

**PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TERHADAP AKTIVITAS
DAN HASIL BELAJAR SISWA**

(Artikel)

Oleh

EVA FEBRIYANTI R.



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2014**

PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA

Eva Febriyanti R¹, Arwin Achmad², Rini Rita T Marpaung²
Email: Eva_ipoetersmad3@yahoo.com HP: 085279533177

ABSTRAK

This research was aimed to find out the use of the video media towards students activity and students learning result. The research design was non equivalent pretest – posttest. The research sample were students in VII F and VII H class that was selected by cluster random sampling. Data of the research were qualitative and quantitative. The qualitative data was gotten by students learning activity and questionnaire that was analyzed descriptively. The quantitative data were the average score of test, that was analyzed by t-test and U-test. The result showed that the activity of the student was increased, it were students teamwork (78.33), observation result presentation/group (79.99), and asking question (66.66). The students learning outcomes was also improved, with *N-gain* average score was 56.14. It means, that the use of the video media was impact with the increase of students activity and students learning result of the material characteristics of living things.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media video terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Desain penelitian adalah pretes-postes tak ekuivalen. Sampel penelitian adalah siswa kelas VII F dan VII H yang dipilih secara *cluster random sampling*. Data penelitian berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari aktivitas belajar siswa dan angket tanggapan siswa yang dianalisis secara deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari rata-rata nilai tes yang dianalisis menggunakan uji-t dan uji-U. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan, yaitu bekerjasama dengan teman (78,33), mempresentasikan hasil diskusi (79,99) dan mengajukan pertanyaan (66,66). Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, dengan rata-rata nilai *N-gain* 56,14. Dengan demikian, penggunaan media video berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup.

Kata kunci : aktivitas belajar, hasil belajar, media video

¹ Mahasiswa Pendidikan Biologi

² Staf Pengajar

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Daryanto, 2010:1).

Menurut Arsyad (2000: 6) media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan pancaindera. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa. Media adalah

berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Gagne dalam Sadiman, dkk, 1986:7).

Berdasarkan observasi dan interview langsung dengan guru IPA terpadu MTs N 2 Bandar Lampung, didapatkan nilai rata-rata siswa 65,00 dari 2 kelas yaitu VII F dan VII H. Dari kelas VII F yang mendapat nilai 65,00 sebanyak 23 dari 30 siswa, sedangkan dari kelas VII H sebanyak 17 dari 29 siswa, dan siswa yang lain mendapatkan nilai kurang dari rata-rata kelas pada materi ciri-ciri makhluk hidup. Nilai tersebut sebenarnya belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dimana sekolah ini menetapkan KKM dengan ketuntasan 70,00 untuk materi pokok ciri-ciri makhluk hidup. Media video dapat digunakan di MTs N 2 Bandar Lampung karena sekolah ini sebenarnya memiliki laboratorium yang dapat mendukung aktivitas siswa yang cukup memadai, namun fasilitas yang ada belum cukup dimanfaatkan secara optimal oleh siswa. Selain itu juga pada materi ini siswa sering kurang perhatian dalam mendengarkan penjelasan

guru, yang dominan menggunakan metode ceramah, dalam penyampaian pada saat KBM berlangsung. Selain ruang multimedia, siswa-siswi di sekolah tersebut beberapa di antaranya telah memiliki laptop sebagai media yang dapat mendukung proses aktivitas belajar, namun belum dimanfaatkan penggunaannya dengan baik oleh siswa. Dari hasil observasi tersebut, maka sangat diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Video dianggap tepat untuk membantu siswa dalam memecahkan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang materi pokok Keanekaragaman MakhluK Hidup karena siswa dapat berinteraksi dengan video secara langsung untuk melihat bagian-bagian dan mekanisme ciri-ciri makhluk hidup melalui gambar, audio dan animasi pada video tersebut. Sehingga, video diduga dapat berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa, hal ini diungkapkan oleh Puspita (2010:12) dalam penelitiannya bahwa siswa/i kelas VII SMPN 2 Cimahi yang belajar dengan memanfaatkan ilustrasi

animasi dan video dalam multimedia interaktif unggul secara signifikan dalam keterampilan generik dan berpikir kritis. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2010: 51). Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Daryanto, 2010:13).

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka peneliti mengadakan penelitian di MTs N 2 Bandar Lampung dengan menggunakan judul “ Penggunaan Media Video terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Ciri-Ciri MakhluK Hidup (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas VII MTs N 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2012/2013).

