

## PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF SISWA BERBASIS “CINTA” MELALUI SFH UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI

I Gede Eka Mahendra

SMA Negeri 1 Kuta, Badung, Indonesia;

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi dan hasil belajar biologi siswa kelas X IPA 3 tahun pelajaran 2020/2021 melalui pembuatan video pembelajaran interaktif siswa berbasis “CINTA” (*Creativity, Integrity, Actual*) melalui SFH (*Study From Home*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 3 berjumlah 36 orang, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah motivasi belajar dan hasil belajar biologi siswa pada ranah kognitif. Metode pengumpulan data motivasi belajar menggunakan angket, sedangkan data hasil belajar dikumpulkan menggunakan tes hasil belajar. Data yang telah terkumpul, kemudian dianalisis secara diskriptif. Kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini apabila rata-rata motivasi dan hasil belajar siswa sebesar 80. Strategi yang digunakan adalah dengan melakukan Pembuatan video pembelajaran interaktif siswa berbasis “CINTA” (*Creativity, Integrity, Actual*) melalui SFH (*Study From Home*). Hasil penelitian pada siklus I rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 66,72 (kategori sedang) meningkat menjadi 89,06 (kategori sangat tinggi) pada siklus II dan rata-rata hasil belajar siswa ranah kognitif pada siklus I 69,72 (kategori cukup) meningkat menjadi 90,28 (kategori sangat baik) pada siklus II. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembuatan video pembelajaran interaktif siswa berbasis “CINTA” (*Creativity, Integrity, Actual*) melalui SFH (*Study From Home*) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi siswa.

**Kata Kunci:** *CINTA, SFH, Motivasi, Hasil Belajar*

**Abstract.** This study aims to describe the increase in motivation and learning outcomes of biology students in class X IPA 3 for the 2020/2021 academic year through the creation of interactive learning videos based on "CINTA" (Creativity, Integrity, Actual) students through SFH (Study From Home). The subjects of this study were 36 students of class X IPA 3, while the objects in this study were students learning motivation and learning outcomes in the cognitive domain of biology. The method of collecting learning motivation data is using a questionnaire, while learning outcomes data are collected using a learning outcome test. The data that has been collected is then analyzed descriptively. The success criteria set in this study are the average motivation and student learning outcomes of 80. The strategy used is to make interactive learning videos based on "CINTA" (Creativity, Integrity, Actual) students through SFH (Study From Home). The results of the study in the first cycle the average student learning motivation was 66.72 (medium category) increased to 89.06 (very high category) in the second cycle and the average cognitive domain student learning achievement in the first cycle was 69.72 (enough category) increased to 90.28 (category). very good) in cycle II. Based on this, it can be concluded that making interactive learning videos based on "CINTA" (Creativity, Integrity, Actual) students through SFH (Study From Home) can increase students' motivation and learning outcomes in biology.

**Keywords:** *CINTA, SFH, learning motivation, learning outcomes*

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah merubah paradigma sistem pendidikan. Pembelajaran yang awalnya dilakukan secara tatap muka langsung, secara perlahan telah bergeser ke model daring. Pembelajaran jarak jauh dapat dijadikan solusi karena permasalahan jarak dan kelemahan pembelajaran tatap muka langsung pada proses penanganan pandemi (Herliandry et al., 2020). Pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) menjadi pilihan, dimana materi pelajaran disampaikan pada siswa dengan menggunakan bantuan teknologi. Platform LMS (*Learning Management System*) menjadi alternatif yang digunakan pendidik dalam mendukung proses pembelajaran. LMS merupakan suatu sistem manajemen pembelajaran yang bersifat digital yang digunakan untuk membantu siswa maupun mahasiswa dalam memperoleh sumber informasi belajar dengan mudah (Alfina, 2020). Beberapa LMS yang sifatnya *open source* sudah dapat terintegrasi dengan berbagai aplikasi pendukung pembelajaran yang memudahkan guru dalam merancang, mengkombinasikan model, media pembelajaran.

