



Pemanfaatan Media Audio Visual Berbasis *Movie Learning* Dalam Pembelajaran Biologi pada Konsep Virus di SMA Negeri 2 Pineleng

Utilization of Movie Learning-Based Audio Visual Media in Biology Learning on Virus Concept at Senior High School 2 Pineleng

Elsa Lutvia Riska^{1*}, Anatje Lihiang², dan Helen J. Lawalata²

¹Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Manado

²Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Manado

Kampus Unima di Tondano, Sulawesi Utara 95618, Indonesia

*Korespondensi penulis, e-mail: elsalutvia@gmail.com

Diterima 15 Januari 2021/Disetujui 1 Februari 2021

ABSTRAK

. Pemanfaatan media audio visual khususnya *movie learning* telah diketahui memberi dampak terhadap hasil belajar siswa kelas X MIA di SMA Negeri 2 Pineleng yang sebelumnya berada di rata-rata 46%. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *movie learning* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Konsep Virus di SMA Negeri 2 Pineleng. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian *quarsi-experiment* dengan desain penelitian *one group time-series design*, yaitu rancangan penelitian yang dilakukan dengan pengukuran berulang-ulang. Dalam penelitian ini pemilihan kelas eksperimen menggunakan teknik *purposive sampling* dengan hanya menggunakan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai 48,8 untuk skor rata-rata *pretest* dan nilai 82,25 untuk skor rata-rata *posttest*. Terdapat pengaruh hasil belajar siswa kelas X MIA SMA Negeri 2 Pineleng dengan menggunakan media audio visual berbasis *movie learning*.

Kata kunci: *Movie learning*, hasil belajar

ABSTRACT

The utilization of audio visual media, especially Movie Learning, has been known to have an impact on the learning outcomes of students in grade X MIA at SMA Negeri 2 Pineleng which previously averaged 46%. This study aims to see the influence of movie learning media utilization on students' learning outcomes in virus concept learning at SMA Negeri 2 Pineleng. The method used in this research is quarsi-experiment research with One Group Time-Series Design research design, which is a research design that is done by repeated measurement. In this study, the selection of experimental classes used

purposive sampling technique using only one group of experiments without control group. The results showed a score of 48.8 for the pretest average score and a score of 82.25 for the posttest average score. There is influence of learning results of students in grade X MIA SMA Negeri 2 Pineleng by using audio visual media based on movie learning.

Keywords: Movie learning, student learning outcomes

PENDAHULUAN

Menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan. Banyak hal yang harus diperhatikan, misalnya cara berpikir atau sudut pandang kita dalam melihat suatu permasalahan yang ada di dunia pendidikan. Salah satu masalah pendidikan yang menjadi pembahasan peneliti di sini ialah bagaimana memanfaatkan sebuah media dalam pembelajaran agar tidak terkesan monoton dan dapat meningkatkan hasil belajar terhadap pencapaian KKM yang sudah ditetapkan guru bidang studi. Belum lagi masalah wabah pandemi yang saat ini mengharuskan daring atau pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka dan memanfaatkan *platform* yang sudah tersedia. Penggunaan media pembelajaran dalam keadaan seperti ini sangat diperlukan agar dapat menjembatani pikiran antara guru dan murid (Erivianto 2017).

Salah satu solusi yang digunakan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu pemanfaatan media pembelajaran audio visual, pembelajaran menggunakan audio visual akan sangat membantu baik guru maupun siswa. Bagi guru dengan adanya pemanfaatan audio visual sebagai media pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ainina (2014) di SMA N 2 Bae Kudus, pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio visual dinyatakan memiliki pengaruh hal ini dilihat dari hasil post-tes siswa dalam kriteria tuntas yaitu dengan nilai kurang dari 70 setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan video ternyata dapat meningkatkan semangat serta ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga diperoleh hasil tes evaluasi yaitu 79,27 yang menandakan hasil belajar kelas ini mengalami peningkatan dari 60,21 (*pretest*) menjadi 79,27. Evaluasi dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* dapat dijadikan tolak ukur untuk mengukur (membandingkan) dan menilai atau mengambil keputusan (Suharsimi 2009).

