

KORELASI MOTIVASI BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA BERBASIS VIDEO DENGAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATERI GEJALA ALAM DI KELAS V SD NEGERI 1 PEUSANGAN

Ahmad^{1*)}, Rahmi¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Almuslim Bireuen

^{*)}Email: ahmad4archery@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya temuan selama ini pembelajaran IPS berorientasi buku teks pembelajaran berpusat pada guru mengakibatkan siswa menjadi pasif yang menyebabkan motivasi belajar IPS menjadi rendah. Perlu adanya kajian melihat ada tidaknya peranan media berbasis video mempengaruhi motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan motivasi belajar siswa menggunakan media berbasis video dengan hasil belajar kognitif siswa pada materi gejala alam. Penelitian ini tergolong jenis penelitian asosiatif, dengan populasi penelitian seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Peusangan. Sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas V, teknik pengambilannya Purposive Sampling. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji statistik korelasi untuk melihat pengaruh motivasi dengan hasil belajar siswa. Berdasarkan perhitungan data diperoleh nilai koefisien korelasi yaitu 0,616 nilai r_{tabel} product moment sebesar 0,553 $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sedangkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu (2,814 > 1,771). Sehingga H_a diterima H_o ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar siswa menggunakan media berbasis video dengan hasil belajar kognitif siswa pada materi gejala alam di kelas V SD Negeri 1 Peusangan.

Kata Kunci: Motivasi belajar, Hasil belajar kognitif siswa, media berbasis video

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran IPS (ilmu pengetahuan sosial) adalah pelajaran yang begitu luas cakupan materinya. Biasanya dalam mengajar IPS guru cenderung menceramahkan kembali isi buku teks kepada siswa, sehingga pembelajaran yang seperti ini sangat monoton dan membosankan bagi siswa. Apalagi siswa SD yang masih berada pada tahap pemikiran secara konkret (nyata). Oleh karena itu pembelajaran IPS tidak terlepas dari penggunaan media yang bisa mengantisipasi kebosanan siswa.

Proses belajar mengajar akan berhasil manakala siswa memiliki motivasi dalam belajar. Djamarah (2008: 152) mengatakan bahwa motivasi adalah gejala psikologis dalam bentuk dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar dan tidak sadar untuk melakukan sesuatu tindakan dengan tujuan tertentu. Dengan demikian, motivasi sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Dimana motivasi itu sendiri akan menjadikan pondasi utama untuk mengembangkan segala potensi dan bakat yang ada pada siswa.

Oleh sebab itu menumbuhkan motivasi belajar siswa, merupakan salah satu tugas dan

tanggungjawab guru. Guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa, mengevaluasi hasil belajar siswa, dan lain-lainnya. Salah satu hal yang dapat dilakukan guru untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan media ketika mengajar. Seiring dengan berkembangnya zaman, media pun juga mengalami kemajuan. Dari yang sebelumnya hanya alat-alat peraga sederhana, kini telah meningkat menjadi media berbasis teknologi, diantaranya yang telah sering digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media audio visual seperti media video, film dan lain-lain, untuk itu perlu pembuktian secara ilmiah dengan melakukan penelitian untuk melihat kebenaran asumsi ada hubungan antara motivasi belajar menggunakan video dengan hasil belajar kognitif siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah hubungan motivasi belajar menggunakan media berbasis video dengan hasil belajar kognitif siswa pada materi gejala alam di kelas V SD N 1 Peusangan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui hubungan motivasi belajar menggunakan media berbasis video dengan hasil belajar koqnitif siswa pada materi gejala alam di kelas V SD N 1 Peusangan.

1.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar menggunakan media berbasis video dengan hasil belajar koqnitif siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Secara umum manfaat penelitian ada 2 yaitu:

1. Secara teoritis: dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajaran IPS utamanya untuk meningkatkan tambahan ilmu yang berkaitan dengan materi gejala alam.
2. Sedangkan secara praktis adalah :
 - a. Akan meningkatkan profesional guru dan meningkatkan kepercayaan diri bagi seorang guru serta menambah pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran khususnya media berbasis video.
 - b. Bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta meningkatkan hasil belajar koqnitifnya ketika pembelajaran dimplementasikan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Motivasi Belajar Siswa

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif dan motivasi merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Uno (2007:3) mengatakan bahwa motif adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, demi mencapai tujuan tertentu. Motivasi merupakan penjelmaan dari motif yang dapat dilihat dari perilaku yang ditunjukkan seseorang (Sanjaya :2006: 29). Motivasi merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan sangat membantu untuk dapat serius. Siswa yang motivasi belajarnya rendah mungkin saja belajar sesuatu karena terpaksa dan tidak menganggap belajar sebagai kebutuhan.

