
ANALISIS PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DSAR NEGRI 1 LABUAHAN SUMBAWA

Desy Ariani, Umar, Eri Sasmita Susanto

Program Studi Magister Manajemen Inovasi Universitas Teknologi Sumbawa
Jalan Raya Olat Maras, Moyo Hulu, Batu Alang, Sumbawa Besar, Nusa Tenggara Barat
Corresponden Author : desyarianialjufrie172@gmail.com

Abstrak

Dalam konteks belajar daring di masa *covid-19*, kualitas belajar tidak diharapkan menurun tetapi terus meningkat. Jika kualitas belajar menurun, maka dapat memberikan dampak mutu capaian belajar wawasan dan pengalamannya. Hal ini menjadi patokan jika bentuk pembelajaran yang dilakukan tidak tercapai dan tidak memberikan perubahan ke arah yang lebih baik maka kualitas dan prestasi belajar peserta didik akan menurun juga. Adapun tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui penerapan video pembelajaran dalam kegiatan belajar, Untuk menganalisis hipotesa video pembelajaran tematik terhadap minat peserta didik, dan sebagai alat evaluasi efektivitas pengaruh video pembelajaran tematik terhadap minat peserta didik Sekolah Dasar Negeri 1 Labuhan Sumbawa. Metodologi penelitian dalam penelitian ini pelaksanaannya menggunakan metode regresi linear berganda dan menggunakan uji parsial dalam pengolahan data. Strategi penentuan variabel durasi video terhadap minat belajar siswa variabel durasi (X1) berpengaruh secara negatif terhadap minat belajar siswa tetapi tidak signifikan. Hal ini terlihat dari nilai signifikan variabel durasi (X1) yaitu 0,906. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (batas signifikansi). Pengaruh variabel kualitas video terhadap minat belajar siswa Variabel kualitas (X2) berpengaruh secara positif terhadap minat belajar siswa tetapi tidak signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi variabel kualitas video (X2) yang kurang dari 0,05, yaitu 0,140. Pengaruh variabel konten terhadap minat belajar siswa dan variabel konten (X2) berpengaruh secara positif terhadap minat belajar siswa dan pengaruhnya signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi variabel konten sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disarankan didapatkan dengan kemajuan teknologi maka perlu dari dini peserta didik dikenalkan pembelajaran dengan menggunakan digitalisasi video Dan penelitian ini bisa menjadi acuan Dinas

Kata kunci: Vidio Pembelajaran, Peserta didik, Digitalisasi, Minat Belajar, Prestasi Belajar

Abstract

As part of online learning during the Covid-19 period, the quality of learning is not expected to decrease but will continue to increase. When the quality of learning decreases, this can affect the quality of the knowledge and experience of learning outcomes. This becomes a benchmark, if the type of learning carried out is not achieved and does not provide changes in a better direction, the quality and learning success of the students also decrease. The purpose of the research is to find out the application of educational videos in learning activities, analyze the hypothesis of thematic educational videos on students' interests, and evaluate the effectiveness of the effect of thematic educational videos on students' interests in Labuhan Sumbawa Primary School . Research methodology in this study in its implementation using the multiple linear regression method and using subtests in the data processing. The strategy for determining the video duration variable on student interest in learning, the duration variable (X1), negatively affects student interest in learning, but not significantly. This can be seen from the significant value of the duration variable (X1) which is 0.906. This value is greater than 0.05 (limit of significance) The effect of the video quality variable on student interest in learning The quality variable (X2) has a positive effect on student interest in