Pembelajaran biologi dimasa pandemi dengan sistem daring menghadirkan tantangan tersendiri dalam pembelajaran. Menurut Setyorini (2020) terdapat beberapa kendala yang dialami oleh murid, guru dan orang tua dalam kegiatan belajar mengajar online yaitu penguasaan teknologi masih kurang, penambahan biaya kuota internet, adanya pekerjaan tambahan bagi orang tua dalam mendampingi anak belajar, komunikasi dan sosialisasi antar siswa, guru dan orang tua menjadi berkurang dan Jam kerja yang menjadi tidak terbatas bagi guru karena harus berkomunikasi dan berkoordinasi dengan orang tua, guru lain, dan kepala sekolah. Selanjutnya, menurut Wisacita (2020) terdapat beberapa tantangan yang dialami pada saat proses pembelajaran biologi terutamanya saat pembelajaran berubah menjadi pembelajaran daring tantangan tersebut mulai dari sarana prasarana, sinyal, kurang memahami penggunaan teknologi dan adaptasi mengenai pembelajaran biologi secara online. Selain itu, dalam pembelajaran biologi tidak lepas dari prinsip sains, dimana pengetahuan teoritis diperoleh dengan cara yang khas seperti melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan dan penyusunan teori serta menuntut adanya sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka dan jujur. Proses pembelajaran biologi secara daring diharapkan dapat mengarahkan siswa untuk lebih memahami sesuatu melainkan juga mampu mengajarkan sesuatu. Desain pembelajaran yang mengkombinasikan model daring, penggunaan LMS dan langkah-langkah ilmiah yang berupa metode ilmiah baik melalui eksperimen atau observasi menjadi suatu keharusan tanpa menghilangkan kebermanaknaan dalam belajar biologi. Fenomena ini menuntut guru biologi untuk mampu mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (*online*).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan selama pandemi covid 19 di SMA Negeri 1 Kuta (bulan Maret-Juni tahun 2020), diketahui bahwa terdapat kendala dalam proses pembelajaran sains secara daring yang dialami oleh guru maupun siswa. Dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan media pembelajaran yang sangat sederhana, instan yang dapat diunduh oleh guru. Media pembelajaran yang digunakan guru menggunakan power

point, video pembelajaran langsung dari internet tanpa diiringi dengan modifikasi. Materi-materinya pun diberikan dalam bentuk video yang berdurasi kurang dari 2 menit. Kesannya adalah: 1) beberapa guru yang tidak menguasai IT mengalami “gagap mengajar” karena harus mengubah cara mengajar secara drastis dari tatap muka menjadi cara daring secara tiba-tiba, 2) guru melakukan *share* materi, tugas pelajaran saja tanpa ada penjelasan melalui Whatshapp, google classroom sehingga menyebabkan proses pembelajaran menjadi pasif dan didominasi oleh guru (*teacher center*), 3) belum ada upaya untuk mengajak siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran, 4) guru minim kreasi dalam mendesain pembelajaran dan belum mengoptimalkan kemampuan siswa dalam mengelaborasi, mengeksplorasi materi yang dipelajarinya. Sedangkan dikalangan siswa ditemukan bahwa: 1) siswa hanya menerima materi pelajaran dan mengerjakan tugas tanpa memahami apa yang diberikan; 2) siswa melaksanakan pembelajaran sebatas kewajiban karena tuntutan tanpa ada stimulus untuk mengeksplorasi dan mengembangkannya; 3) beberapa siswa ada terkendala di fasilitas pembelajaran seperti handphone, kuota sehingga ada yang lambat dalam mengikuti pembelajaran; 4) motivasi belajar siswa menjadi rendah; 5) kreasi belajar siswa terbatas, hanya mengandalkan copy paste dalam penelusuran dari google; 6) belum terbangunnya kebermaknaan belajar karena proses pembelajaran yang pasif. Proses pembelajaran tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, proses pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang mempunyai kontribusi dalam menentukan hasil belajar (Fitriana, 2016). Dampaknya dapat dilihat dari capaian hasil belajar aspek kognitif siswa pada transisi pembelajaran daring pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Nilai Aspek Kognitif Biologi Siswa Kelas X IPA 3

