) memungkinkan diadakannya penelitian oleh peneliti berdasarkan jarak tempuh yang dekat.

4. Metode dan Alat Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data, validitas dan realibilitas instrument dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang memenuhi persyaratan validitas dan realibilitas. Hal ini bertujuan agar memperoleh informasi yang ilmiah dan mencerminkan keadaan variabel penelitian yang sebenarnya agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Adapun pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumen, angket dan tes. Untuk gambaran realistis perilaku menggunakan metode observasi.

5. Uji Instrumen Penelitian

Menurut (Arikunto, 2016) Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen bersangkutan yang mampu mengukur apa yang akan diukur. Agar butir soal yang diujikan memiliki validitas yang memadai, soal disusun dengan cara membuat kisi-kisi terlebih

dahulu. Hal ini dimaksudkan agar soal-soal yang dibuat dapat mewakili pengukuran indikator dari tujuan pembelajaran. Uji validitas ini menggunakan konsep korelasi skor item total. Item soal dikatakan valid apabila skor item berkorelasi positif dengan skor total. Dalam hal ini, skor item yang berkorelasi dengan skor total berarti apa yang diungkap skor item sama seperti yang diungkap skor total.

Formulasi uji validitas untuk skala hasil belajar menggunakan formulasi korelasi product momen. Penghitungan uji validitas hasil belajar dilakukan dengan bantuan SPSS 22.0 for windows. Kriteria yang digunakan untuk mengetahui suatu pernyataan valid atau tidak valid yaitu jika $r_{xy} > r$ tabel pernyataan valid, namun jika $r_{xy} < r$ tabel maka pernyataan tidak valid.

6. Pengumpulan Data

Kegiatan pengumpulan data, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan penelitian. Kegiatan yang termasuk dalam tahap persiapan adalah penyusunan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. Perangkat pembelajaran yang disusun adalah rencana kegiatan harian SD Negeri Pace 03. Data yang akan dikumpulkan untuk dianalisis adalah berupa hasil angket motivasi belajar dan tes hasil belajar.

7. Metode Analisis Data

Setelah dilakukan pengumpulan data, kegiatan selanjutnya adalah melakukan pengkodean (koding) agar data yang dikumpulkan dapat diolah dengan menggunakan program statistic analisis data. Peneliti menggunakan program SPSS versi 22.0 for windows dalam mengolah data kuesioner atau angket dan test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Data Uji Instrumen Tes Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar

Data hasil uji instrument Video pembelajaran terhadap hasil belajar sebagai berikut:

1) Hasil Uji validitas soal

Sebelum soal tes Video pembelajaran diberikan pada siswa perlu diuji tingkat kevalidan dari soal tersebut. Uji kevalidan soal berupa uji item soal yakni akan diuji setiap butir soal. Maksud dari uji ini adalah ingin melihat ketepatan

setiap butir soal dalam mengukur tes media audio visual. Teknik yang digunakan untuk menentukan validitas butir menggunakan teknik korelasi product moment dengan bantuan Microsoft Exel.

2) Uji Reliabilitas

Pengertian dalam beberapa literature tentang realibilitas adalah mengarah pada keajegan atau konsistensi dalam penerapan instrument pada subyek yang berbeda dan dalam waktu yang tidak sama pula. Uji realibilitas tes Video pembelajaranditentukan dengan bantuan rumus SPSS.20.

2. Data Klasifikasi Siswa Berdasarkan Motivasi dan Hasil Belajar

Motivasi belajar merupakan factor instrinsik yang dapat dipengaruhi media audio visual, oleh karena itu dalam penelitian ini motivasi belajar dijadikan sebagai variabel terikat. Dalam analisa motivasi belajar, siswa akan diberikan angket terbuka menggunakan skala liekert tentang motivasi belajar. Kriteria pengklasifikasian motivasi belajar berdasarakan nilai angket. Siswa yang mempunyai nilai motivasi belajar nilai rata-rata motivasi belajar kelas dikategorikan pada motivasi belajar rendah.

Pembahasan

Perhitungan statistik menggunakan analisis korelasi pearson product moment dan Microsoft exel telah dilakukan dengan sebagaimana dipaparkan sebelumnya. Hasil tersebut akan dibahas secara komprehensif sebagai berikut.

