



Pengembangan Video Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Analisis Siswa

Alan Nuari*, Syifaул Gummah, Habibi

Program Studi Pendidikan Fisika, FSTT, Universitas Pendidikan Mandalika, Jl. Pemuda No. 59 A, Mataram, Indonesia 83125
Email Korespondensi: alann2247@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan video pembelajaran kontekstual yang layak untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa. Video pembelajaran kontekstual ini dihasilkan melalui tahapan pengembangan ADDIE yakni: analyze, design, development, implementation dan evaluation. Uji coba empirik video pembelajaran ini dilakukan pada kelas sebelas IPA SMA Negeri 1 Masbagik dengan jumlah siswa sebanyak 34 orang. Hasil uji kelayakan produk video pembelajaran kontekstual berdasarkan tiga validator memiliki nilai rata-rata persentase kelayakan sebesar 79% dengan kriteria "layak" sehingga dapat digunakan sebagai bahan atau media pembelajaran. Hasil analisis data angket motivasi belajar terhadap peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan video pembelajaran kontekstual ini juga memiliki persentase sebesar 82% dengan kualifikasi "baik". Berdasarkan hasil uji empirik menggunakan soal uraian menunjukkan bahwa skor rata-rata pretest dan posttest mengalami peningkatan yang signifikan berturut dari 0,79 menjadi 0,86, sehingga nilai rata-rata dari skor N-gain diperoleh sebesar 0,45 dengan kriteria interpretasi (sedang). Hasil pengembangan ini dapat di simpulkan bahwa video pembelajaran kontekstual memenuhi kategori layak dan secara empirik mampu meningkatkan kemampuan analisis siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Kontekstual, Motivasi Belajar, Kemampuan Analisis.

Development of Contextual Learning Videos to Improve Students' Motivation and Analysis Ability

Abstract

This research aims to produce contextual learning videos that are suitable for improving students' analytical skills. This learning video was produced through ADDIE development, namely: analyze, design, development, implementation and evaluation. The empirical test of the learning video was carried out in class 11 science at SMA Negeri 1 Masbagik as many as 34 students. The feasibility test results from the three validators have an average percentage value of 79% with "feasible criteria" so that it can be used as a learning media. The results of the analysis of 'learning motivation' on increasing student learning motivation using contextual learning videos also have a percentage of 82% with the "Good Category". Based on the results of empirical tests using descriptive questions, it shows that the average pretest and posttest scores have increased significantly from 0.79 to 0.86, so the average value of the N-gain score is 0.45 with "Medium Criteria". The results can be concluded that contextual learning videos meet the appropriate category and are empirically able to improve students' analytical skills.

Keywords: Learning Media, Contextual, Learning Motivation, Ability Analysis.

How to Cite: Nuari, A., Gummah, S., & Habibi, H. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Analisis Siswa. *Empiricism Journal*, 4(2), 535–540. <https://doi.org/10.36312/ej.v4i2.1306>



<https://doi.org/10.36312/ej.v4i2.1306>

Copyright©2023, Nuari et al.
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek kunci dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era globalisasi (Hanushek, 2020). Dalam konteks pembelajaran, tantangan guru tidak hanya terletak pada penyampaian informasi, tetapi juga pada kemampuan mereka untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan analisis siswa (Afrianto, 2018, Nababan, et al., 2020). Saat ini, metode pembelajaran konvensional yang bersifat monoton dan kurang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari dapat menghambat minat dan motivasi siswa (Joshi, 2020).

Dalam rangka menghadapi dinamika perkembangan teknologi informasi, video pembelajaran menjadi alternatif yang efektif untuk merancang strategi pembelajaran yang kontekstual dan menarik. Penggunaan video sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan relevan dengan kehidupan siswa. Oleh karena itu, penelitian tentang penerapan video pembelajaran kontekstual di sekolah menjadi suatu hal yang perlu dieksplorasi lebih lanjut.

Melalui pemanfaatan teknologi video, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik bagi siswa. Video pembelajaran kontekstual membawa materi pelajaran ke dalam konteks kehidupan nyata (Skukauskaitė dan Girdzijauskienė, 2021), memungkinkan siswa untuk melihat keterkaitan antara teori dan praktik (Hamida, S., & Desnita, 2021). Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka dapat mengidentifikasi relevansi materi dengan pengalaman sehari-hari mereka.

Li, et al., (2020) mengatakan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya terletak pada pemahaman konsep, tetapi juga pada kemampuan analisis siswa. Artinya, dengan memanfaatkan video pembelajaran kontekstual, siswa dapat dilibatkan dalam pemecahan masalah dan analisis situasi yang sesuai dengan konteks kehidupan nyata. Hal ini memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis mereka yakni keterampilan yang sangat diperlukan di era informasi saat ini.