No	Tahun Pelajaran	Semester	Aspek Kompetensi	Keterangan	
1	2019/2020	1 (tatap muka)	Kognitif	Daya serap	68.00 %
				Ketuntasan klasikal	68.00 %
	2019/2020	2 (transisi Daring)	Kognitif	Daya serap	60.00 %
				Ketuntasan klasikal	62.00 %

(Sumber: dokumen nilai biologi SMA Negeri 1 Kuta)

Sejalan dengan pendapat di atas, perlu diupayakan desain pembelajaran yang mampu memotivasi siswa, mengeksplorasi kemampuan kreativitas dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap capaian hasil belajar siswa (Widana et al., 2020).

Solusinya adalah dengan mengembangkan desain pembelajaran daring yang mampu menciptakan kebermaknaan dalam belajar melalui SFH. Desain pembelajaran yang dikembangkan hendaknya dapat melibatkan siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan, bertanya, menyimpulkan materi dan secara langsung berdampak pada meningkatnya kualitas pendidikan. Pembuatan video pembelajaran interaktif siswa berbasis CINTA (*creativity, integratif and actual*) menjadi solusi yang tepat dalam pembelajaran daring melalui SFH karena dapat menyiapkan peserta didik untuk melek sains dan teknologi, mampu berpikir logis, kritis dan kreatif dan pembelajaran bermakna terpusat pada siswa. Media pembelajaran interaktif dapat memberikan peluang interaksi antara media dengan penggunaannya (Wibawanto, 2017). *Creativity* atau Kreativitas merupakan salah satu kompetensi penting dimiliki oleh setiap orang. Kreativitas hendaknya dibentuk dan dilatih melalui proses pembelajaran. Menurut Sambada (2012), kreativitas adalah hasil dari pemikiran kreatif. Sistem pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kreativitas yang dapat diprediksi dapat meningkatkan hasil belajar (Widana et al., 2019). *Integrity* atau integritas merujuk pada pembentukan karakter siswa dalam belajar. Integritas mengacu pada tingkat kejujuran seseorang, komitmen moral dan keinginan seseorang untuk melakukan sesuatu yang benar. Menurut Redjeki & Heridiansyah (2013) integritas adalah sesuatu yang mengarahkan perilaku seseorang sebagai gambaran keseluruhan pribadi seseorang yang merupakan bagian dari proses untuk membangun sesuatu yang lebih baik. *Actual* jika dalam Bahasa Indonesia disebut dengan istilah aktual. Menurut Yunarti (2013) aktual artinya bahwa proses pembelajaran bermula dari kondisi-kondisi aktual dari individu yang belajar dan lingkungan belajarnya. Jadi pembuatan video interaktif berbasis CINTA tetap mengutamakan prinsip ATM (amati, tiru, modifikasi) sebagai stimulus dalam membangun pola belajar sains siswa. Kegiatan ini diharapkan dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa, minat siswa serta memotivasi siswa untuk belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, mempermudah siswa dalam memahami dan menguasai konsep materi, serta informasi yang dipelajari.

Sangat penting dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran Karena hal tersebut berkaitan dengan hasil belajar peserta didik. Hal ini diperoleh penelitian yang dilakukan oleh Nurrita (2018) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Selanjutnya, Prajoko et al., (2017) mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia terhadap prestasi belajar siswa ranah kognitif dan afektif, dan terdapat interaksi antara penggunaan multimedia pembelajaran dengan gaya belajar terhadap prestasi belajar ranah psikomotor. Sofiyullah (2016) dalam penelitiannya tentang pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis materi dan soal sebagai suplemen untuk meningkatkan penguasaan konsep mata pelajaran IPA mendapatkan bahwa respon siswa sangat baik ketika

menggunakan video pembelajaran interaktif dalam belajar dan terjadi peningkatan penguasaan konsep mata pelajaran IPA. Arafah (2018) dalam penelitiannya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* guna meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada materi gerak parabola menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif berbasis *problem solving* lebih efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar dibandingkan PPT dan ceramah berdasarkan nilai *Mean Difference* pada uji MANOVA.

