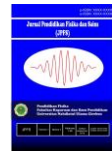




Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains (JPFS)

Journal homepage: <http://journal.unucirebon.ac.id/index.php/jpfs>



Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pada Materi Fungi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas X di SMA NU Juntinyuat

Reiza Fitri Yulia ^{*1}, Anda Juanda ², Asep Mulyani ³

^{1,2,3}Pendidikan biologi, Tarbiyah, IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Kota Cirebon, Jawa Barat, Indonesia

*E-mail: reizacullen777@gmail.com

ABSTRAK

Video berbasis kontekstual mengaitkan materi dengan konsep yang terdapat dalam kehidupan nyata sehingga menghasilkan pembelajaran yang sesuai keadaan siswa. Pembelajaran yang kontekstual menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat memahami materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar, aktivitas belajar, dan respon belajar siswa terhadap penggunaan media video pembelajaran berbasis kontekstual. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik pengumpulan data observasi, tes pretest dan soal posttest, dan responden berupa soal angket terhadap penilaian video pembelajaran berbasis kontekstual. Penelitian dilakukan di SMA NU Juntinyuat. Desain penelitian ini menggunakan desain *Control Group Pretest-Posttest*. Satu kelompok diberi perlakuan (kelompok eksperimen) dan yang lain tidak diberi perlakuan (kelompok kontrol). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, (2) Persentase rata-rata aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 92%. (3) Persentase rata-rata angket respon siswa secara keseluruhan sebesar 83% dengan kriteria sangat kuat.

Kata kunci: Media pembelajaran, pembelajaran kontekstual, Fungi

ABSTRACT

The Contextual-based videos link material with concepts contained in real life. So, it produces learning that is appropriate to student context. Contextual learning emphasizes the process of full student involvement to be able to understand the material being studied and relate it to life situations. This study aims to determine the differences in the improvement of learning outcomes, learning activities, and student learning responses to the use of contextual-based instructional video media. Data collection techniques used were observation, tests, and a survey to respondents in the form of questionnaire questions on contextual-based learning video assessments. The research was conducted at SMA NU Juntinyuat. The design of this study was the Control Group Pretest-Posttest design. One group was given a treatment (experimental group) and the other was not treated (control group). The results showed that: (1) there was a significant difference in student learning outcomes between the experimental class and the control class, (2) the average percentage of student learning activities increased to 92%. (3) The percentage of the average student response questionnaire as a whole is 83% with very strong criteria.

Keyword: Learning media, contextual learning, Fungi.

@2021 Pendidikan Fisika FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya materi pelajaran. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yaitu pembelajaran dengan menggunakan media

pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik. Kegunaan dan manfaat media pembelajaran diharapkan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, keterbatasan indra manusia, perbedaan gaya belajar, dan karakteristik penerima pesan.

Beberapa hambatan yang dirasakan oleh peserta didik berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran, salah satunya adanya keterbatasan dalam merancang dan menyusun media pembelajaran serta belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk membuat sebuah media. Penelitian ini memilih materi fungi sebagai konsep yang dimodifikasi dalam aplikasi media pembelajaran karena di dalamnya terdapat konsep abstrak yang tidak bisa hanya dijelaskan oleh guru atau siswa hanya membaca dari buku. Melalui media pembelajaran video berbasis kontekstual, proses-proses tersebut dapat dengan mudah dijelaskan melalui gambar, animasi dan video yang terdapat di dalamnya.

Berdasarkan observasi langsung di SMA NU Juntinyuat, ditemukan bahwa hasil belajar siswa berdasarkan data awal yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa belum memenuhi KKM sebesar 75 pada mata pelajaran biologi. Menurut guru yang mengajar, siswa hanya mengingat materi pembelajaran saat masih di dalam kelas. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran yang terjadi kurang bermakna dan ingatan yang terjadi hanya bertahan di *short term memory*.