learning, but is not significant. This can be evidenced by the significant value of the video quality variable (X2) being less than 0.05, which is equal to 0.140. The influence of content variables on students' interest in learning and the content variable (X2) has a positive effect on students' interest in learning and the effect is significant. This is indicated by the content variable's significance value of 0.000 or less than 0.05. In order to suggest that it will be achieved with technological advances, it is necessary that students are introduced to learning through video digitization at an early age. When the quality of learning decreases, this can affect the quality of the knowledge and experience of learning outcomes. This becomes a benchmark, if the type of learning carried out is not achieved and does not provide changes in a better direction, the quality and learning success of the students also decrease. The purpose of this research is to find out the application of educational videos in learning activities, analyze the hypothesis of thematic educational videos on students' interests, and evaluate the effectiveness of the effect of thematic educational videos on students' interests in Primary School 1 Labuhan Sumbawa. The research methodology in this study used multiple linear regression methods in its implementation and used partial tests in data processing. The strategy for determining the video duration variable on student interest in learning, the duration variable (X1), negatively affects student interest in learning, but not significantly. This can be seen from the significant value of the duration variable (X1) which is 0.906. This value is greater than 0.05 (limit of significance) The effect of the video quality variable on student interest in learning The quality variable (X2) has a positive effect on student interest in learning, but is not significant. This can be evidenced by the significant value of the video quality variable (X2) being less than 0.05, which is equal to 0.140. The influence of content variables on students' interest in learning and the content variable (X2) has a positive effect on students' interest in learning and the effect is significant. This is indicated by the content variable's significance value of 0.000 or less than 0.05. In order to suggest that it will be achieved with technological advances, it is necessary that students are introduced to learning through video digitization at an early age and that this research can be a reference for the school board to be able to facilitate equipping schools to the increase the intelligence of the students

Keywords :

Video learning, students, digitalization, Interest in learning, learning success

A. PENDAHULUAN

Belum lama, pada akhir tahun 2021, kegiatan pembelajaran tatap muka (PTM) digelar, kini kembali dialihkan menjadi pembelajaran daring, seiring melonjaknya angka penyebaran kasus Covid-19. Pandemi memang belum usai, tetapi kegiatan masyarakat khususnya pembelajaran di sekolah harus tetap berlangsung. Berbagai pihak bahu membahu untuk terus menggerakkan upaya pemulihan pasca pandemi. Sejalan dengan visi Presidensi G20 Indonesia, Recover

Together, Recover Stronger, Pulih Bersama, Bangkit Perkasa, seperti disampaikan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek), Nadiem Anwar Makarim dalam agenda Kick Off G20 on Education and Culture di Jakarta (9/2/2022). Terdapat empat isu utama yang akan dibahas dalam forum G20 yaitu Kualitas Pendidikan untuk Semua (Universal Quality Education), Teknologi Digital dalam Pendidikan (Digital Technologies in Education), Solidaritas dan Kemitraan (Solidarity

and Partnership), serta Masa Depan Dunia Kerja Pasca Pandemi Covid-19 (The Future of Work Post Covid-19). Pandemi membawa perubahan cepat di berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan, sehingga memaksa semua orang untuk belajar adaptif, salah satunya melalui instrumen teknologi digital. Terdapat akselerasi yang luar biasa dalam pemanfaatan teknologi digital di dunia pendidikan pada masa pandemi. Untuk itulah, teknologi diangkat sebagai salah satu isu prioritas dalam forum G20 on Education and Culture Tahun 2022.

Teknologi digital dalam pendidikan tidak hanya tentang kontribusi fisik teknologi sebagai alat bantu pembelajaran (learning tools) melainkan konsep multidimensional, seperti mengutip salah satu definisi teknologi pembelajaran menurut Association for Educational Communications and Technology, yaitu: educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources, (AECT, 2004). Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi belajar serta meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat. Teknologi diharapkan dapat menjadi jawaban atas permasalahan akses, kualitas, dan keadilan sosial di bidang pendidikan. Sebab, salah satu dampak pandemi adalah tentang ketimpangan akses pendidikan berkualitas yang semakin lebar. Bagaimana pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran? Sebut saja penggunaan e-learning misalnya, sebenarnya merupakan representasi pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran. Ada banyak platform dan ragam teknologi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru sesuai dengan kebutuhan belajar.

Guru dapat memanfaatkan sumber-sumber belajar berbasis teknologi digital yang sudah ada atau tersedia maupun mengembangkannya sendiri secara khusus. Berikut adalah beberapa ragam teknologi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah, antara lain yaitu: Portal Rumah Belajar, Televisi Edukasi, Radio Suara Edukasi, Akun Pembelajaran (Belajar.id), dan lain sebagainya. (Sri Indah Suryani, 2022)