Berdasarkan hal tersebut di atas, rumusan masalah yang akan dikaji adalah apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif biologi siswa kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Kuta melalui pembuatan video pembelajaran interaktif siswa berbasis "CINTA" (*Creativity, Integrity, Actual*) melalui SFH (*Study From Home*)?. Selanjutnya, tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif biologi siswa kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Kuta melalui pembuatan video pembelajaran interaktif siswa berbasis "CINTA" (*Creativity, Integrity, Actual*) melalui SFH (*Study From Home*). Dengan upaya pembuatan video pembelajaran interaktif siswa berbasis "CINTA" (*Creativity, Integrity, Actual*) melalui SFH (*Study From Home*) diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran biologi siswa kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Kuta sehingga memudahkan siswa dalam belajar yang pada akhirnya akan mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa khususnya ranah kognitif pada pembelajaran biologi. Sehingga peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai upaya peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif biologi siswa kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Kuta melalui Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif Siswa Berbasis "CINTA" (*Creativity, Integrity, Actual*) Melalui SFH (*Study From Home*).

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 di SMA Negeri 1 Kuta. Subjek penelitian adalah siswa kelas X IPA 3 yang berjumlah 36 orang dengan rincian 21 orang siswa perempuan dan 15 orang siswa laki-laki, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah motivasi belajar dan hasil belajar biologi siswa pada aspek kognitif, dengan materi Ruang Lingkup Biologi, meliputi metode ilmiah. Pelaksanaan pembelajaran secara daring dengan menggunakan aplikasi *google class room* dan *google form*. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran yang tiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu: 1) perencanaan tindakan; 2) pelaksanaan tindakan; 3) observasi dan evaluasi; dan 4) refleksi. Tahap perencanaan diisi dengan menyiapkan semua perangkat pembelajaran yang diperlukan diantaranya: a) menyusun RPP yang memiliki sintak pembelajaran berbasis proyek berbasis CINTA, b) menyusun LKS yang sesuai dengan sintak PJBL berbasis CINTA, c) menyusun instrumen penelitian, dan d) menyusun rubrik/pedoman penilaian. Tahapan pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan tahapan pembelajaran PJBL berbasis CINTA yang dilaksanakan secara daring. Adapun langkahnya a) menentukan kompetensi dasar yang ingin dicapai; b) melaksanakan kesepakatan lama waktu pengerjaan proyek; c) melakukan proses pembelajaran secara daring. Observasi dilakukan sehingga setiap

tindakan dalam pelaksanaan pembelajaran dapat terobservasi. Dari semua hasil observasi dilakukan evaluasi secara kontinyu untuk mengetahui ketepatan pelaksanaan tindakan dan kebermaknaan tindakan. Pada akhir siklus diberikan angket motivasi belajar dan dilakukan tes hasil belajar siswa menggunakan *google form*. Hasil tes dianalisis secara deskriptif kualitatif, yaitu dengan menentukan skor rata-rata hasil tes kemudian dibandingkan dengan kriteria yang ada (konversi nilai). Kriteria keberhasilan ditentukan apabila skor rata-rata yang diperoleh di atas 80. Refleksi dilakukan pada akhir siklus berdasarkan hasil dari analisis tes pada akhir siklus. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar penyempurnaan tindakan pada siklus selanjutnya sehingga kelemahan-kelemahan bisa diminimalisasi.