Pemanfaatan video dalam pembelajaran cukup efektif digunakan dalam kelas virtual (Krisna & Marga, 2018). Selain itu, Pembelajaran inovatif berbasis kontekstual mampu memotivasi mahasiswa belajar mandiri menggunakan sumber belajar yang tersedia sehingga terjadi pergeseran pembelajaran menjadi berpusat pada diri mahasiswa (*student centre learning, SCL*) (Sinaga et.al., 2019). Dalam pembelajaran berbasis kontekstual perlu perhatian pula tentang sumber belajar yang ada di sekitar lingkungan oleh karena itu perlu disusun bahan ajar dengan contoh tumbuhan berbasis kearifan lokal sebagai sumber belajar sehingga pembelajaran akan lebih bermakna (Saptasari, 2012).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) perbedaan peningkatan hasil belajar siswa kelas X IPA meliputi aspek kognitif (mencakup ranah C1 sampai C6) yang menggunakan media video pembelajaran berbasis kontekstual pada materi fungi di SMA NU Juntinyuat, 2) aktivitas belajar siswa yang menggunakan media video pembelajaran berbasis kontekstual pada materi fungi kelas X IPA di SMA NU Juntinyuat, 3) respon belajar siswa dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis kontekstual pada materi fungi kelas X IPA di SMA NU Juntinyuat.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan membagi kelompok penelitian menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran video berbasis kontekstual dan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional. Pola desain dalam penelitian ini adalah desain *Control Group Pretest-Posttest*. Desain ini melibatkan dua kelompok subjek, satu diberi perlakuan (kelompok eksperimen) dan yang lain tidak diberi perlakuan (kelompok kontrol). Dari desain ini, efek dari suatu perlakuan terhadap variabel dependen akan diuji dengan cara membandingkan keadaan variabel dependen pada kelompok eksperimen setelah dikenai perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan. Dalam penelitian ini, sampel akan dibagi menjadi dua kelas yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dengan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran berbasis kontekstual dan kelompok kontrol dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional, lalu kedua kelompok itu dikenai pengukuran yang sama.

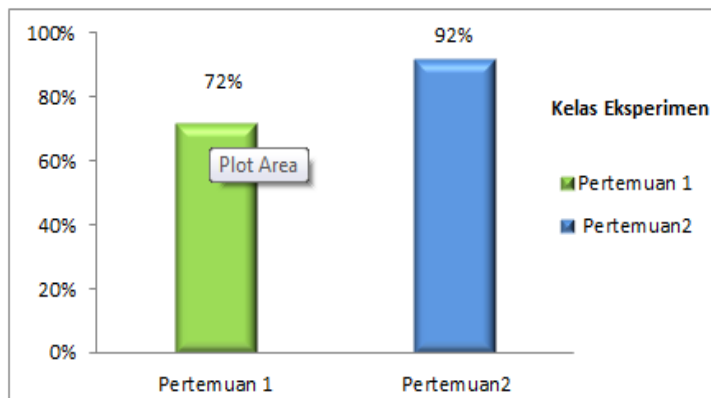
Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, dan observasi. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video berbasis kontekstual. Aktivitas siswa dalam hal ini berupa kegiatan yang dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan skala rating yang dinilai oleh beberapa observer. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk memperoleh data nilai hasil belajar biologi tentang penggunaan media video pada kelas eksperimen. Tes hasil belajar ini dalam bentuk tes objektif atau dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 40 soal dengan 5 alternatif jawaban. Tes yang digunakan dalam penelitian telah terlebih dahulu dilakukan uji coba kepada siswa kelas XI yang telah menerima materi fungi. Hasil uji coba tersebut kemudian dianalisis mulai dari validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 30 pernyataan terhadap pembelajaran biologi dan

media pembelajaran video berbasis kontekstual. Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah model skala likert dengan 5 buah pilihan yaitu SS (sangat setuju), S (setuju), R (ragu-ragu), TS (tidak setuju), dan STS (sangat tidak setuju).

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Teknis analisis data menggunakan *software* anates dan SPSS 16 yang dilakukan sejak pengumpulan data dimulai.