Sejak pandemi *covid-19* yang melanda dunia termasuk Indonesia membuat

segala kegiatan tidak bisa dilakukan sepenuhnya dengan lancar. Hal ini membuat kesulitan yang dialami masyarakat akibat terbatasnya segala urusan dibidang apapun tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Sejak ditetapkannya pembelajaran secara daring membuat guru yang terutama harus mencari solusi metode pembelajaran agar tetap terlaksana dengan baik. Tidak hanya itu siswa juga dituntut untuk belajar secara mandiri dan terampil agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. Menurut (Zulhafizh, Atmazaki, & Syahrul, 2013) sikap dan motivasi belajar yang tinggi pada siswa diharapkan dapat membantu dalam pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Dalam konteks belajar daring di masa *covid-19*, kualitas belajar tidak diharapkan menurun tetapi terus meningkat. Jika kualitas belajar menurun, maka dapat memberikan dampak mutu capaian belajar wawasan dan pengalamannya (Zulhafizh, Atmazaki, & Syahrul, 2013). Hal ini menjadi patokan jika bentuk pembelajaran yang dilakukan tidak tercapai dan tidak memberikan perubahan ke arah yang lebih baik maka kualitas dan prestasi belajar peserta didik akan menurun juga. Perlu disadari adanya suatu bentuk inovasi pembelajaran yang dilakukan agar pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Perkembangandunia

teknologi dan komunikasi sekarang ini, merupakan angin segar bagi kemajuan peradaban suatu bangsa dan kemanusiaan. Perkembangannya dalam dua dasawarsa memberikan dampak secara menyeluruh dan menyentuh segala aspek kehidupan manusia . Hal tersebut ditandai dengan pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), seperti televisi, komputer, internet, parabola, *Smartphone* dan lain sebagainya (Umar,2022).

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mengakibatkan perkembangan teknologi yang berbasis jaringan internet semakin canggih terutama didunia pendidikan. Internet merupakan hasil terbaik masa kini dari proses teknologi dan komunikasi yang kecanggihannya yaitu masih terus dikembangkan guna menemukan sesuatu yang lebih baik dari yang telah ada. Penggunaan internet yang meluas di kalangan masyarakat baik melalui komputer, laptop, hp, tab atau pun alat komunikasi modern yang terus bermunculan menandakan bahwa gelombang komunikasi diantara masyarakat satu dengan lainnya kini telah mengalami percepatan yang cukup cepat dan luas, (Itiarani, 2019). Perkembangan teknologi informasi yang semakin besar di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Penggunaan internet dikalangan masyarakat digunakan untuk memberikabar, eksistensi diri, sumber pengetahuan, sumber pengalaman, hiburan bahkan ajang pencarian pasangan hidup. Hal ini tidak bisa dipungkiri dan dinantikan perkembangan dalam tujuan penggunaannya. Berbagai aplikasi komputer dan internet tersaji dengan

bermacam-macam kelebihan dan kekurangan dalam memberikan kepuasa. Disamping itu pula dampak pandemi *Covid – 19* tidak hanya berpengaruh terhadap perekonomian dunia, tetapi dunia pendidikan mendapatkan dampak yang signifikan terhadap pandemi tersebut. Sehingga pergeseran penerapan system pembelajaran digital atau online mulai di terapkan dari pendidikan tinggi hingga pendidikan usia sekolah dini. Pembelajaran online atau Belajar Dari Rumah (BDR)dalam cakupan ini khususnya di Dinas Pendidikan Kabupaten Sumbawa Kordinator Wilayah Kabupaten Sumbawa terdapat 26 sekolah dasar menerapkan system pembelajaran online. BDR mendorong lahirnya ide kreatif dari seorang guru dalam memberikan *transfer knowlage* dari tenaga pendidikan tanpa harus bertatap muka langsung. Demikian pula bila terjadi proses *transfer knowladge* dari orang tua kepada anak didik tidak serta merta tersampaikan dengan mudah. Oleh sebab itu dibutuhkannya media pembelajaran yang mudah dan menarik untuk bisa dipahami oleh peserta didik tanpa mengurangi konsep pembelajaran tatap muka yang pada umumnya di lakukan di depan kelas. Kemudahan penyerapan media pembelajaran ini dilihat dari tingkat serapan peserta didik yang lebih senang media pembelajarannya menggunakan video atau tutorial bergambar untuk mengilustrasikan materi pembelajaran. Belum lama, pada akhir tahun 2021, kegiatan pembelajaran tatap muka (PTM) digelar, kini kembali dialihkan menjadi pembelajaran daring, seiring melonjaknya angka penyebaran kasus Covid-19. Pandemi memang belum usai, tetapi kegiatan masyarakat khususnya pembelajaran di sekolah harus tetap berlangsung. Berbagai pihak bahu membahu untuk terus menggerakkan upaya pemulihan pasca pandemi. Sejalan dengan visi Presidensi G20 Indonesia, Recover Together, Recover Stronger, Pulih Bersama, Bangkit Perkasa, seperti