Selain itu, video pembelajaran kontekstual memungkinkan pemanfaatan sumber daya visual dan audio yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan melibatkan berbagai indera, siswa dapat lebih baik memahami dan mengingat informasi. Ini dapat memberikan dorongan tambahan terhadap motivasi belajar, karena siswa merasa terlibat secara lebih menyeluruh dalam proses pembelajaran.

Implementasi video pembelajaran kontekstual juga dapat mengatasi tantangan pembelajaran konvensional yang mungkin dihadapi oleh beberapa siswa (Jungge, 2021). Siswa dengan gaya belajar yang berbeda dapat mendapatkan manfaat yang lebih besar melalui pendekatan pembelajaran yang lebih visual dan interaktif ini. Hal ini dapat menciptakan lingkungan belajar inklusif yang memperhitungkan keberagaman gaya dan kebutuhan belajar siswa.

Pentingnya meningkatkan motivasi siswa juga tidak dapat diabaikan. Motivasi yang tinggi adalah kunci keberhasilan belajar jangka panjang. Video pembelajaran kontekstual dapat menjadi sarana yang efektif untuk menanamkan minat dan antusiasme siswa terhadap materi pelajaran (Syaparuddin, S., & Elihami, 2020). Melalui pemanfaatan elemen visual yang menarik dan kreatif, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menginspirasi dan memotivasi siswa.

Selain itu, era digital memungkinkan akses mudah terhadap berbagai sumber informasi. Video pembelajaran kontekstual dapat menjadi alat yang efektif dalam memfasilitasi akses siswa terhadap pengetahuan baru. Dengan menggabungkan teknologi dengan pembelajaran, guru dapat membantu siswa mengembangkan literasi digital mereka, keterampilan yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan abad ke-21.

Pengembangan keterampilan analisis siswa menjadi semakin penting dalam menghadapi perubahan kompleks dan cepat di dunia saat ini. Video pembelajaran kontekstual dapat memberikan landasan untuk melatih kemampuan analisis siswa, baik melalui studi kasus dunia nyata maupun simulasi situasional (Sarwinda, et al., 2020). Dengan demikian, siswa dapat merespon lebih efektif terhadap permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dan karir masa depan mereka.

Melalui penerapan video pembelajaran kontekstual, pembelajaran tidak hanya menjadi proses transmisi informasi, tetapi juga pengalaman holistik yang mempersiapkan siswa untuk tantangan dunia nyata. Peningkatan motivasi dan kemampuan analisis siswa melalui pendekatan ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan pendidikan secara keseluruhan, menciptakan lingkungan belajar yang lebih relevan dan dinamis bagi generasi mendatang.

METODE

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan analisis siswa. Desain penelitian ini diadaptasi dari model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan

yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan) dan *Evaluation* (evaluasi) (Spatioti, et al., 2022). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Masbagik yang berjumlah 34 siswa yang ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi, angket, dan tes. Lembar validasi digunakan untuk melihat seberapa layak video pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Lembar angket digunakan untuk mendeteksi respon siswa terhadap produk pengembangan video pembelajaran *kontekstual*. Sedangkan lembar tes digunakan untuk memperoleh hasil peningkatan kemampuan analisis sebelum dan setelah menggunakan produk pengembangan video pembelajaran kontekstual.

Analisis data uji empirik dilakukan dengan menggunakan uji N-gain (Hake, 2002). Uji N-gain merupakan sebuah metode analisis data yang digunakan untuk mengukur perubahan atau peningkatan hasil perlakuan dalam suatu percobaan atau intervensi pembelajaran. Metode ini sering digunakan dalam konteks pendidikan untuk mengevaluasi efektivitas suatu strategi atau metode pembelajaran.

$$N\text{-gain} = \frac{Post\ test - Pre\ test}{Maks.\ Post\ test - Pre\ test}$$

Hasil analisis N-gain dapat memberikan dasar bagi pengambilan keputusan terkait perbaikan metode pembelajaran atau pengembangan program pendidikan (Sesmiyanti, et al., 2019). Uji N-gain memiliki keunggulan dalam mengukur dampak perubahan pada tingkat individu atau kelompok. Hal ini memungkinkan evaluasi efektivitas suatu metode atau strategi pembelajaran secara kuantitatif. Nilai N-gain dapat diinterpretasikan dalam beberapa kriteria seperti pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Skor N-gain dan Kriterianya

| Skor N-gain | Kriteria |
|-----------------------|----------|
| $g > 0,7$ | Tinggi |
| $0,3 \leq g \leq 0,7$ | Sedang |
| $g < 0,3$ | Rendah |