1. Hipotesis Pertama

Ha : Ada pengaruh penggunaan Video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri Pace 03 Kabupaten Jember semester ganjil tahun pelajaran 2019-2020.

Ho : Tidak Ada pengaruh penggunaan Video pembelajaran terhadap Motivasi belajar siswa SD Negeri Pace 03 Kabupaten Jember semester ganjil tahun pelajaran 2019-2020.

Dari hasil analisis korelasi pearson product moment deskriptif variabel Video pembelajaran (X) dalam tabel descriptive statistics dijelaskan bahwa terdapat jumlah jumlah kasus (N) = 26 responden yang mengisi angket dengan rata-rata (mean)

sebesar 15.07 dan simpangan baku (standar deviasi) = 2.97 dan variabel motivasi belajar kerja dijelaskan jumlah kasus (N)=26 dengan rata-rata (mean) sebesar 14,69 dan simpangan baku (standar deviasi) = 2.97.

Dari hasil kedua menyajikan hasil koefisien korelasi pearson product moment antara kedua variabel tersebut. Nilai yang diperoleh sebesar 0,409 berarti terdapat hubungan yang cukup kuat antara variabel Video pembelajaran dan motivasi belajar. Untuk membuktikan hipotesis "terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dan Y". hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan Video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri Pace 03 Kabupaten Jember Semester ganjil tahun pelajaran 2019-2020.

Hasil ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang relevan, yakni penelitian yang dilakukan oleh Anayatul U (2017) dengan judul "Pengaruh Video pembelajaran Terhadap Minat Dan Keterampilan Bahasa Anak Kelompok Bermain Tunas Kartika". Hasil penelitian menunjukkan bahwa Video pembelajaran terhadap tingginya motivasi belajar siswa.

2. Hipotesis Kedua

Ha : Ada pengaruh penggunaan Video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa SD Negeri Pace 03 Kabupaten Jember semester ganjil tahun pelajaran 2019-2020.

Ho : Tidak Ada pengaruh penggunaan Video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa SD Negeri Pace 03 Kabupaten Jember semester ganjil tahun pelajaran 2019-2020.

Hipotesis kedua ini untuk mengukur Video pembelajaran terhadap hasil belajar menggunakan microsoft excel windows 2010. Dari data di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa sebelum menggunakan Video pembelajaran data nilai dari 26 siswa dibawah rata-rata (KKM) pada mata pelajaran IPA dengan uraian sebagai berikut. siswa yang dapat nilai dibawah KKM sebanyak 23 Siswa. Hanya 3 siswa yang dapat nilai diatas KKM.

Dari data di atas peneliti mencoba menerapkan pembelajaran menggunakan Video pembelajaran terhadap kelas kedua dengan jumlah yang sama yaitu 26 siswa. Dalam hal ini ada sangat beda yang sangat signifikan. Dari 26 siswa 23 siswa yang dapat nilai di atas KKM dan hanya 3 siswa

yang dapat nilai dibawah KKM. Sehingga dari data tersebut bisa ditarik kesimpulan dengan adanya Video pembelajaran siswa bisa mendapatkan hasil yang signifikan.

3. Hipotesis ketiga

Ha : Ada pengaruh penggunaan Video pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar belajar siswa SD Negeri Pace 03 Kabupaten Jember semester ganjil tahun pelajaran 2019-2020.

Ho : Tidak Ada pengaruh penggunaan Video pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar belajar SD Negeri Pace 03 Kabupaten Jember semester ganjil tahun pelajaran 2019-2020.

Dengan taraf signifikan 5% (0.05) dan degree of freedom (deviasi) $K=1$ dan derajat bebas penyebut (df_2) $n-1$ ($60-1=59$) adalah sebesar 4,00 hitung = 15.07; sig =0.000. Kriteria pengujian Ho diterima jika sig $> 0,05$ Ho ditolak jika sig. $F > 0$. Tabel 4.1 memperlihatkan bahwa nilai hitung sebesar 15.07. Adapaun nilai F-Tabel pada tingkat signifikan 5% dan degree of freedom (df) sebesar $k=1$ dan derajat bebas penyebut (df_2) sebesar $n-1$ ($60-1=59$) adalah sebesar 4.00. jika kedua nilai ini dibandingkan maka nilai F-hitung lebih besar dari F-Tabel $15.07 > 4.00 \times (60-1=59)$. Dengan hasil perbandingan $15.07 > 2.97$ (F-hitung $>$ F-Tabel) sehingga Ho ditolak.