Metode Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan Mei 2013 semester genap T.A

2012/2013 di MTs Negeri 2 Bandar Lampung. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII semester genap MTs Negeri 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2012/2013 yang terdiri dari delapan kelas. Dari seluruh populasi yang ada diambil dua kelas sebagai sampel penelitian dengan *cluster random sampling* yang dimaksud *cluster random sampling* yaitu populasi tidak terdiri dari individu-individu, melainkan terdiri dari kelompok-kelompok individu atau *cluster* misalnya kelas sebagai *cluster* (Margono, 2005: 127). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pretes-postes kelompok non ekuivalen.

Struktur desain penelitian ini yaitu :

Kelas Pretes Perlakuan Postes

I → O₁ → X → O₂

II → O₁ → C → O₂

Keterangan :

I = Kelas eksperimen

II = Kelas kontrol

O₁ = Pretes

O₂ = Postes

X = Perlakuan metode diskusi dengan media video

C = Perlakuan dengan metode diskusi (Dimodifikasi dari Nazir, 2005 33).

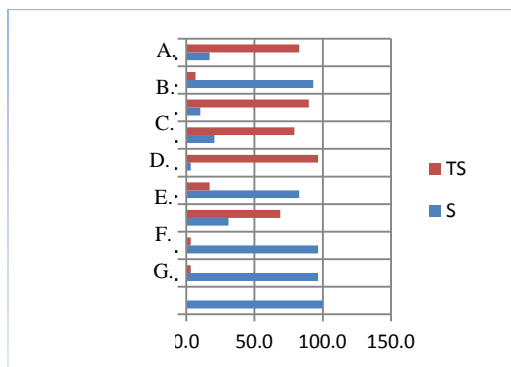
Gambar1. Desain pretes postes kelompok non ekuivalen

Data penelitian berupa data kualitatif berupa data deskripsi yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas belajar siswa dan angket tanggapan siswa terhadap media video serta data kuantitatif berupa data hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai selisih antara nilai pretes dengan postes dalam bentuk *N-gain* dan dianalisis secara statistik dengan uji t dan uji *Mann Whitney-U*.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian berupa data aktivitas belajar, hasil belajar, dan tanggapan siswa terhadap media video. Pada aktivitas belajar rata-rata diperoleh *N-gain* belajar siswa yang menggunakan media video dengan kriteria tinggi. Terlihat pada aspek bekerjasama dengan teman berkriteria baik (78.33), untuk aspek mempresentasikan hasil diskusi kelompok berkriteria baik (79.99), sedangkan untuk aspek mengajukan pertanyaan berkriteria cukup (66.66). Semua aspek aktivitas belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

Hasil belajar diperoleh nilai pretes pada kedua kelas tidak berbeda secara signifikan artinya kedua kelas memiliki kemampuan awal yang berbeda terlihat dari nilai rata-rata pretes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sedangkan untuk nilai postes dan *N-gain* siswa pada kedua kelas berbeda secara signifikan yang terlihat dari perbedaan rata-rata nilai postes dan *N-gain* siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.



Ket:

- A. Saya tidak dapat mengarahkan sendiri cara belajar dengan media video Saya merasa mudah mengerjakan soal-soal lkk dengan menggunakan media video
 - B. Saya merasa sulit berinteraksi dengan teman
 - C. Media pembelajaran sangat sulit untuk saya mengerti
 - D. Saya tidak belajar menggunakan kemampuan sendiri
 - E. Saya tidak bosan dalam proses belajar mengajar
 - F. Saya mudah memahami pelajaran dengan menggunakan media video
 - G. Saya mudah menemukan masalah melalui media pembelajaran yang diberikan.
- TS : Tidak setuju
S : Setuju

Gambar 2. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media video

Diketahui pada angket tanggapan siswa (Gambar 2) semua siswa (100%) merasa senang mempelajari materi ciri-ciri makhluk hidup dengan menggunakan media video, siswa (89,5%) merasa lebih mudah memahami materi yang dipelajari melalui media video yang digunakan guru, siswa (90,5%) lebih mudah dalam menemukan masalah melalui media video.

Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas VII di MTs Negeri 2 Bandar Lampung bahwa penggunaan media video berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada post-test. Hal itu ditunjukkan oleh hasil analisis data *N-gain* siswa sedangkan pada tahap pretes penggunaan media video berpengaruh signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis data melalui uji U pada tahap pretes, menunjukkan bahwa pada tahap pretes penggunaan media video berpengaruh signifikan. Berbeda halnya dengan tahap post tes yang menggunakan Uji t, menunjukkan bahwa pada tahap post tes menggunakan penggunaan media video ber-

pengaruh signifikan. Sedangkan pada tahap *N-gain* menggunakan uji U yang menunjukkan bahwa penggunaan media video tidak berpengaruh signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar lebih besar terjadi pada kelas yang menggunakan media video.