disampaikan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek), Nadiem Anwar Makarim dalam agenda Kick Off G20 on Education and Culture di Jakarta (9/2/2022). Terdapat empat isu utama yang akan dibahas dalam forum G20 yaitu Kualitas Pendidikan untuk Semua (Universal Quality Education), Teknologi Digital dalam Pendidikan (Digital Technologies in Education), Solidaritas dan Kemitraan (Solidarity and Partnership), serta Masa Depan Dunia Kerja Pasca Pandemi Covid-19 (The Future of Work Post Covid-19). Pandemi membawa perubahan cepat di berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan, sehingga memaksa semua orang untuk belajar adaptif, salah satunya melalui instrumen teknologi digital. Terdapat akselerasi yang luar biasa dalam pemanfaatan teknologi digital di dunia pendidikan pada masa pandemi. Untuk itulah, teknologi diangkat sebagai salah satu isu prioritas dalam forum G20 on Education and Culture Tahun 2022.

Dalam konteks belajar daring di masa *covid-19*, kualitas belajar tidak diharapkan menurun tetapi terus meningkat. Jika kualitas belajar menurun, maka dapat memberikan dampak mutu capaian belajar wawasan dan pengalamannya (Zulhafizh, Atmazaki, & Syahrul, 2013). Hal ini menjadi patokan jika bentuk pembelajaran yang dilakukan tidak tercapai dan tidak memberikan perubahan ke arah yang lebih baik maka kualitas dan prestasi belajar peserta didik akan menurun juga. Perlu disadari adanya suatu bentuk inovasi pembelajaran yang dilakukan agar pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Perkembangandunia teknologi dan komunikasi sekarang ini, merupakan angin segar bagi kemajuan peradaban suatu bangsa dan kemanusiaan. Perkembangannya dalam dua dasawarsa memberikan dampak secara menyeluruh dan menyentuh segala aspek kehidupan manusia . Hal tersebut ditandai

dengan pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), seperti televisi, komputer, internet, parabola, *Smartphone* dan lain sebagainya (Umar,2022).

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mengakibatkan perkembangan teknologi yang berbasis jaringan internet semakin canggih terutama didunia pendidikan. Internet merupakan hasil terbaik masa kini dari proses teknologi dan komunikasi yang kecanggihannya yaitu masih terus dikembangkan guna menemukan sesuatu yang lebih baik dari yang telah ada. Penggunaan internet yang meluas di kalangan masyarakat baik melalui komputer, laptop, hp, tab atau pun alat komunikasi modern yang terus bermunculan menandakan bahwa gelombang komunikasi diantara masyarakat satu dengan lainnya kini telah mengalami percepatan yang cukup cepat dan luas, (Itiarani, 2019). Perkembangan teknologi informasi yang semakin besar di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Penggunaan internet dikalangan masyarakat digunakan untuk memberikabar, eksistensi diri, sumber pengetahuan, sumber pengalaman, hiburan bahkan ajang pencarian pasangan hidup. Hal ini tidak bisa dipungkiri dan dinantikan perkembangan dalam tujuan penggunaannya. Berbagai aplikasi komputer dan internet tersaji dengan bermacam-macam kelebihan dan kekurangan dalam memberikan kepuasa. Disamping itu pula dampak pandemi *Covid – 19* tidak hanya berpengaruh terhadap perekonomian dunia, tetapi dunia pendidikan mendapatkan dampak yang signifikan