Apabila hasil analisis skor N-gain bernilai positif, maka dapat diartikan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa setelah mengikuti perlakuan atau pembelajaran. Sebaliknya jika N-gain bernilai negatif, maka hasil tersebut menunjukkan adanya penurunan pemahaman konsep siswa setelah pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi produk pengembangan memaparkan tentang hasil tanggapan/kelayakan terhadap video pembelajaran yang dikembangkan peneliti dari validasi ahli di bidang studi, desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Berikut disajikan data hasil uji kelayakan oleh validasi ahli terhadap video pembelajaran kontekstual:

Tabel 2. Data Hasil Uji Kelayakan oleh Validator

| Validator | Skor perolehan | Kualifikasi | Kriteria |
|-----------------|----------------|-------------|---------------------|
| Validator 1 | 76% | Cukup | Direvisi secukupnya |
| Validator 2 | 85% | Baik | Direvisi Sedikit |
| Validator 3 | 77% | Cukup | Direvisi secukupnya |
| Nilai rata-rata | 79% | Cukup | Direvisi secukupnya |

Berdasarkan data hasil validasi diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata perolehan kelayakan produk pengembangan video pembelajaran kontekstual ini memiliki persentase keayakan sebesar 79 % dengan kualifikasi cukup dan layak dijadikan sebagai bahan atau media pembelajaran untuk diterapkan di sekolah.

Validitas produk pengembangan pendidikan merujuk pada sejauh mana produk tersebut dapat dianggap sebagai alat yang efektif dan relevan dalam mencapai tujuan

pembelajaran yang telah ditetapkan (Almanasreh, 2019). Validitas merupakan aspek kualitas yang penting dalam mengukur sejauh mana sebuah produk pendidikan dapat diandalkan dan diakui keberlakuannya

Selanjutnya uji coba produk pengembangan dilakukan dengan menggunakan metode angket skala motivasi belajar akademik yang berisi pernyataan atau pertanyaan terkait produk pengembangan video pembelajaran *kontekstual* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan video pembelajaran kontekstual ini. Pemberian angket dilakukan pada kelas 11 Ipa 3 (F3) yang berjumlah 34 siswa untuk mengisi angket skala motivasi belajar tersebut. Berikut adalah nilai persentase hasil angket motivasi terhadap video pembelajaran *kontekstual*:

Tabel 3. Data Hasil Uji Angket Motivasi Belajar

| Indikator Motivasi | Jumlah | Persentase | Keterangan |
|---------------------------|--------|------------|-------------|
| Motivasi Instrinsik | 18 | 82% | Termotivasi |
| Motivasi Ekstrinsik | 12 | 82% | Termotivasi |
| Nilai Rata-rata Pesentase | | 82% | Termotivasi |

Berdasarkan hasil uji angket di atas dapat diketahui bahwa nilai persentase dari kedua indikator motivasi belajar memiliki persentase yang sama dengan nilai sebesar 82% dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden siswa mengalami peningkatan motivasi melalui penerapan video pembelajaran berbasis kontekstual ini. Adapun keriteria kelayakan yang dapat di ambil dari hasil nilai rata-rata persentase berdasarkan rubik penskornya dengan keriteria termotivasi.

Selanjutnya hasil uji tes kemampuan analisis siswa yang dianalisis menggunakan uji N-Gain dengan jumlah soal 10 butir. Berdasarkan indikator kemampuan analisis siswa dengan perolehan pengisian tes sebanyak 34 siswa diperoleh hasil data sebagai berikut.

Tabel 1. Data Hasil Uji N-Gain Kemampuan Analisis Siswa

| Indikator Kemampuan Analisis | Mean | | N-Gain | |
|------------------------------|---------|----------|--------|------------|
| | Pretest | Posttest | Skor | Keterangan |
| Capability | 0,97 | 0,98 | 0,25 | Sedang |
| Context | 0,61 | 0,85 | 0,62 | Sedang |
| Connections | 0,61 | 0,73 | 0,31 | Sedang |
| Conclusions | 0,67 | 0,88 | 0,62 | Sedang |
| Nilai rata-rata | 0,72 | 0,86 | 0,45 | Sedang |

Berdasarkan tabel indikator di atas menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan analisis siswa setiap indikator mengalami peningkatan. Skor indikator *context* dan *conclusion* memiliki nilai tertinggi daripada skor indikator analisis lainnya. Namun, keempat indikator analisis tersebut termasuk dalam kategori kemampuan "sedang". Diketahui bahwa nilai rata-rata pretest 0,72 lebih kecil dibandingkan nilai rata-rata protest 0,86 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan analisis sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan video pembelajaran tersebut. Adapun nilai rata-rata skor keseluruhan dari N-gain memiliki persentase sebesar 0,45 dengan kriteria interpretasi (sedang).

