

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS AJARAN TAMANSISWA “TRI NGA” UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD

Haqqi Al Hasny

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sarjanawita Tamansiswa

Email: Haqqi134@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Ajaran Tamansiswa “*Tri Nga*” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD N Karangmojo Bantul. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, 2023. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui karakteristik media video pembelajaran berbasis ajaran Tamansiswa “*Tri Nga*” untuk meningkatkan motivasi belajar IPA. 2) Mengetahui kelayakan media video pembelajaran berbasis ajaran tamansiswa “*Tri Nga*”. 3) Mengetahui peningkatan motivasi belajar sesudah menggunakan media video pembelajaran IPA berbasis ajaran tamansiswa “*Tri Nga*”. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) oleh Sugiono yang telah dimodifikasi, terdiri dari enam langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, pengembangan produk awal, validasi desain, revisi desain, dan uji coba terbatas. Penelitian ini dilakukan di SD N Karangmojo Bantul dengan subjek penelitian uji coba terbatas 6 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, dan angket. Teknik analisis data yaitu dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) media video pembelajaran berbasis ajaran tamansiswa “*Tri Nga*” memiliki karakteristik: setiap kegiatan pembelajaran berisi kegiatan *Ngerti*, *Ngroso*, dan *Nglakoni* yang menarik untuk dipelajari oleh siswa. 2) kelayakan produk media video pembelajaran telah mendapatkan penilaian sangat baik dari validator ahli media memperoleh skor 92% dengan kategori sangat baik, oleh ahli materi memperoleh skor 100% dengan kategori sangat baik, oleh guru kelas V memperoleh skor 95% dengan kategori sangat baik. 3) peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran memperoleh 84% meningkat menjadi 91% dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis ajaran tamansiswa “*Tri Nga*” untuk meningkatkan motivasi belajar IPA dinyatakan layak digunakan dan memiliki kualitas sangat baik.

Kata kunci: Media, Video Pembelajaran, *Tri Nga*, Motivasi Belajar, IPA

ABSTRACT

Development of Tamansiswa Teaching-Based Learning Video Media "Tri Nga" to Increase Motivation in Learning Science for Fifth Grade Students of SD N Karangmojo Bantul. Thesis for Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Bachelor of Science Tamansiswa Yogyakarta, 2023. This study aims to 1) Know the characteristics of learning video media based on the teachings of Tamansiswa "Tri Nga" to increase motivation to learn science. 2) Knowing the feasibility of learning video media based on Tamansiswa teachings "Tri Nga". 3) Knowing the increase in learning motivation after using the science learning video media based on Tamansiswa teachings "Tri Nga". This research is research and development (Research and Development) by Sugiono which has been modified, consisting of six steps : potentials and problems, data collection, initial product development, design validation, design revision, and limited trials. This research was conducted at SD N Karangmojo Bantul with a limited trial research subject of 6 students. Data collection techniques in this study are observation and questionnaires. Data analysis technique is by qualitative and quantitative data analysis. The results of this study indicate that 1) the learning video media based on the teachings of Tamansiswa "Tri Nga" has characteristics: each learning activity contains activities of Understanding, Ngroso, and Nglakoni that are interesting for students to learn. 2) the feasibility of learning video media products has received a very good assessment from the media expert validator obtaining a score of 92% in the very good category, by material experts obtaining a score of 100% in the very good category, by class V teachers obtaining a score of 95% in the very good category. 3) increasing student motivation before and after using learning video media to obtain 84% increased to 91% in the very good category. So it can be concluded that the learning video media based on the teachings of Tamansiswa "Tri Nga" to increase motivation to learn science is declared feasible to use and has very good quality.

