Penggunaan Media Video dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Kisah Keteladanan Luqman Siswa Kelas V SDN 3 Nasol

Asep Samsul Umam[1], Rahmawati Otaya[2]

[1]Guru SDN 3 Nasol Kabupaten Ciamis Jawa Barat,
[2]Guru PAI SMP Negeri 1 Kabila
e-mail: [1]asepumam56@guru.sd.belajar.id, [2]rahmawaty.otaya@gmail.com

Abstrak

Sekolah merupakan sarana belajar siswa dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilannya diberbagai bidang. Guru memiliki peranan penting dalam mendidik, membimbing, mengarahkan serta melatih siswa melalui berbagai macam cara, guna mengantarkan mereka menuju manusia mandiri. Kompetensinya di bidang pendidikan dapat berperan pada hasil belajar siswa terutama di dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai tenaga professional harus memberikan yang terbaik bagi siswa, pembelajaran tidak hanya mentransformasikan ilmu pengetahuan, tetapi juga berupaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru dapat menggunakan seperangkat cara dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga tercapailah tujuan yang telah dirumuskan. Berdasarkan permasalahan tersebut, perumusan masalah penelitian ini adalah "Apakah penggunaan media video dapat meningkatkan hasil belajar PAI materi kisah keteladanan Luqman pada peserta didik kelas V SDN 3 Nasol?". Penelitian ini bertujuan "untuk meningkatkan hasil belajar PAI materi kisah keteladanan Luqman pada peserta didik kelas V SDN 3 Nasol". Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Instrumen penelitian menggunakan tes dan observasi. Data yang diperoleh dengan teknik analisis data dari subyek penelitian sebanyak 37 siswa. Maka kesimpulannya adalah sebagai berikut: hasil belajar Pendidikan Agama Islam meningkat setelah penggunaan media video dalam pembelajaran tentang kisah keteladanan Luqman, hasil ini dapat dilihat berdasarkan hasil tes siswa pada tiap siklusnya. Pada siklus I hasil belajar siswa mencapai nilai rata-rata 68,82 dengan presentase ketuntasan siswa sebesar 58,82%, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata siswa mencapai 81,18 dengan persentase ketuntasan siswa mencapai 100%. Dengan demikian maka kegiatan penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti dalam meningkatkan hasil belajar PAI tentang kisah keteladanan Luqman dengan menggunakan media video di SDN 3 Nasol dapat dikatakan berhasil.

***Kata kunci**: Hasil Belajar, Kisah teladan Luqman, Media Video*

Pendahuluan

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan.[1] Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu anak karena merekalah yang akan belajar. Anak didik merupakan individu yang berbeda satu sama lain, memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama dengan orang lain. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat merubah kondisi anak dari yang

[1]Gagne, R.M. *The Condition of Learning Theory of Instrucion*. (New York: Rinehart., 1985), h. 32.

tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik.

Belajar-mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Hal ini karena kegiatan belajar mengajar diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Proses belajar mengajar akan berhasil bila hasilnya mampu mengubah siswa dalam hal pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), keterampilan, (*skill*), dan sikap (*attitude*). Guru dan siswa harus aktif dalam proses belajar mengajar, karena proses interaksi edukatif tidak mungkin terjadi bila salah satu unsur saja yang aktif. Aktif dalam arti sikap, mental, dan perbuatan. Dalam sistem pengajaran dengan pendekatan keterampilan proses, anak didik harus lebih aktif dari pada guru. Guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator.[2]

Guru dalam melaksanakan pembelajaran perlu untuk meningkatkan profesionalitasnya. Kompotensi profesional guru adalah seperangkat kemampuan yang harus dimiliki oleh guru agar ia dapat melaksanakan tugas mengajar. Adapun kompetensi profesional mengajar yang harus dimiliki oleh seorang yaitu meliputi kemampuan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi sistem pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut makakonsep kompetensi profesional guru dapat diartikan sebagai kemampuan dasar melasksanakan tugas guru yang dapat dilihat dari kemampuan merencanakan program belajar mengajar, kemampuan melaksanakan atau mengelola proses belajar mengajar, dan kemempuan menilai proses belajar mengajar.[3]

Kondisi terkini di SDN 3 Nasol adalah masih banyaknya guru yang menggunakan metode pengajaran yang cenderung sama setiap kali pertemuan di kelas berlangsung. Pembelajaran yang kurang memperhatikan perbedaan individual anak dan didasarkan pada keinginan guru, akan sulit untuk dapat mengantarkan anak didik ke arah pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti inilah yang pada umumnya terjadi pada pembelajaran konvensional. Konsekuensi dari pendekatan pembelajaran seperti ini

[2]Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan; Problema, Solusi dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*, (Bumi Aksara, Jakarta, 2007), h. 18.