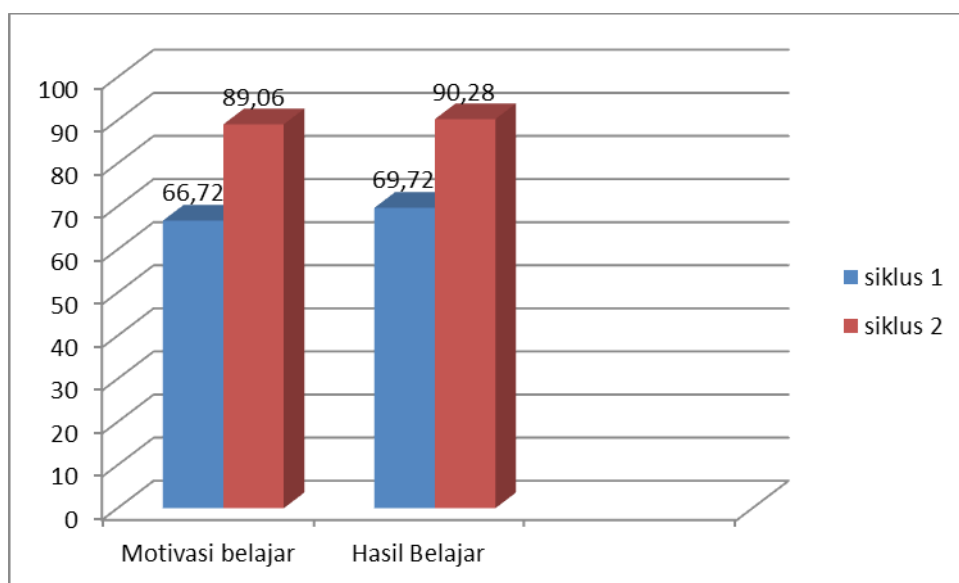
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak dua siklus, menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar biologi siswa. Analisis data pada siklus I di peroleh bahwa skor rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 66,72 dengan kategori sedang dan skor rata-rata hasil belajar biologi pada ranah kognitif sebesar 69,72 dengan kategori cukup, daya serap sebesar 69,72 % dan ketuntasan klasikalnya 41,67 %. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penelitian ini belum berhasil. Indikator keberhasilan peningkatan motivasi belajar siswa jika berada dalam kategori tinggi dan hasil belajar siswa jika berada pada kategori baik, dengan skor rata-rata hasil belajar kelas 80.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa banyaknya siswa yang memperoleh nilai hasil belajar yang cukup diakibatkan oleh beberapa faktor yaitu: 1) siswa belum terbiasa belajar dengan menemukan sendiri konsep yang dipelajari, sehingga video pembelajaran interaktif yang dihasilkan tidak relevan; 2) siswa belum terbiasa untuk mengubah pola belajar mereka yakni guru sebagai sumber informasi; 3) siswa belum terbiasa mengidentifikasi konsep, sehingga konsep yang dihasilkan tidak relevan; 4) Ketidaksiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring. Dari hasil refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, peneliti sebagai praktisi di kelas virtual menemukan kelemahan dalam pembelajaran yaitu: 1) peneliti belum dapat memaksimalkan kemampuan eksplorasi siswa terhadap materi, beberapa siswa masih bersikap pasif; 2) peneliti belum dapat memaksimalkan kegiatan diskusi jika siswa menemukan permasalahan; 3) beberapa siswa belum terbiasa membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *open source* dan beberapa belum di *upload* di *youtube*.

Berdasarkan kendala tersebut, dilakukan beberapa perbaikan tindakan terhadap proses pembelajarannya, dengan melakukan kegiatan sebagai berikut: 1) sebelum pelaksanaan tindakan siklus II, guru/peneliti menekankan kembali mengenai pembelajaran, baik langkah pembelajaran, maupun aspek-aspek yang terkait dengan penilaian sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajarannya; 2) guru menekankan konsep pembelajaran; 3) guru memberikan link tutorial dalam *upload* video ke *youtube* dan membiasakan untuk berinteraksi melalui komentar.

Setelah diadakan perbaikan pada siklus II, perolehan nilai motivasi belajar dan hasil belajar biologi siswa mengalami peningkatan. Skor rata-rata motivasi belajar siswa 89,06 dengan kategori sangat tinggi dan hasil belajar siswa sebesar 90,28 dengan kategori sangat baik, daya serap sebesar 90,28 % dan ketuntasan klasikalnya 94%. Dari kategori yang ditetapkan maka penelitian ini sudah mencapai kategori keberhasilan, yakni: indikator keberhasilan peningkatan motivasi belajar siswa jika berada dalam kategori tinggi dan hasil belajar siswa jika berada pada kategori baik, dengan skor rata-rata hasil belajar ranah kognitif kelas 80. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan video pembelajaran interaktif siswa berbasis “CINTA” (*Creativity, Integrity, Actual*) melalui SFH (*Study From Home*) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X IPA3 di SMA Negeri 1 Kuta tahun pelajaran 2020/2021.



