



PEMANFAATAN VIDEO INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SELAMA PANDEMI COVID-19 PADA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS X SMA NEGERI 2 MALANG

Maria Ulfa¹, Abdul Jalil², Arief Ardiansyah³

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam,
Universitas Islam Malang

e-mail: 1Mariaulfa1445@yahoo.com, abd.jalil@unisma.ac.id,
ariefardiansyah88@yahoo

Abstract

The acceleration in educational technology encourages teachers to use media in learning that is considered appropriate. There are many choices of learning ideas that can be applied with the help of technology, one of the uses of technology results in education is the use of interactive videos in the learning process. The use of media is able to provide an increase in student motivation in learning. In this thesis research, the author uses a qualitative approach because this study aims to describe the results of data processing in the form of words and general descriptions that occur in the field. Based on the results of the research that has been carried out, the researchers conclude that the use of interactive videos in motivation and learning outcomes during the covid19 pandemic in the PAI and Budi Pekerti learning process for class X SMA Negeri 2 Malang. The characteristics of the right video on students' motivation and learning outcomes are interactive video learning media that are easy for students and also teachers. In this regard, the results of using interactive videos can increase student motivation and learning outcomes.

Kata Kunci: Video Interaktif, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Pembelajaran PAI

A. Pendahuluan

Proses Pembelajaran adalah komunikasi dua arah terkait dengan penyampaian materi ajar dan menjadi proses penting dalam berlansungnya Pendidikan dalam sekolah (Arief:2021). Terjadinya percepatan perkembangan teknologi tidak bisa dihindarkan dari dunia Pendidikan yang dirasakan saat ini dan memberikan pengaruh pada banyak aspek kehidupan salah satunya adalah pada rana pendidikan, dengan adanya teknologi memberikan pengaruh yang baik

terhadap pendidikan. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satunya dapat dicapai melalui penggunaan media dalam pembelajaran. Menurut pendapat dari Halamik (dalam Arsyad 2013:15) penggunaan media dalam proses belajar mampu memberikan rasa ingin tau dan minat yang baru, menciptakan sebuah dorongan untuk melakukan proses pembelajaran, dan mempengaruhi psikologi siswa. Media telah menjadi poros pembelajaran karena dapat merangsang motivasi belajar siswa. Selain itu, media dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memungkinkan guru menerima atau mengirim pesan melalui media pembelajaran.

Salah satu cara dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media yang selalu terbaru sehingga tidak membosankan dan bervariasi. Hal ini dapat dibuktikan dengan ketidakmampuan siswa untuk fokus belajar dan ketidakmampuan siswa untuk belajar mengajarkan materi. Banyak penelitian yang menyakakan bahwa kebosanan pada pembelajaran karena prosesnya yang begitu-begitu saja cenderung monoton. Termotivasi atau tidaknya seorang siswa mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut. Jika Anda sangat termotivasi untuk belajar saat belajar, hal ini tidak menutup kemungkinan untuk mencapai hasil belajar. Sebaliknya jika siswa kurang termotivasi maka hasil belajar yang dicapai tidak akan sesuai dengan tujuannya.

Motivasi adalah sebuah dorongan yang timbul untuk berbuat sesuatu demi tercapai sebuah tujuan yang diinginkan (Uno, 2019:6). Ketika siswa menikmati belajar, mereka lebih termotivasi untuk terus belajar dan berdampak positif pada hasil belajar mereka. Anda dapat merangsang minat siswa dengan menciptakan sebuah suasana pembelajaran, suasana ruang kelas yang potensial dan kondusif untuk melakukan pembelajaran, dengan begitu materi yang disampaikan akan lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Kriteria media belajar yang baik adalah menarik, dengan menggunakan media yang menarik tentu siswa akan lebih aktif dalam menyimak pembelajaran yang diberikan. Sehingga sangat perlu membuat media interaktif untuk menarik perhatian seluruh siswa. Selain itu, media pembelajaran interaktif dapat digunakan setelah usia 4.0 sebagai jawaban atas tantangan era Revolusi Industri yang akan datang. Ini memberikan kesempatan untuk memotivasi siswa dan merangsang belajar. Saat ini salah satu media interaktif yang bisa digunakan oleh guru adalah media video interaktif untuk meningkatkan dorongan minat dan ketertarikan siswa dalam belajar.

Video interaktif adalah sebuah media visual yang menggabungkan beberapa komponen media lainnya seperti : visualisasi data, grafik, music atau background yang dikemas dengan cara yang melibatkan siswa. Materi pengemasan akan memfasilitasi siswa untuk memahami pesan yang akan dikirimkan. Siswa akan lebih

tertarik pada desain yang dibuat, sehingga siswa akan lebih mengingat materi. Selain itu, video interaktif untuk siswa terpusat karena siswa berpartisipasi aktif dalam belajar. Guru dapat mengakses media pembelajaran video interaktif melalui perangkat, laptop, atau komputer. Secara teknis dalam perangkat pendukung pembelajaran online seperti koneksi internet yang stabil dan perangkat multimedia yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain serta harus dipenuhi oleh siswa maupun guru (Simanihuruk, dkk, 2019).