HASIL

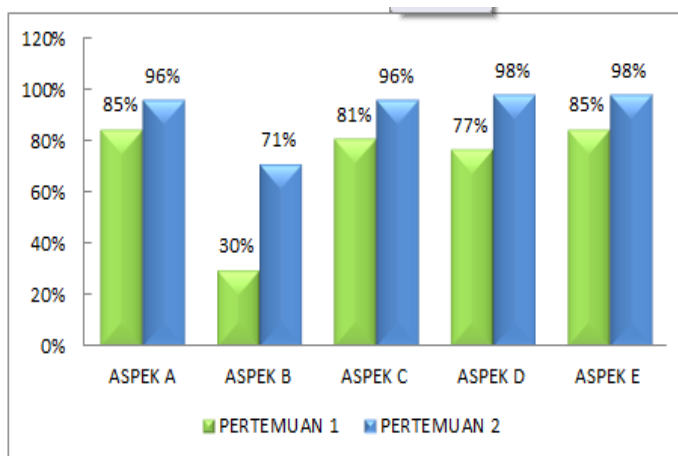
Hasil penelitian terhadap aktivitas belajar siswa pada setiap pertemuan secara umum ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Grafik Aktivitas siswa pada tiap pertemuan secara umum.

Berdasarkan gambar 1, aktivitas belajar kelas eksperimen pada pertemuan pertama sebesar 72% sedangkan pada pertemuan kedua sebesar 92% hal ini dikarenakan pada pertemuan pertama masih tahap pengenalan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video berbasis kontekstual. Gambar 1 menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa yang menerapkan media pembelajaran video berbasis kontekstual meningkat pada pertemuan kedua yaitu sebesar 92%. Peningkatan aktivitas belajar ini cukup besar, dimana peningkatannya mencapai 20%. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media video pembelajaran berbasis kontekstual fungsi terhadap aktivitas belajar siswa. Berdasarkan analisis data yang sudah dilakukan bahwa media video pembelajaran berbasis kontekstual ini memengaruhi aktivitas belajar siswa. Tinggi rendahnya nilai aktivitas belajar siswa pada tiap aspek dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal.

Hasil penelitian tiap aspek indikator aktivitas siswa pada setiap pertemuannya mengalami peningkatan signifikan pada semua aspek per indikator aktivitas siswa. Aspek indikator siswa pada setiap pertemuannya dapat dilihat pada gambar 2.



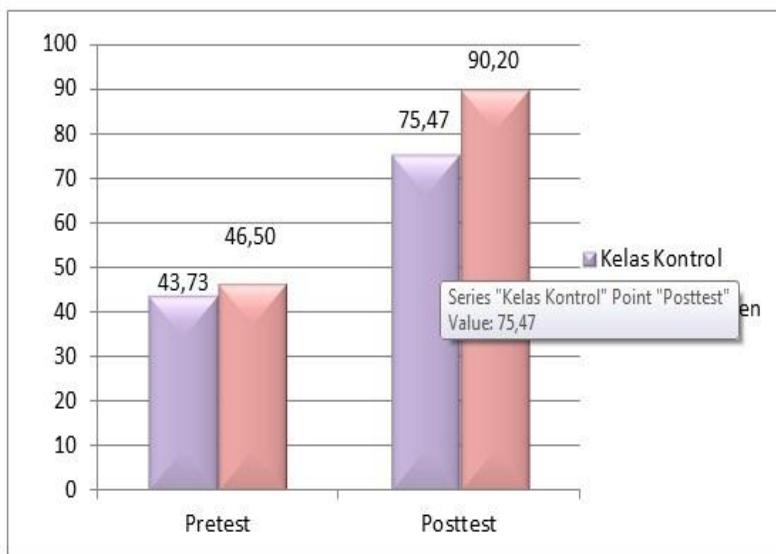
Gambar 2. Grafik Aktivitas siswa pada pertemuan pertama dan kedua untuk setiap indikatornya.