Keywords: *Media, Learning Videos, Tri Nga, Learning Motivation, Science*

PENDAHULUAN

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan adalah tuntutan hidup dimana tuntutan diajarkan sejak tumbuhnya anak-anak, yang dimaksud pendidikan tersebut yaitu menuntun anak untuk menemukan kekuatan kodrat yang ada pada dirinya sendiri, agar mereka sebagai manusia dan sebagai warga masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Menurut Kurniawan (2017, hlm. 26) pendidikan yaitu memperbaiki pengalaman, nilai-nilai, kognitif, dan psikomotorik pada generasi muda yang akan

mendatang sebagai upaya generasi saat ini untuk mempersiapkan tujuan hidup untuk generasi seterusnya, baik jasmani maupun rohani.

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang standar nasional pendidikan disebutkan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Untuk bisa mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menyenangkan pada masa modern sekarang guru harus bisa membuat pembelajaran yang menarik dalam melakukan pembelajaran khususnya IPA yang membutuhkan tidak hanya materi saja dari pendidik untuk siswa agar aktif mengembangkan potensi dirinya, sehingga pemahaman konsep pembelajaran mendapatkan makna dari alam terkait pembelajaran IPA.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan perlu adanya pembentukan sumber daya manusia, untuk terbentuknya sumber daya manusia perlu interaksi dan edukasi yang terjadi pada saat proses kegiatan belajar antara pendidik dengan siswa. Guru harus bisa berinovasi karena peran guru sangat menentukan proses belajar mengajar di sekolah. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan guru sangat berpengaruh untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pengajar dan pendidik siswa. Masalah yang dihadapi oleh pendidik saat ini yaitu kurangnya berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik di kelas. Untuk dapat menarik perhatian siswa perlu mengembangkan pembelajaran yang dapat menarik siswa serta minat belajar dan pendidik dapat membuat media pembelajaran yang menarik sesuai perkembangan teknologi masa kini.

Menurut Selwyn (2011, hlm. 25) teknologi digital mempunyai peran dalam mendukung dan meningkatkan proses belajar siswa dan keterampilan. Pemanfaatan teknologi dalam

pembelajaran agar siswa dapat langsung secara individual dan dapat menampilkan unsur yang penting, maka hal ini dapat meningkatkan proses kognitif dan keterampilan berfikir siswa. Penggunaan teknologi bisa sebagai media pembelajaran seperti media video yang dapat menambah gaya belajar siswa dan juga menarik minat siswa untuk dapat lebih termotivasi dalam belajar. Guru dituntut dapat menyajikan pembelajaran dengan lebih menarik pada proses kegiatan belajar khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Menurut Sulistyiorini (2007, hlm. 42) tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar (SD) yaitu tidak hanya memiliki pemahaman saja, melainkan melalui pendidikan IPA siswa juga diharapkan: 1) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. 2) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitarnya, memecahkan masalah dan membuat keputusan. 3) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam. Untuk dapat memahami pembelajaran IPA diperlukan media pembelajaran yang bervariasi, Menurut Kristi Wardani & Ayu Rahayu (2019, hlm. 2) Kata “*media*” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang artinya: tengah perantara, atau pengantar. Media merupakan salah satu komponen komunikasi yang berada di antara komunikator (pemberi pesan) dan komunikan (penerima pesan). media pembelajaran yaitu media pembelajaran sebagai segala bentuk baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu para guru agar mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa saat proses pembelajaran agar mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah disusun (Steffi dan Muhammad, 2015, hlm. 79). karena pembelajaran IPA membutuhkan penguasaan konsep sehingga guru harus bisa berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat membuat daya tarik siswa dalam proses kegiatan pembelajaran dan membuat siswa dapat berperan aktif dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD N Karangmojo Bantul, bahwa semua kelas sudah menerapkan pembelajaran tematik di sekolah namun beberapa guru masih ada yang mengalami masalah mengenai penguasaan pembelajaran tematik. Siswa juga kurang berperan aktif karena pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan metode ceramah dan menulis, sehingga beberapa siswa asik main sendiri. Dari hal tersebut guru kurang kreatif dalam pembelajaran yang menarik bagi siswa dan kurang meningkatkan motivasi siswa. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai perubahan yang terjadi didalam diri seseorang yang di tandai dengan munculnya keinginan untuk belajar agar tujuan belajar tercapai. Tujuan belajar ini dapat berupa cita-cita, keinginan dan kebutuhan siswa untuk masa depan. Motivasi belajar merupakan hal yang penting bagi siswa agar tujuan pembelajarn yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik, serta keinginan atau cita-cita siswa dapat dicapai dengan rasa senang (Augusta, 2018, hlm. 14–15).