[3]Umar, N. A. K., Hasbi, M., & Anwar, H. (2019). *Kompetensi Profesional Guru dan Motivasi Kerja Dengan Kinerja Guru SMP Negeri Se-Kecamatan Biluhu Kabupaten Gorontalo*. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *7*(1), 45-58.

adalah terjadinya kesenjangan yang nyata antara anak yang cerdas dan anak yang kurang cerdas dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti ini mengakibatkan tidak diperolehnya ketuntasan dalam belajar, sehingga sistem belajar tuntas terabaikan. Hal ini membuktikan terjadinya kegagalan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Sebagai pembelajaran yang ideal, materi Pendidikan Agama Islam harus didukung dengan metode yang tepat, salah satunya adalah media video interaktif sebagai implementasi pembelajaran berbasis digital yang ditopang oleh fasilitas. Hal ini disebabkan dalam materi tarikh kisah-kisah kebanyakan guru hanya menggunakan metode ceramah yang sifatnya membosankan. Sedangkan jika materi pembelajran didukung dengan media yang sesuai dan tepat yang dapat menyampaikan informasi kepada anak didik.

Perkembangan dunia teknologi dan komunikasi di dunia sekarang ini, merupakan sebuah angin segar bagi kemajuan peradaban suatu bangsa dan kemanusiaan. Perkembangannya dalam dua dasawarsa memberikan dampak secara menyeluruh dan menyentuh segala aspek kehidupan manusia. Hal tersebut ditandai dengan pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), seperti televisi, komputer, internet, parabola, Smartphone dan lain sebagainya. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mengakibatkan perkembangan teknolgi yang berbasis jaringan internet semakin canggih.

Pada kondisi di lapangan, SDN 3 Nasol Kecamatan Cikoneng Kabupaten Ciamis mengalami porses pembelajaran yang kurang sesuai dengan harapan, hasil belajar yang kurang optimal, kondisi pembelajaran yang kurang kondusif dan proses belajar mengajar yang kurang efektif, hal ini dikarenakan penggunaan atau penerapan metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi pembelajaran pada saat itu, umumnya penggunaan metode hanya menggunakan metode ceramah, dan metode yang selalu sama pada mata pelajaran yang lain. Hal ini terlihat berdasarkan observasi penulis yang menjadi salah satu tenaga pendidik sebagai asesmen diagnostik dalam langkah awal dalam penelitian tindakan kelas.[4]

[4]Abdulhak, I., & Darmawan, D. *Teknologi Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2015), h. 23

Berdasarkan hasil latar belakang masalah, maka peneliti tertarik untuk menyusun Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Kisah Keteladanan Luqman pada Kelas V SDN 3 Nasol. Menyadari kenyataan tersebut, peneliti berupaya melakukan pembaharuan dalam pembelajaran di SDN 3 Nasol khususnya kelas 5. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah memanfaatkan media video pembelajaran. Media video adalah merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Dengan bantuan media tersebut, seseorang bisa menyimak, memperhatikan dan membuat resume poin-poin penting materi yang disampaikan atau disajikan saat pembelajaran. Penerapan media video diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan guru dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan hasil belajar. Guru sebagai peneliti dan pelaksana tindakan. Dalam melakukan observasi dibantu teman sejawat. Penelitian tindakan kelas ini menerapkan model yang digunakan oleh Kemmis dan Mc Taggart dalam Suharsimi Arikunto.[5] Langkah-langkah pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat dilaksanakan dalam bentuk siklus yang terdiri dari 4 tahapan yaitu a. perencanaan, b. tindakan, c. pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 SDN 3 Nasol Kecamatan Cikoneng Kabupaten Ciamis tahun pelajaran 2021/2022 sejumlah 37 siswa terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Objek penelitian adalah peningkatan hasil belajar PAI kisah teladan Luqman menggunakan media video pembelajaran pada siswa kelas 5 SDN 3 Nasol Kecamatan Cikoneng Kabupaten Ciamis. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini

[5]Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), h. 17

adalah observasi lembar aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan tes hasil belajar kognitif siswa.