terhadap pandemi tersebut. Sehingga pergeseran penerapan system pembelajaran digital atau online mulai di terapkan dari pendidikan tinggi hingga pendidikan usia sekolah dini. Pembelajaran online atau Belajar Dari Rumah (BDR) dalam cakupan ini khususnya di Dinas Pendidikan Kabupaten Sumbawa Kordinator Wilayah Kabupaten Sumbawa terdapat 26 sekolah dasar menerapkan system pembelajaran online. BDR mendorong lahirnya ide kreatif dari seorang guru dalam memberikan *transfer knowledge* dari tenaga pendidikan tanpa harus bertatap muka langsung. Demikian pula bila terjadi proses *transfer knowledge* dari orang tua kepada anak didik tidak serta merta tersampaikan dengan mudah. Oleh sebab itu dibutuhkan media pembelajaran yang mudah dan menarik untuk bisa dipahami oleh peserta didik tanpa mengurangi konsep pembelajaran tatap muka yang pada umumnya di lakukan di depan kelas. Kemudahan penyerapan media pembelajaran ini dilihat dari tingkat serapan peserta didik yang lebih senang media pembelajarannya menggunakan video atau tutorial bergambar untuk mengilustrasikan materi pembelajaran

.B. LANDASAN TEORI

1. Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak.

Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player

yang dihubungkan ke monitor televisi (Sungkono 2003:65). Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana signal audio visual direkam pada disk plastic bukan pada pita magnetic (Arsyad 2004:36).

Video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencemarti materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk (Arsyad, 2004:36 dalam Rusman dkk 2011:218).

Video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak (Sadiman, 2008:74). Menurut Heinich, Molenda, Russel 1993:188 dalam Rusman dkk 2011:218) video dapat diartikan sebagai berikut: *The primary meaning of video is the display of pictures on a television type screen (the latin word video literally means "I see" Any media format that employs a cathode-ray screen to present the picture portion of the message can be referred to as video*". Apabila diterjemahkan dapat diartikan sebagai tampilan dari berbagai gambar dalam sebuah televisi atau sejenis layar. Dalam bahasa latin video diartikan sebagai "Sayalihat(lsee)". Setiap format media yang menggunakan sinar katoda untuk menampilkan bagian gambar dari sebuah pesan dapat dikategorikan sebagai video. Jadi disimpulkan video adalah gambar gerak yang terdapat serangkaian alur dan menampilkan pesan dari bagian sebuah gambar untuk

tercapainya tujuan pembelajaran. Video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencemarti materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Secara fisik video pembelajaran merupakan program pembelajaran yang dikemas dalam kaset video dan disajikan dengan menggunakan peralatan VTR atau VCD player serta TV monitor. Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (Sungkono 2003:65). Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana signal audio visual direkam pada disk plastic bukan pada pita magnetic (Arsyad 2004:36).

Video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencemarti materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi

alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk (Arsyad, 2004:36 dalam Rusman dkk 2011:218).

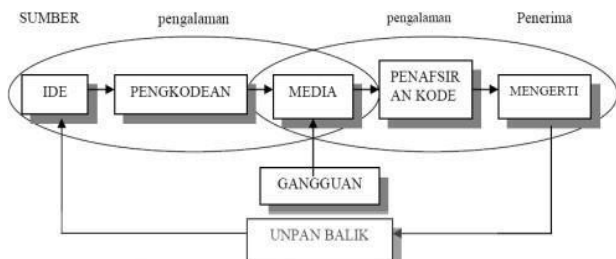
Video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak (Sadiman, 2008:74). Menurut Heinich, Molenda, Russel 1993:188 dalam Rusman dkk 2011:218) video dapat diartikan sebagai berikut: *The primary meaning of video is the display of pictures on a television type screen (the latin word video literally means "I see" Any media format that employs a cathode-ray screen to present the picture portion of the message can be referred to as video*". Apabila diterjemahkan dapat diartikan sebagai tampilan dari berbagai gambar dalam sebuah televisi atau sejenis layar. Dalam bahasa latin video diartikan sebagai "Sayalihat(Isee)". Setiap format media yang menggunakan sinar katoda untuk menampilkan bagian gambar dari sebuah pesan dapat dikategorikan sebagai video. Jadi disimpulkan video adalah gambar gerak yang terdapat serangkaian alur dan menampilkan pesan dari bagian sebuah gambar untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencemarti materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Secara fisik video pembelajaran merupakan program pembelajaran yang dikemas dalam kaset video dan disajikan dengan menggunakan peralatan VTR atau VCD player serta TV monitor.