SD N Karangmojo sudah memiliki beberapa fasilitas salah satunya yaitu proyektor yang telah terpasang permanen di setiap kelasnya. Akan tetapi proyektor tersebut kurang digunakan semestinya atau jarang karena guru lebih sering menjelaskan pembelajaran dengan metode ceramah, menulis, dan mencatat. Meskipun penggunaan proyektor jarang digunakan namun ketika guru memaparkan materi pembelajaran menggunakan proyektor terlihat antusias siswa SD N Karangmojo sangat tinggi apalagi ketika pemaparan menggunakan media video saat pembelajaran IPA. Dengan demikian dalam pembelajaran perlu adanya suatu pendekatan yang tepat seperti menggunakan pembelajaran berbasis video. Sesuai dengan kebutuhan di sekolah yaitu dari beberapa komponen sudah cukup memadai pendekatan ini sangat sesuai dengan perkembangan siswa di SD N Karangmojo.

Dalam kegiatan pembelajaran siswa juga perlu diperkenalkan dengan model pendidikan “*Tri Nga*” yang meliputi *ngerti*, *ngrasa*, dan *nglakoni* yang dimiliki oleh Ki Hajar Dewantara. Hal ini dikarenakan sekolah belum melakukan kegiatan pembelajaran dengan model pendidikan “*Tri Nga*”. Dengan model pendidikan ini anak mampu memahami

kegiatan pembelajaran dengan baik. Selain melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media video dapat juga diterapkan dengan menggunakan ajaran “*Tri Nga*”.

Penggunaan video berbasis ajaran “*Tri Nga*” bisa menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada di SD N Karangmojo. Dengan pengembangan video berbasis ajaran “*Tri Nga*” maka siswa dapat secara langsung berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran secara langsung, karena ajaran ini berkonsep “*Tri Nga*” merupakan implementasi dari seseorang yang telah memiliki ilmu pengetahuan. Jika seseorang telah memiliki pengetahuan (*ngerti*) tentang suatu hal, (*ngroso*) merupakan rasa ingin melakukan hal yang sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki, (*nglakoni*) melakukan dari ilmu pengetahuan yang dimiliki (Nadziroh, 2017, hlm. 94).

Siswa di SD N Karangmojo masih belum optimal pada saat memahami pembelajaran dan kurang praktik setelah pembelajaran setelah observasi yang saya lakukan terdapat siswa yang belum mamahami dan mengerti mengenai pembelajaran serta kurang dapat mempraktikan pembelajaran secara langsung. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka perlu dilalukukan pengembangan produk media pembelajaran yang sesuai untuk kelas V sekolah dasar yaitu media video berbasis ajaran Tamansiswa “*Tri Nga*” pada pembelajaran IPA. Selain itu pengembangan media pembelajaran video berbasis ajaran Tamansiswa “*Tri Nga*” bertujuan agar menciptakan pembelajaran yang interaktif menarik dan siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015, hlm. 407) penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pendapat lain dari Borg and Gall dalam Sugiyono (2015, hlm. 9) menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D), merupakan metode

penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SD N Karangmojo Bantul pada tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Karangmojo Bantul, dengan subjek penelitian uji coba lapangan terbatas yaitu siswa kelas V berjumlah 6 orang. Objek penelitian ini adalah media video pembelajaran berbasis ajaran Tamansiswa “Tri Nga” pada mata pelajaran IPA kelas V SD N Karangmojo Bantul.

Prosedur penelitian dan pengembangan oleh sugiyono menggunakan sepuluh langkah, tetapi dalam penelitian ini tidak menggunakan kesepuluh langkah tersebut dan membatasinya menjadi enam langkah yaitu 1 potensi masalah, 2 pengumpulan data, 3 desain produk, 4 validasi desain, 5 revisi desain, 6 uji coba produk terbatas.