Menurut Oemar Hamalik 1992 (dalam Djamarah: 2008) mengatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif

(perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dari pengertian ini, dapat dikatakan bahwa motivasi adalah sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.

Selanjutnya menurut Syah (2003: 151) mengatakan bahwa motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia maupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Motivasi secara harfiah yaitu sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan sesuatu tindakan dengan tujuan tertentu.

Dari beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi adalah sesuatu yang kompleks, karena motivasi dapat menyebabkan terjadinya perubahan energi dalam diri individu untuk melakukan sesuatu yang didorong karena adanya tujuan, keinginan atau kebutuhan. Motivasi merupakan suatu proses psikologis yang mencerminkan sikap, kebutuhan, persepsi dan keputusan yang terjadi pada diri seseorang. Berkaitan dengan proses belajar, motivasi belajar sangatlah diperlukan. Diyakini bahwa hasil belajar akan meningkat kalau siswa mempunyai motivasi belajar yang kuat. Motivasi belajar adalah kesanggupan untuk melakukan kegiatan belajar karena didorong oleh keinginannya untuk memenuhi kebutuhan dari dalam dirinya ataupun yang datang dari luar. Kegiatan itu dilakukan dengan kesanggupan hati dan terus menerus dalam rangka mencapai tujuan.

Pentingnya motivasi bagi seseorang dalam melakukan sesuatu tidak dapat dipungkiri lagi, dengan adanya motivasi maka seseorang akan lebih bersemangat, tidak cepat berputus asa jika menghadapi suatu masalah dan bekerja, berusaha memperoleh hasil yang maksimal. Sebaliknya seseorang yang melakukan kegiatan tanpa ada motivasi yang kuat, maka seseorang akan nampak kurang bersemangat dan cepat putus asa jika menghadapi suatu masalah. Oleh karena itu motivasi sangatlah berfungsi. Hal ini sesuai dengan pendapat Sukmadinata (2005:62) mengatakan bahwa motivasi memiliki dua fungsi yaitu (1) mengarahkan, (2) mengaktifkan dan meningkatkan kegiatan atau *activating and energizing function*. Hal ini juga senada dengan pendapat Sardiman (2014:85) mengatakan bahwa fungsi motivasi ada tiga yaitu (1) mendorong manusia untuk berbuat, (2) menentukan arah perbuatan, dan (3) menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan.

Indikator merupakan perilaku yang dapat diukur dan atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Menurut Trianto (2009:182) indikator adalah tujuan pembelajaran yang diperoleh dari hasil analisis tujuan. Indikator dirumuskan berfungsi sebagai berikut (1) alat untuk mendasain kegiatan pembelajaran; (2) kerangka kerja dalam merencanakan cara mengevaluasi hasil belajar siswa; dan (3) panduan siswa dalam belajar.

2.2 Media Berbasis Video

Media berbasis video adalah satu media teknologi yang menampilkan gambar dengan suara yang sesuai. Arsyad (2007: 49) mengatakan bahwa media video adalah media yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Pendapat tersebut senada dengan Sanjaya (2006: 172) mengatakan bahwa media video (audio-visual) adalah media yang mengandung unsur suara dan juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat.

Oleh karena itu dapat diambil kesimpulan bahwa media video adalah jenis media yang menampilkan suara yang juga didukung oleh gambar-gambar pelengkap suara tersebut.

2.2.1 Kelebihan dan kekurangan media berbasis video

Menurut arsyad (2007: 49) adapun keuntungan penggunaan media video adalah yaitu:

- (1) Dapat melegkapi pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik dan lain-lain.
- (2) video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
- (3) Video dapat menanamkan sikap dan segi-segi aktif lainnya,
- (4) Video mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- (5) Video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya dan dilihat secara langsung.
- (6) Video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar, atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.

