



Implementasi Video Wayang *Sokmah* Berbantuan LKPD IPA Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi di Masa Pandemi Covid-19

Tri Utari¹, M Aji Fatkhurrohman², Mobinta Kusuma³

^{1,2,3} Prodi Pendidikan IPA, FKIP Universitas Pancasakti Tegal, Indonesia.

e-mail : ¹ trikutari0103@gmail.com , ² ajifatkhur.pipa@gmail.com , ³ mobintakusuma@upstegal.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:

*Video wayang SOKMAH,
Hasil belajar, COVID-19*

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penerapan video wayang SOKMAH. (2) Mengetahui motivasi belajar siswa dengan adanya penggunaan media video wayang. (3) Mengetahui tingkat efektivitas video wayang SOKMAH terhadap hasil belajar di masa pandemi COVID-19. Jenis penelitian ini yaitu *quasi eksperimen*, dengan design *pretest-posttest* tak ekuivalen. Teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa lembar tes, lembar validasi, lembar angket. Data dianalisis dengan uji *independent sampel t-Test* dan uji N-Gain score yang sebelumnya data diuji dengan normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar sebesar 17,19 masuk dalam kategori rendah, motivasi belajar siswa memperoleh rata-rata sebesar 83,51% masuk kategori tertarik dan tingkat efektivitas video wayang SOKMAH memperoleh N-Gain score sebesar 0,304 masuk kategori sedang.

Abstract

Keywords:

*SOKMAH puppet video,
learning outcomes,
COVID-19*

The aims of this study were (1) to find out the improvement in learning outcomes after the application of SOKMAH. (2) Knowing students' learning motivation with the use of SOKMAH puppet video media. (3) Knowing the level of effectiveness of SOKMAH puppet videos on learning outcomes during the COVID-19 pandemic. This type of research is quasi-experimental, with an unequal pretest-posttest design. The sampling technique was purposive sampling. Research instruments in the form of test sheets, validation sheets, questionnaire sheets. Data were analyzed by independent sample t-test and N-Gain score test, previously the data were tested with normality and homogeneity tests. The results showed that an increase in learning outcomes of 17.19 was included in the low category, students' learning motivation obtained an average of 83.51% in the interested category and the effectiveness level of SOKMAH video puppets obtained an N-Gain score of 0.304 in the medium category.

PENDAHULUAN

Pandemi di Indonesia salah satunya berimbas pada sektor pendidikan, kenaikan kasus positif COVID-19 membuat Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan peraturan No 15 tahun 2020 tentang pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah (BDR) [1]. Pandemi membuat sekolah di seluruh Indonesia menerapkan sekolah berbasis E-Learning. Pembelajaran E-Learning merupakan pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi [2]. Oleh karena itu, pemilihan teknologi sebagai media belajar yang tepat sangat diperlukan. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan sebagai perantara siswa dengan guru. Guru sebagai fasilitator harus mampu menciptakan pelajaran yang menyenangkan [3]. Materi IPA Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup merupakan materi yang secara konsep harus di pahami dan di hafalkan. Siswa cenderung bosan jika metode atau media pembelajaran yang digunakan kurang dioptimalkan. Butuh inovasi baru dalam penyampaian materi lebih kreatif dan inovatif agar siswa termotivasi dalam belajar. Salah satu strategi pembelajaran yang bisa menjadi solusi di masa pandemi ini dengan penerapan video wayang SOKMAH berupa replika berbentuk sel, jaringan, organ dan sistem organ yang terbuat dari bahan ramah lingkungan seperti kardus dan wayang SOKMAH dimainkan oleh guru sebagai dalang dan di videokan, agar proses belajar dari rumah tetap menyenangkan juga menumbuhkan sikap ilmiah terhadap budaya setempat. Untuk dapat memaksimalkan strategi pembelajaran dapat dibuat alat berupa perangkat pembelajaran yaitu misalnya dengan lembar kerja peserta didik (LKPD). Perangkat pembelajaran seperti LKPD dan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar belum mampu untuk membantu siswa dalam menemukan konsep [4]. Pada pandemi membutuhkan perangkat belajar seperti LKPD yang mampu merangsang semangat belajar. Macam-

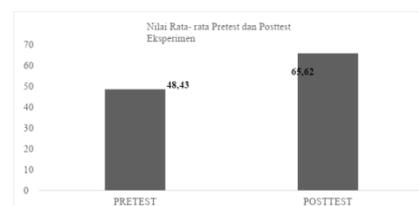
macam LKPD salah satunya berupa peta konsep yang mampu dikembangkan untuk merangsang ketrampilan berpikir kritis siswa. Pengerjaan peta konsep, siswa tidak hanya dapat menggunakan kata-kata saja, namun siswa juga dapat menggunakan garis, warna, simbol, ataupun gambar yang mereka pahami untuk menggambarkan suatu konsep [5]. Oleh karena itu, siswa akan selalu tertantang untuk dapat membuat peta konsep yang menarik, mudah di ingat, dan terintegrasi antara satu konsep dengan konsep lainnya yang akan memacu siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan termotivasi.