Pembatasan pada penelitian ini karena tidak melakukan produksi produk secara massal ke seluruh sekolah dasar yang membutuhkan waktu dan biaya cukup banyak. Jadi penelitian ini hanya dilakukan sampai enam langkah tanpa mengurangi nilai pengembangan itu sendiri.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi dan angket 1) Teknik observasi adalah salah satu metode untuk mengumpulkan data yang menggunakan pengamatan terhadap subjek dalam sebuah penelitian (Hasnunidah, 2017, hlm. 86). observasi dilakukan dengan cara mengamati kejadian yang sedang terjadi. Penelitian melakukan observasi mengenai pelaksanaan pembelajaran agar memperoleh data yang akurat. 2) Teknik angket merupakan alat pengumpulan data primer dengan metode survey untuk mendapatkan opini atau pendapat responden (Pujihastuti, 2010, hlm. 44). Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru kelas V, dan siswa kelas V SD N Karangmojo Bantul sebagai penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan yaitu media video pembelajaran berbasis ajaran Tamansiswa “Tri Nga”.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan data kualitatif dan data kuantitatif. 1) Data kualitatif dalam penelitian berupa observasi, kritik dan saran dari ahli media, ahli materi, dan guru kelas V terhadap media video pembelajaran hasil

pengembangan. Data yang didapatkan diseleksi kemudian saran yang dianggap relevan akan digunakan sebagai acuan dalam merevisi media. 2) Data kuantitatif menggunakan instrumen sebagai alat untuk mengumpulkan data, yang akan di gunakan untuk mengukur nilai variable yang akan diteliti. Data kuantitatif diperoleh dari jawaban angket yang kemudian jawaban dikonversikan ke dalam data kualitatif dengan memberi skor menggunakan skala likert dengan skor 1, 2, 3, 4, 5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media video pembelajaran ini dikembangkan dengan model R&D sehingga dalam pengembangannya melalui tahapan-tahapan yaitu: 1 potensi masalah, 2 pengumpulan data, 3 desain produk, 4 validasi desain, 5 revisi desain, 6 uji coba produk terbatas.

1. Potensi dan Masalah, Potensi dan masalah pada penelitian ini diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan pada kelas V di SD N Karangmojo Bantul. Berdasarkan hasil observasi terdapat potensi bahwa tersedianya beberapa fasilitas salah satunya adalah proyektor yang telah terpasang permanen di setiap kelasnya dan siswa juga memiliki ketertarikan terhadap media pembelajaran saat proses pembelajaran muatan IPA. Selain itu, masalah yang terjadi sesuai dengan kegiatan observasi yaitu guru kurang kreativitas dalam pembelajaran yang menarik bagi siswa dan kurang meningkatkan motivasi belajar dan siswa juga kurang berperan aktif karena pembelajaran yang dilakukan oleh guru karena menggunakan metode ceramah dan menulis, sehingga beberapa siswa asik main sendiri ketika sedang belajar.
2. Pengumpulan Data, Pengumpulan data yang telah dilakukan melalui observasi di SD N Karangmojo Bantul dengan melihat proses pembelajaran, kondisi siswa, kebutuhan guru dan siswa pada proses pembelajaran IPA sebagai bahan merancang pruduk yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang telah ditemukan. Setelah mendapatkan informasi selanjutnya mengumpulkan informasi refrensi seperti video pembelajaran, buku

tema dan menentukan materi pembelajaran IPA dan ajaran Tamansiswa “*Tri Nga*” (Ngeri, Ngrasa, Nglakoni).