Gambar 2.1 Posisi Media dalam sistem pembelajaran

2. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang

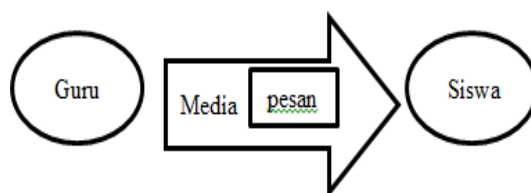
pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2002 : 6). Menurut Latuheru (dalam



Hamdani, 2005) media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode /teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik belajar dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan dapat berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi dapat ditunjukkan pada Gambar 2.1. <http://ayiolim.wordpress.com/category/media-pembelajaran.html> (diunduh pada 02/11/2022 20:01).

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 2.2

<http://ayiolim.wordpress.com/category/media-pembelajaran.html> (diunduh pada 02/11/2022 20:06).



Gambar 2.2. Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

3. Ciri – ciri media Pendidikan

Menurut Kartika Laira (2008) dalam Arsyad (2002: 11) ciri media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran sebagai berikut :

1. Ciri Fiksatif (Fiksative Property)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam. Menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan.

2. Ciri Manipulatif

Ciri manipulative adalah usaha untuk mentransformasikan suatu kejadian yang memakan waktu ber jam – jam bahkan berhari – hari dapat disajikan dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time – lapse recording sehingga manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu

3. Ciri Distributif (Distributive Property)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah sekolah didalam 1 wilayah tertentu tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket, computer dapat disebar keseluruh penjuru tempat yang ditingkan kapan saja.

4. Pembelajaran Online

Pembelajaran online pada dasarnya adalah pembelajaran jarak jauh (PJJ). Sistem pembelajaran jarak jauh merupakan sistem yang sudah ada sejak pertengahan abad 18. Sejak awal, pembelajaran jarak jauh selalu menggunakan teknologi untuk pelaksanaan pembelajarannya, mulai dari teknologi paling sederhana hingga yang terkini. Secara singkat, sejarah perkembangan pembelajaran jarak jauh dapat dikelompokkan berdasarkan teknologi dominan yang digunakannya. Taylor (2000) misalnya, mengelompokkan generasi pembelajaran jarak jauh ke dalam lima (5) generasi, yaitu: (1) model korespondensi, (2) model multi media, (3) model telelearning, (4) model pembelajaran fleksibel, dan (5) model pembelajaran fleksibel yang lebih cerdas (The Intelligent Flexible Learning Model). Pada generasi PTJJ keempat dan kelima lahir jargon-jargon yang sangat populer dimasyarakat seperti learning, online learning, dan mobile learning yang lebih.

5. Digitalisasi Pendidikan

Sepanjang sejarah peradaban, revolusi terjadi ketika adanya teknologi baru beserta cara baru untuk memahami dunia sehingga menyebabkan perubahan besar dalam sistem ekonomi dan struktur sosial. Istilah tersebut dikenal dengan revolusi Industri, revolusi industri memiliki hubungan dengan berbagai macam perubahan yang fundamental pada beberapa bidang industri termasuk pertanian, pertambangan, manufaktur, teknologi dan transportasi. Perubahan pada beberapa bidang kehidupan tersebut juga memberi dampak pada perkembangan pendidikan. Hal tersebut menjadi tantangan bagi para pendidik untuk menyesuaikan kebutuhan pembelajaran dengan kemajuan industri teknologi, informasi dan komunikasi. Revolusi industri pertama terjadi pada tahun 1750-1870, dengan adanya mekanisasi produksi yang menyokong efektivitas dan efisiensi kegiatan manusia, yaitu dengan adanya perubahan dari pembuatan barang yang dapat dihasilkan dengan tangan kemudian

beralih ke pemanfaatan mesin. Revolusi industri 1.0 ini ditandai dengan penemuan mesin uap pada tahun 1784 dan kereta api pertama pada tahun 1804.

Fasilitas produksi mekanis bertenaga air dan uap mendorong perkembangan pada bidang industri. Penemuan-penemuan tersebut mulai menggantikan tenaga manusia, sebagai upaya meningkatkan produktivitas yang bernilai tinggi kala itu. Revolusi industri selanjutnya 2.0 berlangsung pada tahun 1870-1971, pada fase ini pun terjadi produksi massal dan jalur perakitan yang ditandai dengan ditemukannya pembangkit listrik, motor berbahan

bakar, telegraf, telepon, pesawat terbang, kereta api, gas dan lainnya yang mengakibatkan transportasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan secara tepat. Kondisi ini memunculkan pergerakan manusia dan informasi yang tidak sama lagi dengan masa sebelumnya. Yang terpenting pada masa ini adalah menjaai penyebab produksi barang seperti pupuk, minyak bumi dan mobil.