Keterbatasan alat dan waktu menjadi salah satu hambatan dalam menerapkan media interaktif. Masih ada beberapa siswa-siswi yang beralasan tidak mempunyai kuota internet ataupun gawai yang tidak mendukung untuk mengakses media yang disampaikan oleh guru. Pada pandemi covid-19 sebagian siswa siswi membantu orang tua untuk bekerja, sehingga waktunya tersita untuk hal tersebut. Tentunya hal ini secara *indirect* memberikan dampak buruk dalam hasil belajar, sehingga perlunya guru memilih media interaktif seperti apa yang bisa digunakan sesuai dengan keadaan kondisi siswa dan lingkungan sekolah. Selain karena kondisi siswa dan lingkungan guru juga harus mempertimbangkan apakah media tersebut benar-benar dibutuhkan oleh siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan suatu tujuan sebagai berikut: (1) Jelaskan karakteristik video interaktif yang tepat dari motivasi dan hasil pembelajaran siswa selama Pandemi Covid-19 dalam PAI Learning dan Buni Pekerti Kelas X Sma Negeri 2 Malang. (2) Mengetahui hasil penggunaan video interaktif tentang motivasi dan hasil pembelajaran siswa selama Pandemi Covid-19 di PAI Learning dan Buni Pekerti Kelas X Sma Negeri 2 Malang.

B. Metode

Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menjabarkan fenomena yang dikaji dalam penelitian ini. Menurut Miles dan Huberman, analisis deskriptif adalah sebuah metode yang digunakan untuk menjabarkan secara lebih luas terkait fenomena yang terjadi berdasarkan kajian ilmiah. Jenis pendekatan studi adalah studi kasus (studi "unit sistem"). Observasi, wawancara, dan dokumentasi dapat digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Data diolah dengan cara mengumpulkan data, memadatkannya, menyajikannya, dan menarik kesimpulan dari data yang terkumpul. Kemudian dalam hal ini peneliti turun ke lokasi SMA Negeri 2 Malang yang disurvei.

Menurut Moleong (2007: 9), peneliti sebagai instrument adalah dimana peneliti sendiri yang akan datang kelapangan dan melakukan pengumpulan data. Oleh sebab itu, melalui pendekatan studi kasus dan sesuai dengan jenis penelitian yakni untuk mengetahui dan menjelaskan dengan mendalam sesuai kajian ilmiah yang berlaku melalui proses observasi dan wawancara dengan Informan di lingkungan sekolah

penggunaan interaktif dalam video motivasi dan hasil pembelajaran siswa selama Pandemi Covid-19 dalam PAI Learning dan Budi Pekerti Kelas X SMA Negeri 2 Malang.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian mengenai pemanfaatan video interaktif Melawan motivasi dan hasil pembelajaran siswa selama Pandemi Covid-19 di Pai Learning dan Budi Pekerti Kelas X SMA Negeri 2 Malang:

1. *Karakteristik Video Interaktif yang tepat terhadap motivasi dan hasil belajar siswa*

Tatap muka jarak jauh antara guru dan siswa melalui koneksi jaringan internet. Pembelajaran online memiliki tujuan menjadi sebuah pemberi layanan pembelajaran yang baik dan berkualitas. Keberhasilan penerapan pembelajaran secara online dapat dilihat dari bagaimana kesadaran siswa akan adanya teknologi, meningkatkannya konten materi pembelajaran, dan minats serta motivasi penggunaan teknologi yang ada (Pangodian, Santosa & Nugroho: 2019).

Keberhasilan pembelajaran seperti ini membutuhkan strategi yang baik dalam menghadapi media pembelajaran. Namun, jika Anda ingin meningkatkan kinerja pembelajaran online Anda, Anda perlu meningkatkan efisiensi penggunaan media online Anda dan mengoptimalkan keterampilan Anda sehingga Anda dapat memecahkan masalah yang Anda hadapi (Usman & Philips, 2021).

Media Pembelajaran Video Interaktif digunakan sebagai alat distributor atau materi pengajaran guru dalam memberikan materi pelajaran. Media pembelajaran video adalah alat atau perangkat dalam bentuk fisik yang digunakan dalam kegiatan belajar dan sebagai pesan untuk memfasilitasi pemahaman konsep yang ada (Rohmawati, 2012), (Adam, 2015). Media pembelajaran video interaktif adalah serangkaian perangkat yang memberikan kemudahan guru dalam menyampaikan materi dan bahan ajar dengan menarik sehingga menarik antusias siswa dan memberikan motivasi belajar siswa sehingga tingkat pemahaman siswa meningkat.