Keterangan:

- Aspek penilaian A : Kerjasama kelompok
- Aspek penilaian B : Mengajukan atau menjawab pertanyaan
- Aspek penilaian C : Mendengarkan penjelasan guru
- Aspek penilaian D : Memperhatikan atau mengamati penayangan video
- Aspek penilaian E : Melakukan semua kegiatan dalam proses pembelajaran

Nilai total aktivitas siswa per indikator hasil tertinggi pada pertemuan pertama terdapat pada aspek kerjasama kelompok dan aspek melakukan semua kegiatan dalam proses pembelajaran yaitu sebesar 85%, sedangkan nilai terendah terdapat pada aspek mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan yaitu sebesar 30%, hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang malu untuk menjawab dan mengajukan pertanyaan.

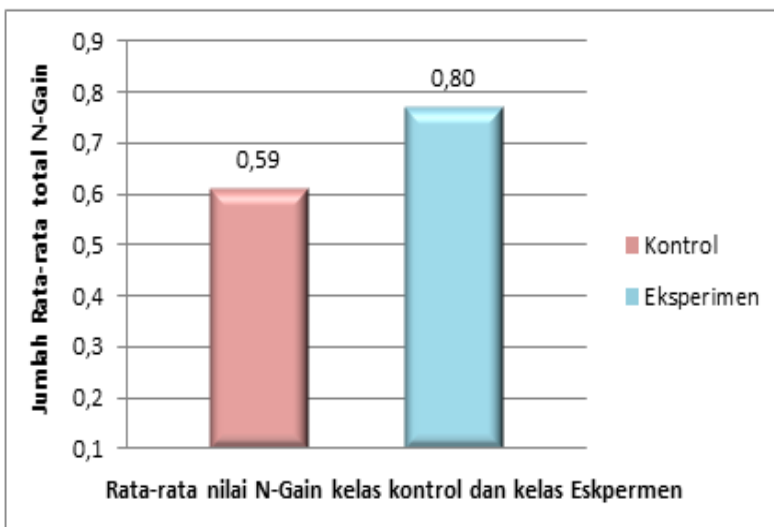
Hasil penelitian terhadap hasil belajar siswa meliputi nilai rata-rata pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3. Grafik rata-rata nilai posttest dan pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan gambar 3, hasil belajar siswa rata-rata nilai pretest tertinggi didapati oleh kelas eksperimen yaitu sebesar 46,50 sedangkan nilai terendah dimiliki oleh kelas kontrol sebesar 43,73. Hasil belajar siswa rata-rata nilai *posttest* tertinggi dimiliki oleh kelas eksperimen sebesar 90,20, sedangkan nilai terendah didapati oleh kelas kontrol sebesar 75,47.

Hasil penelitian terhadap hasil belajar siswa meliputi nilai uji N-gain ditunjukkan pada gambar 4.



Gambar 4. Grafik rata-rata uji N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran video berbasis kontekstual, rata-rata nilai N-Gain pada kelas

eksperimen sebesar 0,80 dan termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan rata-rata nilai N-Gain pada kelas kontrol sebesar 0,59 dan termasuk dalam kategori sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol, dimana selisih antara keduanya cukup besar. Hal ini mungkin terjadi karena pembelajaran pada kelas eksperimen lebih menarik dibandingkan pada kelas. Ini membuktikan bahwa penggunaan media video pembelajaran berbasis kontekstual dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil penelitian terhadap uji statistik hasil belajar siswa meliputi nilai uji normalitas dan uji homogenitas ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Uji Normalitas dan Homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	Uji Normalitas		Uji Homogenitas
	Kolmogorov	Shapiro	
Eksperimen	Sig 0.108	Sig 0.231	Sig 0.352
	<i>Normal</i>	<i>Normal</i>	
Kontrol	Sig 0.121	Sig 0.110	<i>Homogen</i>
	<i>Normal</i>	<i>Normal</i>	

Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro Wilk*. Kelas eksperimen masing-masing untuk uji *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh nilai signifikan sebesar 0.108 dan pada uji *Shapiro Wilk* diperoleh nilai signifikan sebesar 0.231, menunjukkan bahwa kelas eksperimen mempunyai nilai signifikansi > 0,05 artinya data tersebut berdistribusi normal, sedangkan kelas kontrol masing-masing untuk uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji *Shapiro Wilk* diperoleh nilai signifikan sebesar 0.121 dan 0.110 pada kelas kontrol, mempunyai nilai signifikansi > 0,05. Nilai signifikansi pada kelas kontrol > 0,05, maka data dikatakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas di atas maka keseluruhan data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing berdistribusi normal.