Sedangkan Kekurangan media video adalah (1) video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak,(2) gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut.(3) video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan.

Pendapat tersebut juga senada dengan Kustandi (2011:73-74) mengatakan bahwa keuntungan atau kelebihan media berbasis video adalah sebagai berikut: (1) video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik dan lain-lain. (2) video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan. (3) disamping dapat mendorong dan meningkatkan motivasi media video juga dapat menanamkan sikap dari segi-segi afektif lainnya. (4) video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar dan kecil, heterogen maupun perorangan.

Sedangkan Kekurangan media video adalah (1) video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak, (2) gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut. (3) video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan.

2.3 Hasil belajar

Menurut Sudjana (2009:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Howard kingsley membagi tiga macam hasil belajar yakni: (1) ketrampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita. Sedangkan Bloom (dalam Sudjana (2009:22) secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah koqnitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat cakupan dari masing-masing ranah tersebut yaitu (1) Ranah koqnitif :berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari dari 6 aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. (2) Ranah afektif : berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. (3) Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative

Selanjutnya Gadne (dalam Aunurrahman 2009:47) membagi lima 5 kategori hasil belajar yakni (1) keterampilan intelektual atau pengetahuan procedural yang mencakup belajar konsep, prinsip dan pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi disekolah. (2) strategi koqnitif yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah- masalah baru dengan jalan

mengatur proses internal masing-masing individu dalam memmphatikan, belajar, mengingat, dan berfikir. (3) informasi verbal yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata atau jalan mengatur informasi –informasi yang relevan. (4) ketrampilan motorik yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot. (5) sikap yaitu sesuatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasari oleh emosi, dan factor-faktor intelektual.

Berdasarkan atas pernyataan diatas bahwa hasil belajar yang dikemukakan oleh Gadne tidak jauh berbeda dengan yang dikemukakan oleh Bloom, dimana hasil belajar yang dikemukakan oleh Gadne sudah tersirat dalam hasil belajar yang dikemukakan oleh Bloom, dalam artian kelima hasil belajar tersebut bagian dari ketiga ranah yang yaitu ranah koqnitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Sudjana (2009:22) ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sistesis dan evaluasi.

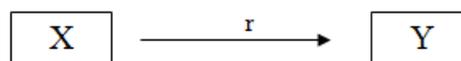
- a. Pengetahuan
Pengetahuan ini ditekankan pada kemampuan berfikir peserta didik, peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan hafalan saja.
- b. Pemahaman
Pemahaman perserta didik dituntut untuk menyatakan masalah dengan kata-katanya sendiri, member contoh, prinsip atau konsep.
- c. Aplikasi
Peserta didik dituntut untuk menerapkan informasi yang telah dipelajari ke dalam kehidupannya sehari-hari.
- d. Analisis
Peserta didik diminta untuk menguraikan informasi ke dalam beberapa bagian, menemukan asumsi, membedakan fakta, dan pendapat dan menemukan sebab akibat.
- e. Sintesis
Peserta didik dituntut menghasilkan suatu cerita, komposisi, hipotesis, atau teorinya sendiri dan mensintesiskan pengetahuan.
- f. Evaluasi
Pada tahapan ini peserta didik dituntut untuk menilai informasi yang telah dipelajari

Indikator merupakan perilaku yang dapat diukur dan atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Berikut indikator hasil belajar ranah koqnitif ranah yang dikemukakan oleh Bloom (dalam sudjana 2009): Ranah koqnitif yang terdiri dari Pengetahuan : Dapat menunjukkan, dapat mengenal, dapat