3. Desain Produk, Berdasarkan hasil pengumpulan data, selanjutnya dilakukan proses desain media video pembelajaran. Pada proses desain ini diawali dengan menentukan materi IPA dari buku siswa kelas V pada Tema 2 “Udara Bersih Bagi Kesehatan” Subtema 3 “Memelihara Organ Pernafasan” Pembelajaran 2 dan ajaran Tamansiswa “*Tri Nga*” (Ngeri, Ngrasa, Nglakoni). Setelah mendapatkan materi, selanjutnya pembuatan media dengan menggunakan aplikasi CANVA dan memilih gambar yang sesuai dengan materi cara memelihara organ pernafasan. Gambar-gambar tersebut digunakan untuk menjelaskan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa.
4. Validasi Desain, Setelah tahapan desain produk, produk yang telah dibuat selanjutnya diajukan kepada validator untuk divalidasi. Validasi digunakan untuk menilai sejauh mana kelayakan media video pembelajaran berbasis ajaran Tamansiswa “*Tri Nga*” berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan guru kelas.

a) Data Validasi Ahli Media

Validator ahli media pada penelitian ini yaitu Pramudya Cahyandru, M.Pd. Validator memberikan penilaian dengan mengisi kuesioner yang terdiri dari 10 butir pernyataan. Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 17 Maret 2023 adapun hasil validasi ahli media yang telah dikembangkan dengan memperoleh skor 92% dengan kategori “Sangat Baik”.

b) Data Validasi Ahli Materi

Validator ahli media pada penelitian ini yaitu Elyas Djufri, M.Pd. Validator memberikan penilaian dengan mengisi kuesioner yang terdiri dari 12 butir pernyataan. Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 15 Maret 2023 adapun hasil validasi ahli materi dengan memperoleh skor 100% dengan kategori “Sangat Baik”.

c) Data Validasi Guru Kelas V

Validator guru kelas V pada penelitian ini yaitu Tri Noviani, S.Pd. Validator memberikan penilaian dengan mengisi kuesioner yang terdiri dari 12 butir pernyataan. Validasi guru kelas V dilakukan pada tanggal 21 Maret 2023 adapun hasil validasi guru kelas V memperoleh skor 95% dengan kategori “Sangat Baik”.

5. Revisi Desain

Setelah produk media video pembelajaran IPA berbasis ajaran Tamansiswa “*Tri Nga*” divalidasi oleh validator, sehingga mendapatkan beberapa saran dan masukan dari ahli media, ahli materi, dan guru kelas V sebagai berikut:

- a) Saran dari validator ahli media yaitu menambahkan topik bahasan pada media video pembelajaran pada menit 0.45.
- b) Saran dari validator ahli materi yaitu mengecilkan volume *background* pada media video pembelajaran
- c) Saran dari Guru Kelas V yaitu mengecilkan volume *background* pada media video pembelajaran

6. Uji Coba Produk

Setelah melakukan revisi desain sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, dan guru kelas V, selanjutnya produk media video pembelajaran berbasis ajaran Tamansiswa “*Tri Nga*” diuji cobakan. Uji coba produk dilaksanakan dengan mengambil subjek penelitian uji coba lapangan terbatas yaitu siswa kelas V yang berjumlah 6 orang dengan metode random sampling atau acak di kelas V SD N Karangmojo Bantul.

Pada uji coba produk ini dilaksanakan pada tanggal 3 April dengan pengumpulan data pada uji coba produk ini dilakukan dengan mengisi angket motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran IPA berbasis ajaran tamanasiswa “*Tri Nga*” untuk mendapatkan data berupa penilaian motivasi belajar siswa. Hasil angket motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran seperti terlihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1 Hasil Angket Motivasi Belajar Sebelum Menggunakan Media Video

No	Nama	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Skor
1	Naura	60	75	80%
2	Rahaquel	60	75	80%
3	Rama	64	75	85%
4	Syifa	61	75	81%
5	Inaya	72	75	96%
6	Ega	61	75	81%
Skor mentah yang diperoleh			378	
Skor maksimal			450	
Skor			84%	
Kategori			Sangat Baik	