Hasil homogenitas N-gain kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi masing-masing yaitu: 0.352 dengan menggunakan software SPSS 16. Berdasarkan analisis SPSS nilai Sig sebesar 0.352, ini berarti $\alpha = >0,05$ lebih besar dari nilai Sig atau [$0,05 > \text{Sig}$], maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan varians antara kedua kelas sampel (homogen). maka selanjutnya data dianalisis dengan uji hipotesis atau uji t dengan menggunakan *Independent T Test*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut.

Hasil penelitian terhadap uji hipotesis hasil belajar siswa menggunakan *Independent T Test*. ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji T (Uji Beda) *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Peningkatan hasil belajar	N-Gain Eksperimen	30	79.86	8.716	1.591
	N-Gain Kontrol	30	58.56	7.672	1.400

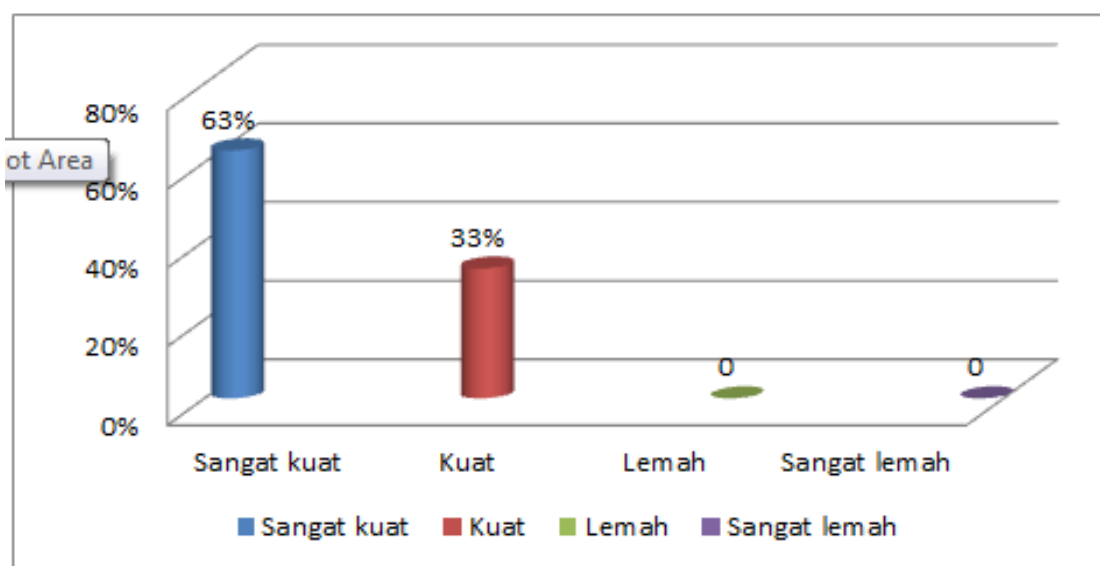
Dari tabel 2 di atas dapat diketahui untuk kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 79.86, nilai standar deviation sebesar 8.716 dengan jumlah 30 siswa, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata kelas 58.56, nilai standar deviation sebesar 7.672 dengan jumlah 30 siswa. Berdasarkan hasil data diatas, uji t maka dapat diketahui ternyata terdapat perbedaan gain hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol, dimana N-Gain untuk kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol yaitu ($79,86 > 58,56$). Hal tersebut dapat dibuktikan bahwa data N-Gain pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan, sehingga untuk melengkapi uji T ini maka selanjutnya dilakukan dengan menggunakan uji independet sample t. Hasil uji *Independent T Test*. ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel. 3 Hasil analisis *independent sample t-test*