**Gambar 01.** Tabel Data Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Siklus 1 dan Siklus 2

Beberapa temuan dalam penelitian ini adalah: 1) pembuatan video pembelajaran interaktif siswa berbasis “CINTA” (*Creativity, Integrity, Actual*) melalui SFH (*Study From Home*) mampu mengkaitkan konsep-konsep biologi secara real bagi siswa, dengan menemukan sendiri materi/konsep yang dipelajari sendiri akan meningkatkan kemampuan sains siswa; 2) siswa mampu dan terbiasa dalam melakukan penyelidikan dan investigasi autentik untuk mencari penyelesaian masalah secara nyata; 3) siswa dapat mengeksplorasi ide-ide dalam pemikirannya tentang materi yang dipelajari, dan mampu menghasilkan produk atau karya dan mempresentasikannya atau memamerkannya, 4) bagi siswa yang kemampuannya rendah, video pembelajaran interaktif siswa dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dengan melakukan pengulangan dalam pembelajaran, (6) siswa merespon sangat positif pembuatan video pembelajaran interaktif siswa berbasis “CINTA” (*Creativity, Integrity, Actual*) melalui SFH (*Study From Home*).

Beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu : 1) pembuatan video pembelajaran interaktif siswa berbasis “CINTA” (*Creativity, Integrity, Actual*) melalui SFH (*Study From Home*) dapat memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi guru maupun siswa; 2) siswa dapat melakukan pengulangan dalam pembelajaran sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap *sains* dan akan lebih tertarik terhadap *sains*; 3) siswa yang kemampuannya rendah dapat mempelajari materi pelajaran secara mandiri melalui rekaman video pembelajaran yang dapat sudah tersimpan di group google classroom; 4) siswa dapat mengejar ketertinggalan pengetahuan tentang lptek di bidang pendidikan; 5) dapat meningkatkan motivasi belajar para pembelajar sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan terjadi proses pembelajaran yang menyenangkan; 6) dapat digunakan untuk membantu membentuk model mental yang akan memudahkan pembelajar memahami suatu konsep.

Pembuatan video pembelajaran interaktif siswa berbasis “CINTA” (*Creativity, Integrity, Actual*) melalui SFH (*Study From Home*) dalam pembelajaran dapat menjadi stimulus dalam memaksimalkan pengetahuan *sains* siswa di masa pandemi covid 19, dengan tetap berpegang pada prinsip-prinsip ilmiah. Video pembelajaran interaktif yang dibuat sendiri oleh siswa melalui *inkuiri* dan *discovery* menyebabkan pembelajaran menjadi bermakna. Berkembangan beberapa aplikasi open source telah memberikan ruang bagi siswa untuk lebih kreatif dalam belajar. Kusumah (2010) mengemukakan bahwa pada umumnya siswa mempunyai sifat penasaran yang tinggi untuk mencoba sesuatu yang baru, termasuk teknologi dasawarsa ini yang sedang digandrungi remaja dan anak-anak, sehingga melalui pemanfaatan media pembelajaran siswa dapat termotivasi meningkatkan hasil belajarnya.

Seperti yang telah disampaikan oleh Keengwe & Georgina (2012) dalam penelitiannya telah menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran. Teknologi informasi dapat diterima sebagai media dalam melakukan proses pendidikan, termasuk membantu proses belajar mengajar, yang juga melibatkan pencarian referensi dan sumber informasi (Wekke & Hamid, 2013).