Media pembelajaran video interaktif adalah sebuah media yang sudah tersetting dan bisa memberikan pengalaman visual dan audio secara bersamaan. Video interaktif mampu memberikan rasa ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga terjadi partisipasi yang aktif dari siswa di setiap pembelajaran (Kurniawati, Isnaeni, & Dewi, 2013). Tidak hanya mendengarkan dan melihat video interaktif memberikan siswa kesempatan dalam memberikan tanggapan atas materi yang disampaikan dengan media sehingga akan memberikan peningkatan dalam pemahaman siswa.

2. Hasil pemanfaatan video interaktif terdapat motivasi dan hasil belajar siswa

Video interaktif membuat berbagai informasi dan materi yang menarik dan dikemas kreatif mungkin sehingga membuat media ini bisa dikatakan lebih baik dari penggunaan media konvensional. Berikut beberapa kelebihan penggunaan video interaktif (Rusman, 2012):

a. sebuah. Kombinasi gambar dan suara yang ditampilkan dapat memengaruhi perilaku manusia

b. Media bisa diputar berkali-kali dan dapat dilakukan pause serta rewind.

c. Tidak memerlukan ruang gelap dalam pemutarannya.

d. Penggunaan media bisa diberikan pada semua kelompok secara Bersama-sama.

Purwanti (2015) menjelaskan bahwa dengan media video pembelajaran menjadi tidak monoton sehingga antusias siswa meningkat dan memberikan hasil belajar yang baik.

Di SMA Negeri 2 Malang, pemanfaatan video interaktif ini terbilang sudah berhasil karena selama pembelajaran daring seluruh Guru PAI dan Budi Pekerti sudah memanfaatkan media pembelajaran video interaktif ini. Selama penggunaan media pembelajaran video interaktif para guru mengakui adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, namun peningkatan tersebut menurutnya tidak terlalu signifikan.

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat memberikan siswa daya ingat yang baik (Sitompul, et al, 2017). Survei yang dilakukan oleh Pangaribuan & Saragih (2014) hasil survei menunjukkan bahwa penggunaan media memberikan ruang kelas lebih kondusif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Kesimpulannya, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat memotivasi dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman bagi siswa untuk meningkatkan keberhasilan belajarnya.

D. Simpulan

Berdasarkan fokus, tujuan, temuan penelitian serta pembahasan yang dihasilkan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan terkait pemanfaatan video interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa selama pandemi covid-19 pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas X SMA negeri 2 Malang.

Karakteristik video interaktif yang tepat terhadap motivasi dan hasil belajar siswa yakni video interaktif yang dapat memudahkan siswa dan guru selama proses pembelajaran. video yang bersifat sederhana, tetapi bisa

memberikan suatu panduan kepada siswa siswi untuk mengikuti materi-materi pembelajaran. Adanya video interaktif menuntut kreatifitas, inovasi dan kiat guru dalam mendesain video interaktif yang baik dan tepat agar dapat memancing semangat belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan juga siswa-siswi mendapatkan pengalaman baru dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

Di SMA Negeri 2 Malang, pemanfaatan video interaktif ini terbilang sudah berhasil karena selama pembelajaran daring seluruh Guru PAI dan Budi Pekerti sudah memanfaatkan media pembelajaran video interaktif ini. Selama penggunaan media pembelajaran video interaktif para guru mengakui adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, namun peningkatan tersebut menurutnya tidak terlalu signifikan. Selama penggunaan media pembelajaran video interaktif siswa cenderung lebih antusias dan semangat mengikuti proses pembelajaran, sehingga dengan keantusiasan tersebut menjadi salah satu faktor meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Adam, S. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).
- Arief, Ardiansyah. (2021). Kompetensi Pedagogik Guru Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Malang. *Jurnal Pendidikan Islam : Universitas Islam Malang*
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ghony, M Djunaidi dan Fauzan Almanshur. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kurniawati, A., Isnaeni, W., & Dewi, N. R. (2013). Implementasi Metode Penugasan Analisis Video pada Materi Perkembangan Kognitif, Sosial, dan Moral. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(2).
- Moleong, L. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdyakarya.
- Pangaribuan, & Saragih. (2014). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Seni Lukis I Jurusan Seni Rupa*. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 1(1), 75-86.

<https://doi.org/10.24114/jtikp.v1i1.1871>

- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0. In Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS) (Vol. 1, No. 1).
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1).
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Rohwati, M. (2012). Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1).
- Rusman. (2012). *Belajar Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Simanihuruk, Lidia, dkk. 2019. *E-Learning: Implementasi, Strategi, dan Inovasinya*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Sitompul, Setiawan, & Purba. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Desain Sistem Instruksional Pendekatan Tpack*. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, 4 (2), 141–146.
- <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jtikp.v4i2.8761>
- Uno, Hamzah B. 2019. *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Usman, O., & Philips, I. (2021). The Effectiveness of Online Learning, Performance, and Optimization of Google Classroom on Student Learning Achievement of Universitas Negeri Jakarta. *The Effectiveness of Online Learning, Performance, and Optimization of Google Classroom on Student Learning Achievement of Universitas Negeri Jakarta*.