Independent Samples Test									
Data Penelitian	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	.880	.352	8.297	58	.000	17.0333	2.05291	12.9239	21.1427
Equal variances not assumed			8.297	53.5	.000	17.0333	2.05291	12.9165	21.1501

Berdasarkan hasil uji-t independent sampel tes pada tabel 4.6 di atas diperoleh nilai F yang mengasumsikan bahwa kedua varian sama adalah 0.880 dengan nilai $t = 8,297$ dengan derajat kebebasan $(df) = n_1 + n_2 - 2 = (30 + 30 - 2 = 58)$. $\alpha = 0,05$ diperoleh Signifikansi sebesar 0,000. Karena Signifikansi $0,000 < 0,005$ dengan demikian H_0 ditolak atau dengan kata lain H_a diterima, artinya terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran video berbasis kontekstual dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran video berbasis kontekstual dalam pembelajaran biologi materi fungsi.

Hasil penelitian terhadap respon belajar siswa meliputi nilai prosentase respon terhadap media video pembelajaran berbasis kontekstual ditunjukkan pada gambar 5.



Gambar 5. Grafik respon siswa terhadap media video pembelajaran berbasis kontekstual

Berdasarkan gambar 5, dapat diketahui bahwa respon siswa dari 30 siswa adalah 63 % sangat kuat dan 33 % kuat, sedangkan respon lemah dan sangat lemah sebesar 0%. Artinya respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran video berbasis kontekstual pada materi fungsi adalah kuat. Hal ini terbukti dari banyaknya siswa yang termasuk kedalam interpretasi sangat kuat yaitu 63%. Kriteria interpretasi dapat dilihat pada teknik pengumpulan data. Rata-rata respon siswa dari 30 pernyataan angket tersebut adalah 83 % yang artinya respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran video berbasis kontekstual pada materi fungsi adalah kuat. Tanggapan yang positif ini turut mendukung hasil belajar yang diperoleh siswa merasa senang dalam belajar. Rasa senang menumbuhkan motivasi dalam belajar sehingga materi yang disampaikan pun mampu diserap oleh siswa. Hal tersebut semakin memperkuat data sebelumnya yang serta dapat disimpulkan bahwa

hampir seluruh siswa memberikan sikap atau respon yang baik terhadap media video pembelajaran berbasis kontekstual yang digunakan.

PEMBAHASAN

Rendahnya aktivitas belajar siswa yang diperoleh pada pertemuan pertama dikarenakan siswa masih belum terbiasa dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis kontekstual. Proses pembelajaran biasanya menggunakan ceramah dan berdiskusi dengan menggunakan pembelajaran kooperatif yang menuntut keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas, selain itu masih banyak siswa yang tidak berani bertanya dan menanggapi pertanyaan baik yang disampaikan oleh guru maupun dari siswa lain, ini juga merupakan faktor penyebab kurang aktifnya siswa dalam belajar.

Syah (2013: 145) mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa dibagi menjadi tiga macam, yaitu: faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar. Faktor internal yaitu keadaan atau kondisi jasmani dan mental siswa. Keadaan atau kondisi jasmani (fisiologis) merupakan kebugaran siswa. Kondisi organ tubuh yang bugar akan membawa semangat dan intensitas pada aktivitas belajar siswa. Kondisi organ-organ khusus siswa seperti tingkat kesehatan indera pendengaran dan penglihatan siswa juga mempengaruhi kemampuan siswa menyerap informasi.

Berdasarkan hasil analisis deskripsi nilai rata-rata total indikator per aspek aktivitas belajar siswa pada setiap pertemuan terjadi peningkatan. Rendahnya nilai rata-rata total aspek berdasarkan gambar 2 dialami pada aspek bertanya. Hal ini menunjukkan masih rendahnya minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis kontekstual pada pertemuan pertama. Minat siswa merupakan kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat lebih ke arah kemauan atau usaha yang dilakukan siswa untuk mengembangkan sesuatu. Selama siswa menempuh pendidikan di sekolah diberikan pemahaman untuk mengembang-kan bakat dan minat yang dimiliki.