Penerapan media pembelajaran audio visual juga dapat dilakukan dalam kondisi yang tidak memungkinkan seperti adanya pandemi Covid-19. Guru dapat mengarahkan siswa untuk mengunduh aplikasi yang sudah tersedia di *playstore* untuk menunjang diskusi daring. Pada saat diskusi daring berlangsung guru dapat menayangkan beberapa video pembelajaran yang sesuai dengan topik. Sedangkan untuk kondisi normal guru dapat memanfaatkan proyektor, laptop dan telpon pintar untuk menayangkan video pembelajaran di dalam kelas. Sejalan dengan pendapat dari Hamalik *dalam* Yasri (2016) yang menyebutkan dengan adanya inovasi pada metode pembelajaran dan kesesuaian materi maka akan mempengaruhi minat belajar dari siswa tersebut meskipun dalam kondisi yang tidak memungkinkan.

Berdasarkan uraian di atas inilah yang meyakinkan peneliti untuk menerapkan pemanfaatan media audio visual berbasis movie learning atau video pembelajaran di SMA Negeri 2 Pineleng untuk meningkatkan hasil belajar. Dari hasil wawancara dengan guru bidang studi hasil belajar siswa di sekolah tersebut berada di rata-rata yaitu 46% dari total siswa kelas X MIA yaitu 16 orang. Sedangkan untuk KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu KKM tunggal 70. Sekolah SMA Negeri 2 Pineleng ini merupakan sekolah

yang berada di desa Sea kecamatan Pineleng, dengan jumlah keseluruhan siswa tahun ajaran 2020/2021 mencapai 162 siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang ada di sekolah tersebut untuk penyesuaian dengan kondisi pandemik, sekolah tetap melaksanakan pembelajaran daring maupun pembelajaran langsung dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Sedangkan platform yang digunakan dalam pembelajaran yaitu WAG namun masih banyak siswa yang masih kurang terlibat dalam diskusi.

Peneliti mengambil media pembelajaran audio visual berbasis movie learning karena berdasarkan materi yang akan diberikan yaitu tentang konsep virus maka diperlukan sebuah media yang mampu menggambarkan bagaimana konsep virus mulai dari struktur, morfologi sampai siklus reproduksinya secara 3D sehingga meningkatkan ketertarikan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *movie learning* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Konsep Virus di SMA Negeri 2 Pineleng.

METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian di SMA Negeri 2 Pineleng, Kecamatan Pineleng, Kabupaten Minahasa, Propinsi Sulawesi Utara, semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021, pada bulan Agustus 2020 sampai dengan September 2020 pada pokok bahasan virus.

Variabel Penelitian

Dalam Penelitian ini digunakan dua variabel, yakni variabel bebas (variabel independen) dengan menggunakan media *movie learning* pada pokok bahasan Konsep Virus dan variabel terikat (variabel dependen) yaitu hasil belajar peserta didik kelas X MIA yang diperoleh dari hasil *posttest* setelah melaksanakan pembelajaran dengan media *movie learning* di SMA Negeri 2 Pineleng.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu *quasi experimental design* atau eksperimen semu dengan menggunakan rancangan *one group time series design* dan untuk penggunaan kelas eksperimen disini hanya menggunakan satu kelompok (Sugiyono 2007). Proses pengambilan data dilakukan sebanyak enam kali yaitu *pretest* tiga kali dan *posttest* tiga kali untuk melihat kesetabilan dan kejelasan keadaan kelompok (Sriatun 2017). Rancangan penelitian ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Group	Time →						
Group 1	O1	O2	O3	X	O4	O5	O6

(Sumber: Wibowo, 2016)

Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 2 Pineleng. Sampel yang akan diteliti adalah sampel kelas X MIA dengan total 16 siswa.