Hasil dan Diskusi

Mas'ud Khasan Abdul Qohar dalam Muhibin Syah berpendapat bahwa prestasi adalah apa yang telah diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Nasrun Harahap berpendapat, prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penugasan dalam pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum. Sedangkan menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan keriteria tertentu, hal ini mengisaratkan bahwa objek yang dicapainya adalah hasil belajar siswa. Mengenai keberhasilan dalam pendidikan agama Islam dapat dilihat dari kepribadian siswa dalam kehidupan sehari, apakah siswa mampu mengamalakan pelajaran agama yang didapatkannya didalam sebuah lembaga pendidikan dengan mengikuti sariat Islam.

Jadi dari beberapa pengertian di atas dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh oleh seseorang setelah mengalami proses belajar, hal ini akan tergambar dari perubahan tingkah lakunya, baik di bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa, diperlukan tes yang akan dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai tertentu. Hasil belajar sangat tergantung dari proses pembelajaran yang dilalui oleh siswa, dalam hal ini siswa tidak dapat dipisahkan dari peranan guru selama proses belajar mengajar berlangsung.

Menurut Yusufhadi Miarso media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran seringkali menggunakan prinsip Kerucut Pengalaman (*cone of experience*), yang melukiskan bahwa semakin konkrit peserta didik

mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyaklah pengalaman yang didapatkan. Tetapi sebaliknya, jika semakin abstrak peserta didik mempelajari bahan pelajaran maka semakin sedikit pula pengalaman yang akan didapatkan oleh peserta didik. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka peneliti memfokuskan pada pembahasan tentang media jenis pertama, dengan contoh penggunaan media video interaktif yang menjadi bagian dari media audio visual.

Video dapat diartikan sebagai bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi atau rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Menurut Daryanto, media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar secara sekuensial. Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk digunakan dalam membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun secara berkelompok.

Sedikit banyak video merupakan salah satu alternatif dalam mengatasi rendahnya hasil belajar, termasuk di dalamnya penguasaan konsep materi. Video dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman tersendiri kepada siswa, selain itu juga dikarenakan kemampuan video cukup efektif untuk memvisualisasikan materi yang bersifat dinamis.

Video mengandung dua unsur sekaligus yakni unsur audio dan sekaligus unsur visual sehingga mempunyai beberapa kelebihan daripada mediamedia pendidikan yang lain seperti media cetak. Kelebihan-kelebihan yang terdapat pada video menyebabkan video sesuai digunakan untuk tujuan pembelajaran. Menurut Dale, sebagaimana dikutip Molenda, untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut pengalaman (cone of experience). Kerucut pengalaman Dale ini sudah banyak dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah.

Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Dale ini memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin

banyak pengalaman yang diperoleh siswa. Sebaliknya, semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman, contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa.

Video pembelajaran interaktif ini merupakan video yang digabungkan dengan komputer untuk keperluan pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya mendengar dan melihat gambar-gambar, tetapi siswa juga dapat meresponnya secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pengelaman belajar yang didapat lebih banyak.

Hasil observasi tes hasil evaluasi pembelajaran pada materi kisah teladan Luqman pada kelas 5 SDN 3 Nasol menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran siklus 1 memperoleh hasil rata-rata nilai sebesar 68,82 dengan presentase siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar (memperoleh nilai 75) sebesar 58,82% sedangkan 41,18% belum mencapai nilai KKM atau belum mencapai ketuntasan belajar. Dari hasil analisis data pelaksanaan tindakan pada siklus 1, penulis melakukan refleksi dan evaluasi untuk meningkatkan proses pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran agar pada siklus 2 dapat memperoleh hasil yang lebih memuaskan. Adapun pada siklus 2 diperoleh data hasil rata-rata nilai tes hasil evaluasi pembelajaran sebesar 81,18 dengan presentasi siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar sebesar 100%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 41,18%. Dari hasil analisa data pada siklus 2, maka dapat disumpulkan bahwa penggunaan media video pada pembelajaran kisah teladan Luqman lebih optimal dan dapat meningkatkan hasil belajar PAI.

Apabila ditunjukkan dengan tabel hasil observasi motivasi siswa siklus 1 dan 2 dapat disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini.