Hasil ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan Video pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa anak secara bersama siswa SD Negeri Pace 03 Kabupaten Jember Semester Ganjil Tahun pelajaran 2019-2020. Hasil penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Marta (2014) dengan judul "Pengaruh Video pembelajaran dan kemampuan awal siswa SMA terhadap motivasi belajar sistem gerka manusia.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Video pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dari paparan ini sangat logis dan rasional apabila terdapat pengaruh penggunaan Video pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa bersama Siswa SD Negeri Pace 03 Kabupaten Jember Semester Ganjil Tahun pelajaran 2019-2020.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan didapatkan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Ada Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap motivasi Belajar siswa SD Negeri Pace 03 Kabupaten Jember semester ganjil Tahun Pelajaran 2019-2020.
2. Ada Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar siswa SD Negeri Pace 03 Kabupaten Jember semester ganjil Tahun Pelajaran 2019-2020.
3. Ada Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap motivasi dan Hasil Belajar siswa SD Negeri Pace 03 Kabupaten Jember semester ganjil Tahun Pelajaran 2019-2020.

Saran

Bagi Guru

Tenaga pendidik merupakan individu yang mendesain dan mengendalikan proses kegiatan belajar mengajar di kelas, oleh karenanya perlu melakukan inovasi dalam pembelajaran misalnya dengan penerapan media pembelajran.

Bagi Peneliti Berikutnya

Penerapan Video Pembelajaran dan analysis factor internal motivasi belajar dan perlu dikembangkan kembali termasuk upaya dan hasil dalam penelitian ini masih terdapat yang kurang maksimal

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Abdul Wahhab Solichin, 2015, Analisis Kebijakan Dari Formulasi Ke Penyusunan Model-model Implementasi Kebijakan Publik, (Jakarta: PT Bumi Aksara).
- Arif Rohman. 2010. Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: LaksBang Mediatama.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Anderson, Ronald H. 1987. Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka bekerja sama dengan CV. Rajawali.
- Andi Prastowo. 2012. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Anderson, Ronald H. 1987. Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka bekerja sama dengan CV. Rajawali.
- Alderfer, Clayton. 2004. Dalam Hamdu, Ghullam dan Agustina, Lisa. 2011. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan. ISSN 1412 565X. Vol. 12 No. 1. Tahun 2011.
- Anastasia, A. dan Susana Urbina. 2006. Tes Psikologi. Jakarta: Penerbit Indeks.
- Asra dan sumiati. 2007. Metode Pembelajaran Pendekatan Individual. Bandung: Rancaekek Kencana.
- A.M, Sardiman. 2000. Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. 2001. Media Pengajaran. Bandung: CV Maulana.
- Bundu, Patta. 2006. Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains. Jakarta: Depdiknas.
- Brophy, J., 2004, Motivating Students to Learning, Lawrence Erlbaum Associates, New Jersey.
- Cheppy Riyana. 2007. Pedoman Pengembangan Media Video. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Cynthia Sparks. 2000. Effective Use of Video Clips Usi. Diakses dari [http://cynthiasparks.tripod.com/effective use of video clips usi. htm](http://cynthiasparks.tripod.com/effective%20use%20of%20video%20clips%20usi.htm) pada tanggal 26 April 2015 pukul 21.00
- Daryanto. 2011. Model Pembelajaran. Bandung: PT Sarana Tutorial NuraniSejahtera
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- John W. Santrock 2007. Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta: PT. Erlangga.
- Jihad dan Haris. 2012. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. 2013. Media Pembelajaran: Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Samatowa, Usman. 2010. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jakarta: PT Indeks.
- Sungkono, dkk. 2003. Pengembangan Bahan Ajar. Yogyakarta: FIP UNY.
- Pintrich, Paul R & Schunk, Dale H. 2002. Motivation in Education: Theory, Research, and Applications-2nd. Upper Saddle River. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Winkel, W. S. 2004. Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.