Sementara revolusi industri 3.0 berlangsung pada tahun 1971-2010. Menurut Hermann, era industri 3.0 dikenal karena penyesuaian massa, fleksibilitas otomatisasi dan manufaktur berbasis robotika. Selain itu, adanya penemuan komputer, elektronik digital, dan juga internet. Aplikasi memory programmable controls (aplikasi kontrol memori yang dapat diprogram) yang terkandung di dalamnya untuk memungkinkan dalam pembuatan robot (mesin yang dapat bekerja secara otomatis). Sedangkan revolusi industri keempat dimulai setelah 2010, yang dinamakan dengan revolusi industri 4.0 dan ditandai dengan kolaborasi antara peralatan fisik dan MT (teknologi mobile), IoT (internet of things), UAV (kendaraan tanpa nama), AI (kecerdasan buatan), Big data, dan fasilitas produksi sehingga menjadikan proses produksi, baik berupa pengumpulan data maupun analisis dan pengambilan keputusan dilakukan secara manual dan otomatis.

Pada tahun 2011, Hannover Fair menciptakan istilah industri 4.0 untuk menggambarkan bagaimana merevolusi

organisasi dalam rantai global. Revolusi industri 4.0 mewujudkan sebuah dunia gabungan sistem fisik dan virtual dengan didirikannya “pabrik pintar”. Dunia ini memungkinkan perusahaan untuk saling bekerja sama secara global dan secara luwes dan memungkinkan kustomisasi produk lengkap dan menciptakan model operasi baru. Revolusi tidak hanya terjadi pada bidang industri saja, pendidikan pun mengalami revolusi seiring berkembangnya industri tersebut. Pendidikan pada zaman kuno ke abad pertengahan merupakan pendidikan pribadi yang terbatas pada beberapa peserta didik, keterampilan untuk otot, rendahnya tingkat melek huruf dan metode pendidikan informal. Selanjutnya konsep pendidikan formal pemimpin-pemimpin gereja mulai memunculkan dan mengembangkan konsep pendidikan. Revolusi pendidikan 1.0 ditandai dengan pendirian universitas meskipun belum ada sistem kurikulum, assessment dan pengakuan resmi. Pendidikan 1.0 ini bertipeessensial dengan pendekatan behaviorisme yang didasarkan pada 3R yaitu Receiving (menerima) berarti menerima penjelasan guru, Responding dengan cara mencatat lalu mengkaji teks dan Regurgitating (memuntahkan).

6. Minat Belajar

Sebelum kita mengetahui minat belajar maka kita harus mengetahui pengertian minat dan belajar. Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa Inggris yaitu “interest” yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hatipada sesuatu), keinginan. Jadi dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung. Minat juga merupakan kecenderungan jiwa yang ditandai dengan adanya perhatian terhadap sesuatu objek tertentu. Pada pengertian ini menunjukkan kegiatan yang diminati seseorang, akan diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. Menurut Wina Sanjaya, minat belajar adalah aspek yang dapat

menentukan motivasi seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu.

Menurut Slameto bahwa “minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh” Dari dua pengertian yang dikemukakan, dapat dipahami bahwa minat merupakan penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang berada diluar diri seseorang. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat yang ditimbulkannya. Sedangkan Menurut Noer Rohmah, minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Menurut Abdul Rahman Saleh dan Muhibb Abdul Wahab, minat belajar adalah suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan tindakan terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi obyek dariminat tersebut dengan disertai dengan perasaan senang. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu rasa kesenangan dan adanya perhatian yang berlebih terhadap apa yang diminati, dan apa yang diminati tersebut merupakan suatu aktifitas yang menyenangkan. Sementara itu, belajar diartikan sebagai kemampuan individu berinteraksi dengan lingkungannya dalam upaya mencapai kualitas hidupnya. pemahaman ini menunjukkan bahwa proses belajar diarahkan untuk memperbaiki kehidupan seseorang secara individu maupun kepentingan manusia secara universal.