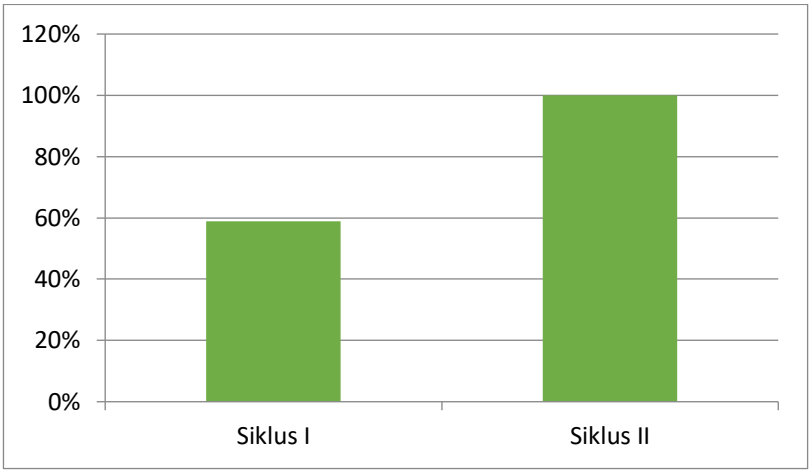
Tabel 1

Persentase Keberhasilan Hasil Tes Belajar Siswa

No.	Nilai		Jumlah	Rata – rata
	Siklus I	Siklus II		
1	58,82%	100%	158,82%	79,41%

Gambar 1

Persentase Keberhasilan Hasil Tes Belajar Siswa



Berdasarkan data tabel dan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa hasil tes belajar siswa pada pembelajaran kisah teledanan Luqman dengan menggunakan media video, persentase keberhasilan nilai rata-rata yang diperoleh siswa mulai dari siklus I sampai dengan siklus II mencapai 79,41% atau tergolong kriteria baik. Dengan kata lain penggunaan media video pada materi kisah teladan Luqman dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan kelas tentang penggunaan media video dalam meningkatkan hasil belajar PAI materi kisah teladan Luqman pada siswa kelas 5 SDN 3 Nasol, maka dapat disimpulkan hasil tes belajar siswa mengalami peningkatan tiap siklusnya, hal ini karena proses kegiatan belajar mengajar yang selalu mengalami perubahan dan perbaikan secara bertahap. Sehingga hasil belajar berdasarkan tes siswa mencapai nilai yang diharapkan. Adapun keberhasilan siswa pada siklus I baru mencapai angka 58,82% sedangkan pada siklus II menjadi 100%, dengan demikian kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media video pada materi kisah teladanan Luqman dikatakan berhasil.

Berdasarkan penelitian tentang penggunaan media video yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang disampaikan yaitu 1) guru hendaknya lebih variatif dalam menggunakan metode dan media pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dalam belajar sehingga dapat meningkatkatkan pemahamannya dalam belajar. 2) siswa hendaknya lebih giat dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar di dalam kelas. 3) sekolah hendaknya

lebih membantu menyediakan fasilitas dan sarana belajar untuk kegiatan proses pembelajaran agar hasil belajar yang diperoleh siswa dapat meningkat.

Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta

Azhar, Arsyad. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Bahri Djamarah, Syaiful. (1994). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional

_____. (2005). *Guru dan Anak Didik*, Jakarta: PT Rineka Cipta

Darmawan, Deni. (2015). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi: Teori dan Aplikasi*, Bandung: Remaja Rosda Karya

Darwiansyah, (2006). *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Faza Media

Dimyati dan Mujiono, (2002). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta:Rineka Cipta

Farhana, Husna. (2019). *Buku Penelitian Tindakan Kelas*. IC Publisher: Jakarta

Hidayat, Syarif. (2013) *Teori dan Prinsip Pendidikan,* Tangerang:Pustaka Mandiri

Hidayatullah, (2012). *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Thariqi Press

Kementerian Agama RI. (2022). Modul Perangkat dan Media Pembelajaran PPG Dalam Jabatan Tahun 2022.

Miarso, Yusufhadi. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Molenda, Michael. (1982). *Instructional Media: and the New Technology of Instruction*, New York: Jonh Wily and Sons.

Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, (2014). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: mengembangkan Profesionalitas Guru,* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

Soedarsono. FX. (1997). *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan.

Soemanto, Wasty. (2000). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta

Subhan, Fauti (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Sidoarjo: Qithos Digital Press

Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Suparno, Paul. (2008). *Riset Tindakan untuk Pendidikan.* Jakarta: PT Gramedia Widia Sarana Indonesia.

Suryani, Nunuk. dkk, (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Syah, Muhibin (2010). *Psikologi Belajar*, Jakarta: Logos Wacana Ilmu

Umar, Bukhari. (2011). *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Amzah

Uzer Usman, Moh. dkk, (2003). *Upaya-upaya Optimalisasikan Kegiatan Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosda Karya.