Peningkatan hasil belajar tersebut dikarenakan adanya peningkatan aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal itu diperkuat Hamalik (2004:12) yang menyatakan bahwa dengan melakukan banyak aktivitas yang sesuai dengan pembelajaran, maka siswa mampu mengalami, memahami, mengingat dan mengaplikasikan materi yang telah diajarkan. Adanya peningkatan aktivitas belajar maka akan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut juga didukung oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Puspita (2010:12) menunjukkan bahwa media video dapat berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Selama proses pembelajaran menggunakan media video, aktivitas belajar siswa berkriteria baik. Hal itu dikare-

nakan selama proses pembelajaran siswa lebih aktif melakukan aktivitas seperti bekerjasama dengan teman, mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan mengajukan diketahui bahwa adanya peningkatan aktivitas belajar siswa, yaitu membuat siswa turut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena dengan menggunakan media video, siswa tidak lagi dijadikan obyek melainkan siswa dituntut agar siswa tidak malu untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami, bekerjasama dengan teman, dan berani mempresentasikan hasil diskusikelompok.

Media video menyebabkan siswa dapat memusatkan perhatiannya pada materi yang ditampilkan dengan adanya media ini, pelaksanaan metode diskusi lebih menghemat waktu dan memudahkan siswa memahami materi. Dengan melihat media video dianggap tepat untuk membantu siswa dalam memecahkan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang materi pokok Ciri-Ciri Makhluk Hidup karena siswa dapat berinteraksi dengan video secara langsung untuk melihat bagian-

bagian dan mekanisme ciri-ciri makhluk hidup melalui gambar, audio dan animasi pada video tersebut. Sehingga, video dapat berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa, hal ini diungkapkan oleh Puspita (2010:12). Aktivitas belajar siswa sangat penting peranannya dalam proses pembelajaran untuk menunjang peningkatan penguasaan materi siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2008:21) mengungkapkan sebagai berikut. "Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau azas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar. Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, itu tidak akan mungkin berlangsung dengan baik".

Aktivitas belajar siswa yang diamati dalam penelitian ini merupakan kegiatan atau perilaku yang relevan dalam proses pembelajaran seperti bekerjasama dengan teman, mempresentasikan hasil diskusi, bertanya, berdiskusi, bertukar informasi dan membuat ke-

simpulan. Diketahui bahwa rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media video tergolong cukup tinggi. Aktivitas belajar siswa dapat meningkat karena selama proses pembelajaran siswa dituntut aktif mengemukakan ide/pendapat, bertanya, bekerjasama dalam kelompok, bertukar informasi dan membuat kesimpulan.

Hasil analisis pada kelas eksperimen, ternyata aspek aktivitas tertinggi yaitu aspek mempresentasikan hasil diskusi kelompok dengan rata-rata (79,99%). Hal ini karena pada proses pembelajaran yang menggunakan metode diskusi melalui media video membuat siswa lebih aktif dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya untuk memperoleh informasi dari media video dan mengemukakan hasil pemikiran mereka masing-masing. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (2004: 171) pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir yang dimilikinya. Media video memili-

ki peran yang besar untuk terus menarik perhatian siswa untuk berdiskusi dan bekerjasama dalam mengerjakan soal pada LKK. Hal ini terbukti dari aktivitas dengan kriteria tinggi pada aspek mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Media video dimulaidengan menyajikan video-video yang akan dioperasikan sendiri oleh siswa secara kelompok, setelah itu siswa memperoleh LKK sesuai video. LKK tersebut berisi permasalahan nyata yang penyelesaiannya membutuhkan kerjasama diantara siswa seperti, pada aspek bekerjasama dengan teman dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok yang memiliki kriteria baik.

Pada saat berdiskusi kelompok berjalan dengan baik karena di dalam kelompok setiap siswa memiliki tanggung jawab atas kelompoknya untuk menyelesaikan setiap pertanyaan dan antar siswa saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada LKK tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat siswa yang mengungkapkan bahwa dengan media video membuat mereka mudah berinteraksi

dengan teman karena ketertarikan dengan video yang ditampilkan dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga memudahkan mereka untuk bekerjasama. Selain itu pertanyaan-pertanyaan yang diberikan pada LKK menantang siswa untuk mencari informasi dalam memecahkan soal LKK. Hal tersebut ditunjukkan pada saat siswa berdiskusi sebagian siswa mencari informasi melalui berbagi sumber seperti buku teks atau sumber dari internet, tanya jawab dengan teman sekelompok walaupun masih ada siswa yang tidak termotivasi mencari informasi, hal ini ditunjukkan oleh angket siswa yang menyatakan bahwa sebagian kecil siswa merasa sulit berinteraksi dengan teman dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Setelah siswa bekerjasama melakukan diskusi bersama kelompoknya, lalu dilanjutkan dengan diskusi kelas, yaitu masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Berikut contoh 1 pertanyaan yang diberikan oleh siswa kepada kelompok penyaji: Salsabila Azzahra.