Fadaei (2019) mengatakan bahwa uji n-gain dalam hal ini merupakan metode statistik yang digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman atau kinerja siswa setelah mengikuti suatu pembelajaran. Nilai n-gain memberikan gambaran seberapa besar perubahan yang terjadi dari awal hingga akhir suatu pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran dengan video pembelajaran kontekstual, hasil uji n-gain dapat memberikan wawasan tentang efektivitas metode pembelajaran tersebut dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan analisis siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian dan pengembangan yang dilakukan peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Kelayakan video pembelajaran *kontekstual* untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan analisis siswa, berdasarkan penilaian ahli desain, ahli materi dan bidang studi sebanyak 3 validator. Hasil penilaian validator 1,2 dan 3, berturut-turut beserta kategorinya yaitu 76% (layak), 85% (sangat layak), 77% (layak). Dengan demikian, nilai rata-rata persentase kelayakan produk pengembangan video pembelajaran *kontekstual* ini sebesar 79% dengan kriteria layak sehingga dapat diterapkan sebagai video pembelajaran fisika materi gelombang bunyi. Hasil analisis uji N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan analisis siswa setiap indikator mengalami peningkatan. Adapun nilai rata-rata skor dari N-gain memiliki persentase sebesar 0,45 dengan kriteria interpretasi (sedang) dan dapat di simpulkan bahwa video pembelajaran kontekstual ini mampu meningkatkan kemampuan analisis siswa.

REKOMENDASI

Rekomendasi ditujukan kepada peneliti selanjutnya agar bisa melakukan penelitian di tempat yang berberda serta dapat mengembangkan video pembelajaran kontekstual yang lebih maksimal dan bervariasi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada kepala sekolah SMA Negeri 1 Masbagik yang telah berkenan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian ini. Ucapan terima kasih sebesar besarnya juga kepada pembimbing dan validator ahli yang telah membantu dalam proses pelakanaan penelitian ini sehingga mendapatkan hasil sesuai dengan yang di harapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto, A. (2018). Being a professional teacher in the era of industrial revolution 4.0: opportunities, challenges and strategies for innovative classroom practices. *English Language Teaching and Research*, 2(1).
- Fadaei, A. S. (2019). Comparing two results: Hake gain and dellow gain, to analyze FCI data in active learning process. *US-China Education Review*, 9(1), 31-39.
- Hamida, S., & Desnita, D. (2021). The validity of contextual-based physics learning videos to improve students' 4C skills. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)*, 25(2), 175-184.
- Hanushek, E. A. (2020). Education production functions. In *The economics of education* (pp. 161-170). Academic Press.
- Joshi, P. P. (2020). Online teaching—a challenge for A Teacher. *Vidhyayana-An International Multidisciplinary Peer-Reviewed E-Journal-ISSN 2454-8596*, 6(3).
- Jungge, L. (2021). Application of Contextual Learning Using Video to Improve Social Science Learning Results. *International Journal of Management and Education in Human Development*, 1(04), 126-136.
- Li, X., Wang, Y., Zhou, Z., & Qiao, Y. (2020). Smallbignet: Integrating core and contextual views for video classification. In *Proceedings of the IEEE/CVF conference on computer vision and pattern recognition* (pp. 1092-1101).
- Nababan, T. M., Purba, S., & Siburian, P. (2020, November). The Challenge of Being a Teacher in Industrial Revolution 4.0. In *The 5th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2020)* (pp. 219-223). Atlantis Press.
- Sarwinda, K., Rohaeti, E., & Fatharani, M. (2020). The development of audio-visual media with contextual teaching learning approach to improve learning motivation and critical thinking skills. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 2(2), 98-114.
- Sesmiyanti, S., Antika, R., & Suharni, S. (2019, November). N-Gain Algorithm for Analysis of Basic Reading. In *Proceedings of the 2nd International Conference on Language, Literature and Education, ICLLE 2019*, 22-23 August, Padang, West Sumatra, Indonesia.

- Almanasreh, E., Moles, R., & Chen, T. F. (2019). Evaluation of methods used for estimating content validity. *Research in social and administrative pharmacy*, 15(2), 214-221.
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A comparative study of the ADDIE instructional design model in distance education. *Information*, 13(9), 402.
- Skukauskaitė, A., & Girdžiauskienė, R. (2021). Video analysis of contextual layers in teaching-learning interactions. *Learning, Culture and Social Interaction*, 29, 100499.
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Improving student learning motivation through the utilization of video media in education students. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 228-235.