Penyampaian materi melalui daring dapat bersifat interaktif sehingga peserta belajar mampu berinteraksi dengan komputer sebagai media belajarnya. Sebagai salah satu contoh siswa yang menggunakan pembelajaran media elektronik atau menjalin hubungan (*browsing, chatting, video call*) melalui media elektronik, dalam hal ini komputer dan internet nantinya memperoleh hasil belajar yang lebih efektif dan baik dari pada pembelajaran konvensional. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat diantaranya: 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa; 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga siswa dapat memahami dan menguasai tujuan pengajaran dengan baik; 3) Metode mengajar akan lebih



bervariasi; 4) Siswa akan lebih banyak melakukan interaksi dalam kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain – lain.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [Nurrita \(2018\)](#) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh- pengaruh psikologi terhadap siswa. [Prajoko et al., \(2017\)](#) mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia terhadap prestasi belajar siswa ranah kognitif dan afektif, dan terdapat interaksi antara penggunaan multimedia pembelajaran dengan gaya belajar terhadap prestasi belajar ranah psikomotor. Semangat tersebut terjadi karena siswa dihadapkan pada model pembelajaran yang mereka anggap baru, yang menuntut mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa membutuhkan prasyarat pengetahuan seperti yang akan dihadapi sekarang.

[Arafah \(2018\)](#) dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis problem solving guna meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada materi gerak parabola, menunjukkan bahwa ada perbedaan peningkatan minat dan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran video interaktif berbasis problem solving dengan PPT dan ceramah dalam pembelajaran fisika pada materi gerak parabola, berdasarkan hasil pengujian MANOVA yang menunjukkan nilai signifikansi 0,00 media pembelajaran video interaktif berbasis problem solving lebih efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar dibandingkan PPT dan ceramah berdasarkan nilai Mean Difference pada uji MANOVA. [Amalia \(2015\)](#) dalam penelitiannya yang berjudul penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran hygiene sanitasi dan keselamatan kerja pada siswa kelas X di SMK Negeri 1 Kudus tahun pelajaran 2014/2015 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang merupakan indikator meningkatnya hasil belajar siswa kelas X Tata Boga SMK N 1 Kudus pada mata pelajaran Hygiene Sanitasi dan K3 setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. [Hanim et al., \(2016\)](#) dalam penelitiannya yang berjudul pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif penginderaan jauh terhadap hasil belajar geografi menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif penginderaan jauh berpengaruh terhadap hasil belajar, dimana hasil yang diperoleh pada kelas eksperimen, diperoleh mean 74,24 dengan standar deviasi 7,267 lebih besar daripada kelas kontrol yang memiliki mean 60,21 dengan standar deviasi 9,955.

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat diketahui bahwa pembuatan video pembelajaran interaktif siswa berbasis “CINTA” (*Creativity, Integrity, Actual*) melalui SFH (*Study From Home*) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi siswa kelas X IPA 3 tahun pelajaran 2020/2021 jika dilihat dari peningkatan rata-rata skor motivasi dan hasil belajar 66,72 dan 69,72 pada siklus I menjadi sebesar 89,06 dan 90,28 pada

siklus II yang berada di atas kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu sebesar 80. Hal ini sesuai dengan hipotesis yang diajukan serta ditunjang oleh hasil penelitian sebelumnya.

### **SIMPULAN**

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembuatan video pembelajaran interaktif siswa berbasis "CINTA" (*Creativity, Integrity, Actual*) melalui SFH (*Study From Home*) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi siswa kelas X IPA 3 tahun pelajaran 2020/2021 jika dilihat dari peningkatan rata-rata skor motivasi dan hasil belajar 66,72 dan 69,72 pada siklus I menjadi sebesar 89,06 dan 90,28 pada siklus II yang berada di atas kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu sebesar 80. Hal ini sesuai dengan hipotesis yang diajukan serta ditunjang oleh hasil penelitian sebelumnya. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh peneliti-peneliti berikutnya ataupun para guru dan pengambil kebijakan sebagai alternative perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Artikel ini merupakan publikasi hasil penelitian dengan skema Penelitian Mandiri yang dilakukan di sekolah, SMA Negeri 1 Kuta. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Kepala Sekolah, semua Guru atas dukungan dan motivasinya sehingga penelitian ini berjalan dengan baik.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfina, O. (2020). Penerapan LMS-Google Classroom dalam pembelajaran daring selama pandemi covid-19. *Majalah Ilmiah Methoda*, 10(1), 38-46. <https://doi.org/10.46880/methoda.Vol10No1.pp38-46wisacita>
- Amalia, J. R. (2015). Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Hygiene sanitasi dan keselamatan kerja pada siswa kelas X di SMK Negeri 1 Kudus tahun pelajaran 2014/2015. <https://lib.unnes.ac.id/28125/1/5401410086.Pdf>.
- Arafah, Z. U. (2018). Pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis pobleem solving guna meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada materi gerak parabola. <https://eprints.uny.ac.id/58868/1/12.%20SKRIPSI.Pdf>.
- Fitriana, E., Utaya S., & Budijanto. (2016). Hubungan persepsi siswa tentang proses pembelajaran dengan hasil belajar geografi di Homeschooling Sekolah Dolan Kota Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(4), 662—667. <http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i4.6212>
- Hanim, F., Sumarmi, & Amirudin, A. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif. *Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(4), 752–757. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6246/2669>

- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M.E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Keengwe, J., & Georgina, D. (2012). The digital course training workshop for online learning and teaching. *Education and Information Technologies*, 17(4), 365–379. <https://doi.org/10.1007/s10639-011-9164-x>
- Kusumah, W. (2010). *Mengenal penelitian tindakan kelas /wijaya kusumah ; Dedi Dwitagama*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Prajoko, S., Sudarisman, S., & Sutarno, S., (2017). Pembelajaran invertebrata model pbm dengan menggunakan multimedia film dokumenter dan multimedia animasi ditinjau dari gaya belajar dan kreativitas (studi kasus pembelajaran porifera, cnidaria dan platyhelminthes kelas X tahun akademik 2011-2012 di SMA). 9(1). <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/prosbio/article/view/1082>
- Redjeki, D. P. S., & Heridiansyah, J., (2013). Memahami sebuah konsep integritas. *Jurnal STIE Semarang*, 5(3), 1-14. <http://jurnal3.stiese-marang.ac.id/index.php/jurnal/article/view/74>
- Sambada, D. (2012). Peranan kreativitas siswa terhadap kemampuan memecahkan masalah fisika dalam pembelajaran kontekstual. *Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya (JPFA)*, 2(2), 37-47. <https://journal.une-sa.ac.id/index.php/jpfa/article/view/167/82>
- Sofiyullah, N. (2016). *Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis materi dan soal sebagai suplemen untuk meningkatkan penguasaan onsep mata pelajaran IPA*. Universitas Negeri Semarang.
- Setyorini, I. (2020). Pandemi covid-19 dan online learning: Apakah berpengaruh terhadap proses pembelajaran pada Kurikulum 13?. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 1(1), 95-102. <https://doi.org/10.7777/jjemar.v1i1.31>
- Wekke, I. S., & Hamid, S. (2013). Technology on *language teaching and learning*: A research on indonesian pesantren. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 83, 585–589. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.06.111>
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Widana, I. W., Suarta, I. M., & Citrawan, I. W. (2019). Work motivation and creativity on teacher ability to develop HOTS-based assessments. *International Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(3), 188-200. <https://doi.org/10.29332/ijssh.v3n3.378>
- Widana, I. W., Sumandya, I. W., Sukendra, K., Sudiarsa, I. W. (2020). Analysis of conceptual understanding, digital literacy, motivation, divergent of thinking, and creativity on the teachers skills in preparing hots-based as-

- sessments. *Jour of Adv Research in Dynamical & Control Systems*, 12(8), 459-466. <https://doi.org/10.5373/JARDCS/V12I8/20202612>.
- Wisacita, M. (2020). Tantangan dan peluang proses pembelajaran biologi di SMA Negeri 1 Polanharjo Klaten dalam masa dan pasca pandemic covid-19. *Proceeding Seminar Nasional Pasca Sarjana Universitas Negeri Semarang Tahun 2020*. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/588/506>
- Yunarti, Y. (2014). Pendidikan kearah pembentukan karakter. *Jurnal Tarbawiyah*, 1(1), 262-278. <https://www.repository.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/374/189>