Prosedur Penelitian

Tahapan-tahapan dalam penelitian ini, antara lain tahap observasi, pelaksanaan, dan tahap akhir. Tahap observasi diawali dengan menyusun rencana penelitian (proposal) untuk diseminarkan, kemudian menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, LKPD, dan media *Movie Learning*) serta instrumen penelitian.

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan cara memberikan *pretest* sebanyak 3 kali dengan selisih sehari pada minggu pertama. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal dari kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan. Kepada kelas eksperimen kemudian dilakukan uji normalitas berdasarkan *pretest* yang diperoleh pada tes awal, selanjutnya pada minggu kedua diberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dan pada minggu ketiga memberikan *posttest* sebanyak 3 kali dengan selisih sehari kepada kelas eksperimen. Tahap akhir yaitu mengelola serta menganalisis data *pretest* dan *posttest*, menganalisis serta menyimpulkan hasil penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung, tes dan dokumentasi. Pengumpulan data pertama berdasarkan data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, kemudian pengambilan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik uji Wilconxo pada taraf signifikan (α) = 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data ini merupakan data hasil belajar siswa pada materi Konsep Virus yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* ditunjukkan pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2 Hasil *pretest* kelas eksperimen

No	Sumber Varian	Pretest	Pretest	Pretest
		1	2	3
	N	16	16	16
2	Standar Deviasi	23,12	19,25	12,90
3	Minimum	5	15	15
4	Maksimum	65	65	70
5	Nilai Tertinggi	100	100	100

Tabel 3 Hasil *posttest* kelas eksperimen

No	Sumber Varian	Pretest	Pretest	Pretest
		1	2	3
1	N	16	16	16
2	Standar Deviasi	3,09	6,55	5,12
3	Minimum	75	75	85
4	Maksimum	85	90	95
5	Nilai Tertinggi	100	100	100

Data hasil belajar peserta didik berdistribusi normal, sedangkan untuk pengujian hipotesis didapatkan bahwa perlakuan berbeda nyata. Negative ranks atau selisih negatif hasil belajar menggunakan media *movie learning* untuk *pretest* dan *posttest* adalah “0” baik itu pada nilai N, tingkat rata-rata, maupun jumlah tingkat. Nilai “0” menunjukkan tidak adanya penurunan atau pengurangan dari nilai *pretest* ke nilai *posttest*. Positive ranks atau selisih positif antara hasil belajar menggunakan media *movie learning* terdapat

22 data positif untuk *pretest* dan *posttest*. Untuk (N) artinya ke 16 sampel tersebut mengalami peningkatan hasil belajar dari nilai *pretest* ke *posttest*. Sedangkan rata-rata tingkat tersebut adalah 8,50 dan untuk jumlah tingkat sebesar 138. Ties adalah kesamaan nilai *pretest* dan *posttest*, diperoleh “0” sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada kesamaan antara *pretest* dan *posttest*.