METODE

Penelitian ini dilakukan di salah satu SMP Negeri Kota Tegal pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimen dengan desain penelitian *pretest- posttest* tak ekuivalen. Terdapat 3 variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas, variabel terikat dan variabel kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah video wayang SOKMAH dan *powerpoint*. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VII A dengan jumlah 32 responden dan kelas VII B dengan jumlah 32 responden pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan *purposive sampling*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

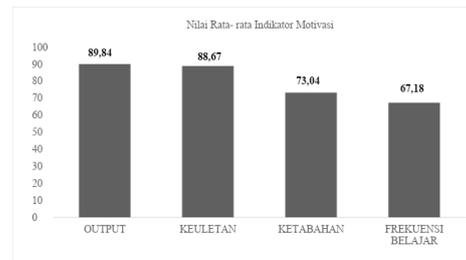
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan setelah diterapkan video wayang SOKMAH berbantuan LKPD IPA maka terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik aspek kognitif. Rata-rata nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Diagram Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest

Berdasarkan gambar 1 nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, data *pretest* hasil belajar pada kondisi awal, peserta didik di kelas eksperimen masih rendah yaitu perolehan skor rata-rata hasil *pretest* sebesar 48,43 hal tersebut dikarenakan belum dilakukannya *treatment* dengan penerapan video wayang SOKMAH. Data *posttest* hasil belajar memperoleh skor rata-rata 65,62 setelah dilakukannya *treatment* penerapan video wayang SOKMAH dalam pemahaman konsep materi terjadi peningkatan sebesar 17,19 dalam kategori rendah. Persentase penilaian ketuntasan hasil belajar *pretest* sebesar 31,25 % dalam kategori sangat rendah dan presentase penilaian ketuntasan hasil belajar *posttest* sebesar 81,25 % dalam kategori tinggi. Data tersebut membuktikan bahwa salah satu penggunaan media pembelajaran yang tepat di masa pandemi dapat meningkatkan hasil belajar kognitif serta meningkatkan motivasi siswa, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran berupa video wayang SOKMAH.

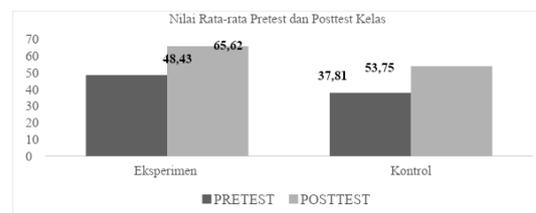
Pemberian LKPD berbentuk peta konsep juga mempengaruhi dalam hasil belajar peserta didik, penelitian ini menggunakan LKPD berbentuk peta konsep secara tidak langsung peserta didik termotivasi untuk belajar mengerjakan secara mandiri dengan memahami materi dan mengisi kolom yang tersedia sehingga dapat memberikan *output* yang baik dengan adanya durasi belajar yang bertambah, ketabahan dan keuletan dalam mengerjakan LKPD meningkat. Penyusunan peta konsep dapat membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang akan meningkatkan motivasi belajar dalam menunjukkan kemampuannya dengan baik [6]. Hasil presentase motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berupa video wayang SOKMAH berbantuan LKPD IPA pada kelas eksperimen. Rata-rata angket respon peserta didik dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Nilai Persentase Angket Motivasi Siswa (%)

Berdasarkan gambar 2 nilai pesentase rata-rata angket motivasi siswa dengan empat indikator yaitu indikator output sebesar 89,84 %, keuletan 88,67 %, ketabahan 73,04 %, dan frekuensi belajar sebesar 67,18%. Total rata-rata dari keseluruhan empat indikator motivasi belajar sebesar 83,51 %. Hal ini menunjukkan bahwa angket motivasi berkategori tertarik. Dengan demikian dapat diketahui bahwa secara keseluruhan menunjukkan hampir seluruh siswa memberikan respon positif terhadap penerapan video wayang SOKMAH berbantuan LKPD IPA sehingga dapat dikatakan bahwa video wayang SOKMAH diterima dengan sangat baik oleh siswa. Pemilihan informasi yang didasarkan pada kebutuhan siswa mampu menarik perhatian dan motivasi siswa [7].

Uji N-Gain Score digunakan untuk mengetahui hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar kognitif peserta didik dapat dilihat pada gambar 3



Gambar 3 Diagram Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar diagram 3 hasil belajar siswa ranah kognitif kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 48,43 untuk rata-rata *pretest*, menjadi 65,62 untuk rata-rata

posttest. Pada kelas kontrol juga rata- rata *pretest* 37,81 menjadi 53,75 untuk rata- rata *posttest*. Sehingga diagram diatas terlihat perbedaan hasil belajar ranah kognitif antara peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tersebut menunjukkan adanya perbedaan perolehan skor *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berupa video wayang SOKMAH dan pada kelas kontrol menggunakan media pembelajaran berupa *powerpoint*. Penggunaan media pembelajaran yang tepat pada masa pandemi sangat mempengaruhi hasil belajar dilihat dari data diatas dimana kemampuan berpikir tingkat tinggi dan daya ingat siswa lebih baik yang dibelajarkan dengan menggunakan video pembelajaran dibandingkan dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan daya ingat siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media *powerpoint* [8].