Motivasi siswa merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi siswa yang tinggi mendorong rasa keingintahuan terhadap materi belajar yang tinggi. Begitu pula dengan sebaliknya, motivasi siswa yang rendah cenderung rasa keingintahuan tentang materi belajar lebih rendah. Nilai aspek rata-rata tertinggi dialami oleh aspek mendengarkan penjelasan guru dan memperhatikan penayangan video berbasis kontekstual pada pokok bahasan fungsi serta melakukan semua kegiatan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data gambar 2, penggunaan media pembelajaran video berbasis kontekstual dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Hal tersebut dapat dilihat antusias siswa dalam mendengarkan penjelasan guru dan memperhatikan penayangan video berbasis kontekstual pada pokok bahasan fungsi serta melakukan semua kegiatan dalam proses pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran Kontekstual (CTL) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas (Hapizoh et. al., 2020). Pembelajaran kontekstual berbantuan media audiovisual meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran (Kahfi et.al., 2021). Pembelajaran yang menggunakan media video memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif (Febriani, 2017). Selain itu, siswa yang diajarkan menggunakan media video pembelajaran lebih cepat paham dan mengerti serta motivasi dan prestasi belajar akan meningkat dalam proses pembelajaran (Nurwahidah et.al., 2021).

Rata-rata nilai total *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda. Rata-rata nilai total *posttest* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Akan tetapi, kelas eksperimen memiliki peningkatan yang lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Hasil belajar dibagi menjadi tiga macam hasil belajar yaitu: pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita, keterampilan dan kebiasaan, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah, (Sudjana & Rivai, 2011).

Analisis hasil deskripsi dari gambar 4 menunjukkan besar peningkatan hasil belajar siswa dari hasil pretest dan posttest terhadap uji peningkatan N-Gain. nilai uji N-Gain tertinggi didapatkan oleh kelas eksperimen dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol termasuk kategori nilai N-Gain sedang. Tinggi rendahnya nilai N-Gain antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dipengaruhi oleh hasil belajar siswa selama proses pembelajaran di lakukan dalam kelas. Hal ini dibuktikan dengan adanya nilai peningkatan hasil belajar siswa yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol, karena pada kelas eksperimen selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua selalu menggunakan media video berbasis kontekstual berbeda dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode ceramah.

Perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diketahui dengan melakukan uji statistik. Uji statistik dilakukan dengan dua tahapan, yaitu uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data normal dan homogen. Tahap kedua dilakukan uji beda untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Adanya perbedaan peningkatan hasil belajar ditunjukkan pada uji hipotesis dengan menggunakan uji T (*Independent Sample Test*) dengan hasil lebih rendah dari pada nilai alfa. Dengan demikian, maka H_0 ditolak atau dengan kata lain H_a diterima, artinya terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media video pembelajaran berbasis kontekstual dengan siswa yang tidak menggunakan media video pembelajaran berbasis kontekstual dalam pembelajaran biologi materi fungi. Hal tersebut sesuai dengan hipotesis peneliti bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran video berbasis kontekstual dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran video berbasis kontekstual pada pokok bahasan fungi kelas X di SMA NU Juntinyuat.

Perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dikarenakan pengaruh penggunaan media video pembelajaran berbasis kontekstual terhadap kognitif siswa. Dengan demikian, penggunaan media video pembelajaran dapat dikatakan lebih efektif dan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih memahami materi yang disampaikan dan memperoleh hasil belajar yang lebih optimal. Model Pembelajaran kontekstual (CTL) dengan media visualisasi efektif meningkatkan hasil belajar siswa (Sari et.al., 2020).