“ Menurut kelompok anda (3), bagaimana ciri makhluk hidup dan benda mati apa perbedaan dari keduanya?”

Komentar pertanyaan siswa:

Pertanyaan siswa di atas baik karena pertanyaannya sesuai dengan materi yang dipelajari. Selain itu, pertanyaan tersebut menuntut kemampuan berfikir analisis siswa dalam menjawabnya.

Berikut contoh 2 pertanyaan yang diberikan oleh siswa:

Asta Zahwa Ramadhani.

“ Menurut kelompok anda (3), mengapa pada tumbuhan putri malu apabila disentuh daunnya menutup, mengapa demikian ?”

Komentar pertanyaan siswa :

Pertanyaan siswa di atas baik karena pertanyaannya sesuai dengan materi yang dipelajari. Selain itu, pertanyaan tersebut menuntut kemampuan berfikir analisis siswa dalam menjawabnya

Hal tersebut menunjukkan rasa ingin tahu siswa yang lebih terhadap materi yang mereka pelajari, selain itu Kualitas pertanyaan yang diajukan siswa juga semakin baik, namun banyaknya

siswa yang bertanya dengan waktu yang terbatas tidak memungkinkan semua siswa dapat mengajukan pertanyaannya sehingga pada aspek ini memiliki interpretasi cukup.

Berikut ini merupakan contoh LKK yang mendukung C4:

2. Berdasarkan video yang telah kamu amati, adakah hubungan antara aktivitas manusia dengan ciri-ciri makhluk hidup, beri alasan ?

Jawab :

Ada : karna apa yg terjadi pada manusia akan bergantung dengan ciri hidupnya contoh : manusia akan mati karena salah satu ciri makhluk hidup adalah berkembang biak

Gambar 3: jawaban siswa untuk indikator C4 (pada LKK kelas eksperimen Pertemuan1)

Komentar: Berdasarkan jawaban siswa pada LKK di atas, terlihat bahwa siswa telah mampu menjawab soal dengan baik. Sehingga siswa mendapat skor maksimal. Kemampuan siswa menjelaskan salah satu ciri-ciri makhluk hidup wacana diatas menunjukkan bahwa siswa mampu menganalisis dengan baik.

Tabel 1. Hasil uji *N-gain* indikator kognitif (C2 dan C4) pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Indikator Kognitif	Kel	$\bar{X} \pm Sd$	Uji Normalitas	Uji Homogenitas	Uji t1	Uji t2	Ket
C2	E	18,85 ± 22,40	$L_{(0,124)} < L_{(0,164)}$	$F_{(0,006)} < F_{(3,158)}$	$t_{(2,605)} > t_{(1,672)}$	$t_{(3,641)} > t_{(1,701)}$	S
	K	14,00 ± 16,40	$L_{(0,144)} > L_{(0,161)}$				
C4	E	30,54 ± 14,54	$L_{(0,158)} < L_{(0,164)}$	$F_{(0,519)} < F_{(3,158)}$	$t_{(0,012)} < t_{(1,672)}$	$t_{(0,013)} < t_{(1,701)}$	TS
	K	12,20 ± 12,76	$L_{(0,119)} > L_{(0,161)}$				

Ket: Kel = Kelas; E = Eksperimen; K = Kontrol; \bar{X} = Rata-rata; Sd = Standar deviasi; U = *Mann-Whitney U*; TS = Tidak signifikan; S = signifikan

Hasil (tabel 1) *N-gain* indikator kognitif C2 dan C4 memiliki rata-rata *N-gain* pada indikator C2 kelas eksperimen berbeda signifikan. Sedangkan pada indikator kognitif C4 diperoleh rata-rata *N-gain* kelas eksperimen berbeda tidak signifikan dengan kelas kontrol. Adanya perbedaan rata-rata *N-gain* indikator penguasaan materi oleh siswa antara kelas eksperimen dan kontrol memerlukan penelaahan terha-

dap peningkatan setiap indikator antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Peningkatan terjadi tidak pada semua kemampuan kognitif hanya pada C4 dan C2, hal ini juga didukung oleh adanya LKK. LKK yang diberikan kepada siswa adalah pertanyaan yang dilengkapi dengan fakta-fakta yang didukung dengan media video yang ada, sehingga siswa dapat melakukan diskusi berdasarkan fakta-fakta tersebut untuk menyelesaikan pertanyaan yang diberikan.