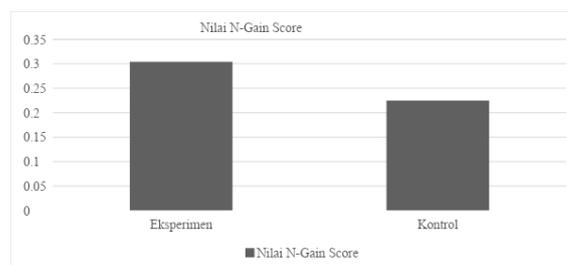
Indikator hasil belajar kognitif soal *pretest* dan *posttest* ada 4 indikator yaitu aspek 1 pengetahuan dengan jumlah 1 soal, aspek 2 pemahaman dengan jumlah 1 soal, aspek 3 menganalisis dengan jumlah 5 soal dan aspek 4 evaluasi dengan jumlah 3 soal. Rata- rata nilai hasil *pretest* dan *posttest* indikator dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1 Rata- Rata Indikator Nilai Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Indikator	Kelas Ekspeimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
	Pengetahuan	0,44	0,75	0,28
Pemahaman	0,60	0,70	0,44	0,60
Menganalisis	2,46	3,18	2,01	2,62
Mengevaluasi	1,44	2,05	1,06	1,72

Setelah data dari kedua kelas tersebut diketahui, maka dilakukan uji N-Gain untuk

mengetahui efektivitas dari video wayang sokmah. Hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. 4 Diagram Nilai N-Gain Score

Berdasarkan gambar 4.4 efektivitas video wayang SOKMAH terhadap hasil belajar dan motivasi dilihat dalam perolehan nilai N-Gain score yang diperoleh. Pada kelas eksperimen yang dengan menggunakan media pembelajaran video wayang SOKMAH dan diperoleh nilai N-Gain score sebesar 0,304 dengan kategori pada tabel klasifikasi pembagian skor N-Gain yaitu sedang. Pada kelas kontrol menggunakan media konvensional berupa *powerpoint* dan diperoleh nilai N-Gain score sebesar 0,225 dengan kategori pada tabel klasifikasi pembagian skor N-Gain yaitu rendah.

Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa video wayang SOKMAH dari rata- rata hasil *pretest-posttest* kelas eksperimen dan nilai N- Gain score video wayang SOKMAH berkategori sedang, dalam meningkatkan hasil belajar dan mampu membuat siswa termotivasi di masa pandemi COVID-19.

SIMPULAN

Peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan video wayang SOKMAH berbantuan LKPD IPA di masa pandemi COVID-19 masuk kategori rendah sebesar 17,19 (1). Motivasi belajar siswa dengan penerapan video wayang SOKMAH berbantuan LKPD IPA di masa pandemi covid- 19 jumlah nilai rata- rata dari empat

indikator motivasi belajar sebesar 83 %. Hal ini dapat diartikan bahwa peserta didik tertarik pada penggunaan media pembelajaran berupa video wayang SOKMAH dan meningkatkan motivasi untuk belajar (2). fektivitas video wayang SOKMAH masuk kategori sedang dengan nilai N-Gain score sebesar 0,304 (3).

Gowasa, S., Harahap, F., & Suyanti, R. D. (2010). *Perbedaan Penggunaan Media Powerpoint dan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Retensi Memori Siswa pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD*. 19–27.

DAFTAR PUSTAKA

Suriadhi, G., Tastra, I. D. K., & Suwatra, W. Ig. (2014). *Pengembangan E Learning Berbasis EDMODO Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Singaraja*. 2(1).

Jayanti, I.B.R., Suyidno, S., & Hartini, S. (2014). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Dan Media Pembelajaran Inkuiri Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.20527/bipf.v2i1.80>

2

Al Mukarram, A., Hartini, S., & Wati, M. (2014). *Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) dan Media Pembelajaran IPA SMP Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis*. 2(3), 253–264.

Wulandari, A., & Risdianto, E. (2020). *Deskripsi Minat dan Hasil Belajar Siswa dengan Model Direct Instruction Berbasis Mind Mapping pada Pembelajaran IPA di SMPN 3 KEPAHANG*. 3(1), 51–58.

Wiyarsi, A., & Sutiman. (2009). *Pengaruh peta konsep terhadap motivasi dan penguasaan konsep kimia siswa sma*. 81–88.

Imamah, N. (2012). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan*. 1(1), 32–36.