Respon adalah penguatan terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali perilaku itu. Ada dua cara pemberian penguatan dalam proses belajar mengajar, yaitu secara verbal dan nonverbal. Penguatan verbal merupakan perilaku yang dinyatakan dengan lisan, sedangkan penguatan nonverbal dinyatakan dengan ekspresi wajah, gerakan tubuh, pemberian sesuatu, dan lain-lainnya. Respon pada prosesnya didahului sikap seseorang, karena sikap merupakan kecenderungan atau kesediaan seseorang untuk bertindak laku kalau ia menghadapi suatu rangsangan tertentu. Jadi berbicara mengenai respon atau tidak respon tidak terlepas dari pembahasan sikap. Respon juga diartikan suatu tingkah laku atau sikap yang berwujud baik sebelum pemahaman yang mendetail, penilaian, pengaruh atau penolakan, suka atau tidak serta pemanfaatan pada suatu fenomena tertentu.

Perubahan sikap dapat menggambarkan bagaimana respon seseorang atau sekelompok orang terhadap objek-objek tertentu seperti perubahan lingkungan atau situasi lain. Sikap yang muncul dapat positif yakni cenderung menyenangkan, mendekati dan mengharap-kan suatu objek, seseorang disebut mempunyai respon positif dilihat dari tahap kognisi, afeksi, dan psikomotorik. Sebaliknya seseorang mempunyai respon negatif apabila informasi yang didengar-kan atau perubahan suatu objek tidak mempengaruhi tindakan atau malah menghindar dan membenci objek tertentu (Cruthefield, dalam Sarwono, 1998: 47).

Respon siswa diperoleh dengan kriteria rata-rata sangat kuat maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran biologi dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis kontekstual sangat efektif digunakan pada pokok bahasan fungi. Hasil akhir dari penulisan penelitian ini adalah sebuah produk bahan ajar berupa media video pembelajaran biologi yang berbasis kontekstual. Penggunaan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki tujuan untuk mempermudah dan mempercepat tercapainya tujuan dari sebuah pembelajaran. Berdasarkan data yang didapatkan mengenai respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran video berbasis kontekstual pada pokok bahasan fungi, serta tujuan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis kontekstual sangat baik digunakan pada proses pembelajaran biologi pada pokok bahasan fungi di SMA NU Juntinyuat.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, persentase rata-rata aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 92%, dan persentase rata-rata angket respon siswa secara keseluruhan sebesar 83% dengan kriteria sangat kuat.

REFERENSI

- Febriani, C. (2017). Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 5 (1), 11-21.
- Hapizoh, A., Jufrida, J., & Darmaji, D. (2020). Penerapan Model Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Motivasi Siswa di Kelas VII SMPN 30 Muaro Jambi. *Edufisika: Jurnal Pendidikan Fisika*. 5 (1), 45-51.
- Kahfi, M., Ratnawati, Y., Setiawati, W., & Saepuloh, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. 7 (1), 184-189.
- Krisna, F.P.P. & Marga, M.H.P. (2018). Pemanfaatan Video untuk Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Kontekstual pada Topik Aljabar. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 400-405.
- Nurwahidah, C.D., Zaharah, & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr*. 17 (1), 118-127.
- Saptasari, M. (2012). Pembelajaran Berbasis Kontekstual Sebagai Upaya Peningkatan Minat Mahasiswa pada Taksonomi Tumbuhan di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 19 (2), 196-203.
- Sari, M.N., Sariyatun, S., & Abidin, N.F. (2020). Penerapan Model Pembelajaran CTL dengan Media Visualisasi Museum Purbakala Sangiran untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 3 SMA N 1 Gemolong. *Indonesian Journal of Social Science Education*. 2 (2), 135-144
- Sarwono, S. W. (1999). *Psikologi Sosial Individu dan Teori-teori*. Jakarta; Balai pustaka.
- Sinaga, M., Panggabean, F.T.M., & Situmorang, M. (2019). Inovasi Pembelajaran Berbasis Kontekstual untuk Pengajaran Termokimia. *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)*. 2 (2).
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Syah, M. (2013). *Psikologi Pendidikan, dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.