Tabel 2 Hasil Angket Motivasi Belajar Sesudah Menggunakan Media Video

No	Nama	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Skor
1	Naura	66	75	88%
2	Rahaquel	68	75	91%
3	Rama	71	75	94%
4	Syifa	66	75	88%
5	Inaya	73	75	97%
6	Ega	67	75	89%
Skor mentah yang diperoleh			441	
Skor maksimal			450	
Skor			91%	
Kategori			Sangat Baik	

Berdasarkan data hasil uji coba produk yang diperoleh dari angket sebelum menggunakan media video pembelajaran yang telah diisi oleh siswa kelas V sebanyak 6 orang didapatkan skor 84% dengan kategori “Sangat Baik” dan sesudah menggunakan media video pembelajaran didapatkan skor 91% dengan kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian

bahwa media video pembelajaran IPA berbasis ajaran Tamansiswa “*Tri Nga*” dapat meningkatkan motivasi belajar IPA pada siswa.

Pembahasan

1. Karakteristik media video pembelajaran berbasis ajaran Tamansiswa “*Tri Nga*”.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media video pembelajaran IPA berbasis ajaran Tamansiswa “*Tri Nga*”. Produk media tersebut dikembangkan untuk kelas V sekolah dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan mempunyai karakteristik sendiri. Menurut Ismaniati (2012, hlm. 119–20) karakteristik media video pembelajaran sebagai berikut 1) Memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, 2) Memiliki materi pembelajaran yang tersusun dalam beberapa unit atau kegiatan, 3) Memiliki contoh atau ilustrasi untuk membantu kejelasan dalam menyampaikan materi, 4) Menggunakan bahasan yang mudah dipahami. Modifikasi yang dilakukan dalam pengembangan media video pembelajaran IPA ini adalah mengembangkan sebuah media video pembelajaran yang berbasis ajaran Tamansiswa “*Tri Nga*” untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Istilah “*Tri Nga*” memiliki beberapa pengertian yaitu *Ngeriti* yang berarti mengerti atau mengetahui, *Ngrasa* berarti merasakan atau memahami, *Nglakoni* berarti melaksanakan atau melakukan (Triharsiwi, dkk 2020, hlm. 43).

Berdasarkan karakteristik media pembelajaran dan pengertian dari “*Tri Nga*”, maka karakteristik media video pembelajaran IPA berbasis ajaran Tamansiswa “*Tri Nga*” yang dikembangkan yaitu setiap kegiatan pembelajaran berisi kegiatan *Ngeriti*, kegiatan *Ngraso* dan kegiatan *Nglakoni* yang menarik untuk dipelajari oleh siswa. Kegiatan *Ngeriti* dalam media video berupa kegiatan mengerti atau mengetahui materi yang ada dalam media video pembelajaran. Kegiatan *Ngrasa* dalam media video pembelajaran berupa kegiatan merasakan atau memahami kegiatan pembelajaran yang ada pada media video pembelajaran. Kegiatan *Nglakoni* dalam media video pembelajaran berupa kegiatan melaksanakan atau melakukan yang ada pada kegiatan video dengan membuat dan mempraktikkan.

2. Kelayakan Media Video Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian validasi ahli media, ahli materi, dan guru kelas V terhadap kelayakan media video pembelajaran berbasis ajaran tamansiswa “*Tri Nga*” maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat layak digunakan. Kelayakan dilihat dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan guru kelas V. Hasil validasi ahli media memperoleh skor 92% dengan kriteria “Sangat Baik. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 100%. Dan hasil validasi guru kelas V memperoleh skor 95% dengan kriteria “Sangat Baik”.

3. Peningkatan motivasi belajar IPA

Peningkatan motivasi belajar IPA sebelum menggunakan media video pembelajaran berbasis ajaran Tamansiswa “*Tri Nga*” menunjukkan hasil skor 84% dengan kategori “Sangat Baik”. Setelah uji coba menggunakan media video pembelajaran siswa diberikan

angket motivasi belajar dengan menunjukkan hasil skor 91% dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil motivasi belajar siswa yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran berbasis ajaran Tamansiswa “*Tri Nga*” menunjukkan adanya peningkatan dari skor 84% Menjadi 91% dengan kategori “Sangat Baik”. Menurut (Nurwahidah, Zaharah, dan Sina 2021, hlm. 126) penggunaan media video dapat meningkatkan motivasi belajar para peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran, ada beberapa manfaat yang diperoleh yaitu: 1) menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar, 2) bahan ajar lebih bermakna dan dapat dipahami oleh siswa, dan 3) mengembangkan minat dan motivasi (Febrita dan Ulfah 2019, hlm. 186). sehingga media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa serta dapat menumbuhkan motivasi belajar.