menyebutkan definisi, dapat menghubungkan Dapat membandingkan. pemahaman : Dapat menjelaskan, dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri dan dapat menerjemahkan. Penerapan : Dapat memberikan contoh, dapat menggunakan secara tepat, dan dapat menerapkan dapat menyusun kembali dan dapat memecahkan masalah. Analisis : dapat menganalisis, dapat mengelompokkan, dapat memilah-milah, dan dapat membedakan. Sintesis : Dapat menghubungkan, dapat menyimpulkan, dapat membuat prinsip umum, dapat mengemukakan, dapat merumuskan, dapat mengusulkan, dan dapat menghasilkan. Evaluasi : Dapat menilai, dapat mengkritik, dapat menafsirkan dan dapat mempertimbangkan.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian asosiatif, suatu pertanyaan peneliti yang bersifat menghubungkan dua variabel atau lebih. Hubungan variabel dalam penelitian ini adalah hubungan kausal, yaitu hubungan yang bersifat sebab akibat, ada variabel *independent* (variabel yang mempengaruhi) dan variabel *dependent* (dipengaruhi). Variabel *independent* dalam penelitian ini adalah motivasi belajar dan variabel *dependent* adalah hasil belajar koqnitif siswa. Adapun rancangannya adalah dapat dilihat pada Gambar 1.



Ket: X adalah motivasi
Y adalah hasil belajar koqnitif siswa

Gambar 1 Rancangan penelitian

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian pada pengamatan pelaksanaan pembelajaran berbasis video diperoleh aktifitas guru dengan nilai persentase tertinggi yaitu 60% yang terdapat pada kegiatan inti, selanjutnya diikuti oleh kegiatan pendahuluan sebesar 12,5% dan kegiatan penutup 10 %. Jumlah keseluruhan aktifitas guru adalah 82,5%. Berdasarkan acuan pengamatan 75% <SP<84%: baik sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran berada pada kategori baik. Sedangkan hasil observasi siswa diperoleh nilai persentase tertinggi yaitu 62,8 % terdapat pada kegiatan inti, selanjutnya diikuti oleh kegiatan pendahuluan sebesar 11,4% dan kegiatan penutup 14,2 %. Jumlah keseluruhan aktifitas siswa adalah

88,2 %. Berdasarkan acuan pengamatan $85\% > SP > 100\%$: sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran siswa berada pada kategori sangat baik.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa motivasi mempengaruhi hasil belajar koqnitif siswa, besarnya pengaruh tersebut dapat dilihat dari besarnya koefisien determinasi yang diperoleh. Hasil perhitungan nilai indeks koefisien korelasi r_{xy} kemudian dikonsultasikan dengan tabel harga kritik r_{tabel} product moment untuk mengetahui tingkat signifikan. Harga r_{tabel} product moment untuk $N=15$ dengan taraf signifikan 5% (0.05) adalah sebesar 0,553.

Berdasarkan ketentuan jika harga indeks korelasi diperoleh lebih besar dari harga r_{tabel} ($r_{xy} > r_{tabel}$), maka diambil kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pengaruh motivasi belajar siswa dengan hasil belajar koqnitif siswa kelas V SD Negeri 1 Peusangan. Ketentuan diatas dapat dijelaskan bahwa r_{xy} sebesar 0,616 lebih besar dari harga kritik r_{tabel} dengan taraf signifikan 5% (0,05) yaitu sebesar 0,553 yang berarti terjadi korelasi yang signifikan antara variabel x dan variabel y dalam artian terdapat pengaruh antara motivasi belajar siswa dengan hasil belajar koqnitif siswa.

Untuk mengetahui keberartian hubungan dapat diketahui dengan melakukan uji-t yang dilakukan pada taraf signifikan 0,05 dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = 2,814$$

Dari data distribusi tpada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan $dk = (n - 2)$ yang berarti $dk = 15 - 2 = 13$, untuk uji pihak kanan diperoleh harga $t_{tabel} = 1,771$, berdasarkan kriteria pengujian hipotesis bahwa:

- Terima hipotesis alternatif (H_a) jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$
 - tolak hipotesis nol (H_0) jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$
- Harga t_{hitung} yang diperoleh adalah 2,814 sedangkan harga t_{tabel} 1,771, berarti harga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $2,814 \geq 1,771$. Dengan demikian hipotesis alternatif yang telah dirumuskan yaitu “terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar koqnitif siswa pada materi gejala alam di kelas V SD Negeri 1 Peusangan” diterima kebenarannya