Setelah dilakukan analisis butir soal terlihat bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan pada soal nomor satu mengenai ciri-ciri makhluk hidup secara spesifik. Pada soal ini sebanyak 21 siswa orang masih memperoleh skor kecil, dikarenakan kurang cermatnya siswa dalam mengamati video dan memahami soal. Hal ini didukung dengan sebagian siswa yang masih kurang memahami soal dengan baik pada saat proses pembelajaran

Berikut ini contoh jawaban siswa pada LKK pertemuan pertama

Bergerak: Perubahan posisi baik seluruh tubuh / sebagian
contoh: menutupnya daun putri malu saat di sentuh.
Bernapas: proses mengambil oksigen dan mengeluarkan karbon dioksida contoh: manusia yg sedang bernapas.
adaptasi: kemampuan makhluk hidup untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya contoh: Adaptasi morfologi burung elang memiliki kuku yg tajam untuk menerkam musuh.
iritabilitas: perubahan tanggapan terhadap rangsangan yg di terima
contoh: Putri malu yg menutup daunnya ketika di sentuh.

Gambar 4 : jawaban LKK yang dibuat oleh siswa pada pertemuan pertama tentang ciri-ciri makhluk hidup.

Komentar jawaban siswa:

Jawaban yang dibuat siswa di atas baik karena sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan mencakup tentang topik-topik materi yang dipelajari.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media video berpengaruh signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar pada siswa di kelas yang diterapkan oleh media video terjadi dikarenakan adanya peningkatan aktivitas belajar yang

dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal itu diperkuat dengan pernyataan Hamalik (2004:12) yang menyatakan bahwa dengan melakukan banyak aktivitas yang sesuai dengan pembelajaran, maka siswa mampu mengalami, memahami, mengingat dan mengaplikasikan materi yang telah diajarkan. Adanya peningkatan aktivitas belajar maka akan meningkatkan hasil belajar. Selain itu media video juga membawa pengaruh baik bagi siswa terhadap materi ciri-ciri makhluk hidup. Hal ini sesuai dengan tanggapan sebagian besar siswa yang mengungkapkan bahwa senang mempelajari materi dengan menggunakan media video sehingga membuat siswa lebih mudah memahami materi.

Pada gambar 2, diketahui bahwa semua siswa (100%) merasa senang dan tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu media video, sehingga siswa lebih mudah mempelajari materi ciri-ciri makhluk hidup. Lebih mudah memahami materi yang dipelajari melalui media video yang diberikan oleh guru, sehingga sis-

wa lebih mudah dalam menemukan masalah melalui media pembelajaran yang diberikan, dan mampu mengarahkan sendiri cara belajarnya dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga siswa tidak merasa sulit dalam mengerjakan soal-soal di (LKK). Melalui media pembelajaran yang diberikan, serta mempermudah siswa dalam memahami materi yang akan diberikan selanjutnya. Media pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain : (1) bahan yang disajikan menjadi lebih jelas maknanya bagi siswa, dan tidak bersifat verbalistik; (2) metode pembelajaran lebih bervariasi; (3) siswa menjadi lebih aktif melakukan beragam aktifitas; (4) pembelajaran lebih menarik; (5) mengatasi keterbatasan ruang (Trianto, 2010:234).

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VII MTs N 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013 pada materi pokok ciri-ciri

makhluk hidup, penggunaan media video berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs N 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013 pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup.

Penulis menyarankan peneliti lain yang akan menggunakan media video untuk menyiapkan waktu sebaik mungkin agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dan hendaknya mengajarkan materi lain dengan menggunakan media video agar siswa terbiasa sebelumnya dalam menggunakan media tersebut.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. 2000. *Media Pembelajaran*. PT. Raja Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. "*Media Pembelajaran*" *Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, O. 2004. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Margono, S. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.

Nazir, M. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Puspita, 2010. *Pembelajaran Konsep Reproduksi Hewan dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Mengembangkan Keterampilan Generik dan Berpikir Kritis Siswa. (Online)*
(<http://gitabiology.blogspot.com/2010/07/pembelajaran-konsep-reproduksi-hewan.html> diakses pada tanggal 8 Desember 2011 pukul 10.00 WIB)

Sadiman, dkk. 1986. *Media Pendidikan*. Jakarta: Cv Rajawali.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif : Konsep, Landasa dan implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.