SIMPULAN

Karakteristik media video pembelajaran IPA berbasis ajaran Tamansiswa “*Tri Nga*” yang dikembangkan yaitu setiap kegiatan pembelajaran berisi kegiatan *Ngerti*, kegiatan *Ngroso*, dan kegiatan *Nglakoni* yang menarik untuk dipelajari oleh siswa.

Kelayakan media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh dosen ahli media, ahli materi, dan guru kelas V untuk melihat seberapa layak media yang telah dikembangkan. Adapun hasil validasi dari ahli media diperoleh skor sebesar 92% dengan kategori “Sangat Baik”, hasil validasi ahli materi diperoleh skor sebesar 100% dengan kategori “Sangat Baik”, hasil validasi dari guru kelas V diperoleh skor 96% dengan kategori “Sangat Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran IPA berbasis ajaran Tamansiswa “*Tri Nga*” dinyatakan Sangat layak digunakan.

Peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran IPA berbasis ajaran Tamansiswa “*Tri Nga*”. Hasil lembar angket motivasi belajar sebelum menggunakan media video pembelajaran yang telah diisi siswa diperoleh skor 84% dengan kategori “Sangat Baik”, hasil lembar angket motivasi belajar sesudah uji coba menggunakan media video pembelajaran yang telah diisi siswa diperoleh skor 91% dengan kategori “Sangat Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran IPA berbasis ajaran tamansiswa “*Tri Nga*” menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dari skor 84% Menjadi 91% dengan kategori “Sangat Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Anon. 2021. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia NO. 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Augusta, Gardenia. 2018. “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Melalui Motivasi Belajar.” *Skripsi*.

- Febrita, Yolanda, and Maria Ulfah. 2019. "Peranan MedFebrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188. Ia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Prosiding DPNPM Unindra 2019* 0812(2019):181–88.
- Hasnunidah, N. 2017. *Mtedologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Ismaniati, Christina. 2012. "Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Video Instruksional Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran." *Majalah Ilmiah Pembelajaran* 119–20.
- Kurniawan. 2017. *Pendidikan Karkter Konsepsi Dan Implementasinya Secara Terpadu Di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi Dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nadziroh. 2017. "Implementasi Ajaran Ketamansiswaan TRI-NGA (Ngeri, Ngrasa, Nglakoni) Untuk Menanamkan Budi Pekerti Luhur Dalam Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan." *Jurnal Taman Cendekia* 01(02):93–101.
- Nurwahidah, Cut Dhien, Zaharah Zaharah, and Ibnu Sina. 2021. "Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa." *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 17(1). doi: 10.31000/rf.v17i1.4168.
- Pujihastuti, Isti. 2010. "Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian." *Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah* 2(1):43–56.
- Selwyn, Neil. 2011. *Education and Technology Key Issues and Debates*. India: Replika Press Pvt Ltd.
- Steffi Adam, S.Kom., M.MSI. Dan Muhammad Taufik Syastra S.Kom., M. SI. 2015. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam." *CBIS Journal* 3(2):78–90.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bnadung: Alfabeta.
- Sulistiyorini, Sri. 2007. *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Dan Penerapannya Dalam KTSP*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Triharsiwi, Yuni Prihatni, Wani Endang Karyaningsih, and dkk. 2020. *KETAMANSISWAAN*. Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.
- Wardani, Kristi, and Ayu Rahayu. 2019. *Media Pembelajaran SD: Paduan Teoritis Dan Praktis Mengembangkan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: K-Media.