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, hasil pengolahan data dan tinjauan hipotesis menunjukkan bahwa terdapat

kaitan antara motivasi dengan hasil belajar koqnitif siswa, dalam hal ini dapat diamati dari koefisien korelasi yang terdapat dalam penelitian ini adalah 0,616 dan besarnya r_{tabel} adalah sebesar 0,553 artinya terdapat korelasi yang signifikan antara pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar koqnitif siswa pada pokok bahasan gejala alam SD Negeri 1 Peusangan. Keberartian dari korelasi dapat diuji dengan menggunakan uji -t untuk digeneralisasikan, berdasarkan hasil analisis diperoleh t_{hitung} sebesar 2,814 dan harga t_{tabel} sebesar 1,771 pada $\alpha = 5\%$ dengan $dk = N - 2$ ($15 - 2 = 13$), artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, sesuai dengan hipotesis yang diajukan bahwa “terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar koqnitif siswa” diterima kebenarannya. Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang kuat antara motivasi siswa terhadap hasil belajar koqnitif yang diperoleh siswa. Gambaran ini merupakan suatu kenyataan bahwa pentingnya mendukung motivasi belajar siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar koqnitifnya. Dengan adanya motivasi yang baik benar ternyata dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam mempelajari suatu ilmu pengetahuan sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik dalam mata pelajaran IPS dan diperlukan juga perhatian dan pemikiran yang kritis dari guru, karena mata pelajaran IPS yang cenderung cakupan materinya lebih luas. Dengan demikian seorang siswa yang mempunyai motivasi dari orang tua maka cenderung meraih hasil belajar yang baik, dibandingkan dengan siswa yang tidak mempunyai perhatian dari orang tuanya. Dilain hal hasil belajar yang diraih siswa juga tentunya dipengaruhi oleh guru ketika mengadakan proses pembelajaran, disini guru berperan sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa dalam mengarahkan siswa untuk belajar. Keberhasilan siswa dalam menyerap dan menguasai materi pelajaran semakin baik bila penjelasan yang diberikan guru dapat menarik perhatian siswa disaat pelajaran berlangsung. Proses pembelajaran yang baik yang dilakukan oleh guru tidak terlepas dari penggunaan media yang dapat menarik perhatian siswa, media yang menyajikan suara beserta gambar yang bergerak seperti media berbasis video. Dimana dengan menggunakan media yang menarik ini otomatis motivasi belajar siswa akan muncul. Hal ini senada dengan pendapat Kustandi (2011:73-74) yang salah satu manfaat dari media berbasis video yaitu dapat mendorong dan meningkatkan motivasi siswa. Pendapat ini membuktikan bahwa media berbasis video adalah suatu media yang baik karena media ini mengandung unsur suara dan gambar yang

bergerak. Jadi Siswa dapat melihat langsung materi yang dijelaskan oleh guru sehingga dapat mengunggah keingintahuan siswa.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi gejala alam di kelas V SD Negeri 1 Peusangan, hal ini terlihat dari hasil koefisien korelasi yaitu 0,616 dan r_{tabel} sebesar 0,553 dan hasil uji-t sebesar 2,814 dan t_{tabel} sebesar 1,771 pada taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dengan $dk = n-2$ ($15-2=13$), artinya $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, sesuai dengan hipotesis yang diajukan bahwa “terdapat pengaruh yang baik antara motivasi belajar dengan menggunakan media berbasis video terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi gejala alam di kelas V SD Negeri 1 Peusangan ” diterima kebenarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djamarah.B.Syaiful. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimiyati,Dkk.2010.*Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Iskandar. 2009. *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Jambi: Gaung Persada Press.
- Kustandi,Cecep.Dkk. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Ruswandi, Dkk.2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Insan Mandiri.
- Sanjaya,Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Sudjana. 2005. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman S.Arief. Dkk.1984. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Supriatna,Nana 2007. *Pendidikan IPS di SD,Bandung*: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sukmadinata Syaodih. 2005. *Landasan Psikologis Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Syah,Muhibbin. 2003. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana
- Trianto. 2011. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana
- Uno.B.Hamzah. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Penulis : Ahmad

Memperoleh gelar Sarjana dari Universitas Syiah Kuala dan Magister dari Universitas Pendidikan Indonesia. Bekerja sebagai Sekretaris Prodi PGSD dan Dosen tetap di Universitas Almuslim Bireuen-Aceh.

Rahmi

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Almuslim Bireuen-Aceh