Pembahasan

Hubungan pemanfaatan media *movie learning* terhadap pembelajaran Biologi untuk sub pokok bahasan konsep virus, yaitu diperlukannya sebuah media yang mampu menggambarkan bagaimana konsep virus mulai dari struktur, morfologi sampai siklus reproduksinya secara 3D sehingga meningkatkan ketertarikan belajar siswa. Kualitas pengajaran dengan menggunakan animasi dapat sangat memberikan dampak positif yaitu membantu siswa dalam mempelajari materi lebih luas, meningkatkan kepuasan dan keberhasilan belajar siswa (Sari 2014). Menurut Haryoko (2012) bahwasanya media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Selain itu Menurut sadiman dalam Rahmatullah (2011) media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat penyaluran pesan dari guru untuk murid. Hal ini juga sejalan dengan manfaat penggunaan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Purwono (2014) yang menyatakan bahwa keaktifan dalam pembelajaran akan meningkat, pembelajaran jadi lebih menarik kemudian dalam segi pemanfaatan waktu dan tenaga sangat optimal dan fleksibel. Penggunaan media film seperti ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar dari siswa seperti yang diutarakan oleh Arsyad (2005) manfaat penggunaan media film ini yaitu sangat fleksibel untuk diterapkan dalam kelompok kecil maupun besar, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat mengundang pemikiran serta diskusi dalam kelompok siswa. Selama proses penelitian berlangsung diperoleh informasi dari siswa pembelajaran lebih nyaman untuk dilakukan dengan tatap muka langsung dan untuk media dapat dengan baik digunakan karena bisa disalurkan dengan transfer *bluetooth* atau *share it* jika tidak memiliki kuota internet. Dengan demikian dapat dimanfaatkan secara luring.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat diketahui rata-rata hasil pre-test sebanyak 16 sampel selama tiga kali sebesar 48,8 dengan kategori masih di bawah KKM yang telah ditetapkan guru bidang studi dan hasil *posttest* sebanyak 16 sampel selama tiga kali sebesar 82,25 pada kategori telah mencapai KKM. Meskipun penggunaan soal *pretest* yang sama dalam 3 kali pengambilan data, namun ada selisih sehari dalam pengambilan *pretest* selain itu kemampuan masing-masing siswa dalam mengingat dan memahami soal berbeda-beda hal inilah yang menjadikan rata-rata *pretest* 1-3 mengalami sedikit peningkatan. Sedangkan untuk *posttest* yang juga mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan media yang telah diberikan oleh peneliti dapat dipelajari sendiri sehari sebelum pemberian *posttest* karena tersimpan dimasing-masing telepon pintar siswa selain itu soal *posttest* juga mengalami pengacakan nomor sehingga membutuhkan daya ingat siswa untuk mengingat jawaban yang tepat.

Hasil penelitian dengan menggunakan media *movie learning* yang meningkat ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Noviyanto (2015) dengan menggunakan animasi untuk sistem pernafasan manusia dimana diperoleh *pretest* untuk kelas eksperimen 55 sedangkan untuk *posttest* 82,50. Selain itu ada pula penelitian yang dilakukan oleh Ainina (2014) dilihat dari hasil *posttest* siswa dalam kriteria tuntas yaitu dengan nilai kurang dari 70 setelah dilakukanya pembelajaran dengan menggunakan

video ternyata dapat meningkatkan semangat serta ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga diperoleh hasil tes evaluasi yaitu 79,27.

KESIMPULAN

Dengan media *movie learning* dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran siswa baik dari segi penilaian kognitif, afektif maupun psikomotorik. Hal ini dilihat dari peningkatan rata-rata siswa setelah diberikan pembelajaran menggunakan media *movie learning*. Selain itu penggunaan media ini dapat dimanfaatkan juga dalam kondisi yang tidak memungkinkan untuk pembelajaran normal yaitu daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainina IA. 2014. Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian journal of history education*, 3(1): 40-45.
- Arsyad A. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sriatun. 2017. Effectivity Of Role Playing Tecniquest To Improve Student Academic Motivation In Class XI SMK Pelayaran Hang Tuah Kediri In The Academic Year.
- Eriwianto D. 2017. Penerapan Media Film Pendek Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X IPS 1 SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017. *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 7(2).
- Haryoko S. 2012. Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1): 1-10.
- Noviyanto TSH, Juanengsih N, Rosyidatun ES. 2015. Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Edusains* 7(1):57-63.
- Purwono J. 2014. Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal teknologi pendidikan dan pembelajaran*, 2(2): 127-144.
- Rahmatullah M. 2011. Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 12(1): 178-186.
- Sari NW, Samawi A. 2014. Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa slow learner. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 1(2), 140-144.
- Sudjana N. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono.2007. *Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi A. 2009. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo A, Sowono H, Listyorini D. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Problem-based Field Investigation (Pbfi) terhadap Kemampuan Bertanya. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(6), 1071-1076.
- Yasri HL, Mulyani E. 2016. Efektivitas Penggunaan Media Film Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(2):138-149.