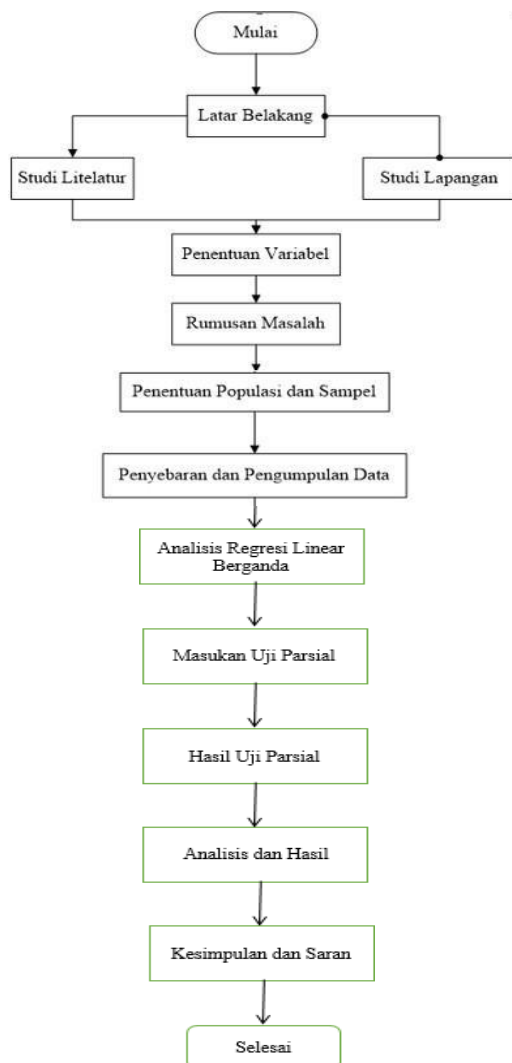
METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dimana data yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis sampai diinterpretasikan dengan menggunakan metode regresi linear berganda dan uji parsial, sehingga mengimplementasikan dalam bentuk data dan metode.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menyebar kuesioner dan mengambil data dari peserta didik, tenaga didik dan staff di sekolah dasar tersebut. Sehingga bentuk data yang dikumpulkan berupa hasil penyebaran

kuesioner kepada peserta didik, tenaga didik dan staff di sekolah dasar negeri 1 labuhan Sumbawa.

Dengan alur penelitian sebagai berikut :



Gambar 3.1 Alur Penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa pengujian dan penganalisaan data dengan melakukan analisa data antara lain :

A. Uji Normalisasi Data

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Sebelum masuk kedalam model structural uji Validitas, maka syarat uji normalitas yang harus dipenuhi antara lain sebagai berikut (Khasanah, 2015):

1. Apabila nilai Z (Kurtosis atau Skewness) signifikan atau dengan sebutan lain nilai Z yang dihasilkan < 0.05 pada tingkat 5% maka data yang digunakan dapat dikatakan tidak berdistribusi normal. Atau,
2. Apabila nilai Z (Kurtosis atau Skewness) tidak signifikan atau dengan sebutan lain nilai Z yang dihasilkan > 0.05 pada tingkat 5% maka data yang digunakan dapat dikatakan berdistribusi normal.

B. Uji Validitas dan Normalitas

Selanjutnya setelah membentuk model dan dilakukan eliminasi terhadap variabel-variabel yang tidak memenuhi syarat, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji validitas dan reliabilitas. Syarat yang harus dipenuhi dalam uji validitas dan reliabilitas adalah jika nilai CR > 0.7 maka dikatakan valid dan jika nilai AVE ≥ 0.5 maka dapat dikatakan reliabel.

Tahap ini akan dilakukan pengujian kuesioner kepada seluruh sampel penelitian dengan melakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan dan reliabelnya kuesioner yang digunakan pada penelitian.

1. Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan dengan menguji nilai *loading factor*. *Loading factor* adalah koefisien yang menjelaskan tingkat hubungan indikator dengan variabel laten. Jika nilai *loading factor* semakin tinggi maka akan semakin baik. Aturan umumnya jika *loading factor* memiliki nilai di atas 0.71 sangat sangat baik, 0.63 sangat baik, 0.55 baik, 0.45 *fair* dan 0.32 *poor* (Fidell, 2007). Pengujian ini dapat dilakukan menggunakan *software* Lisrel. Secara umum indikator dinyatakan valid jika memiliki nilai *loading factor* > 0.5 . Menurut Hair (2010), kriteria valid yang diterima berdasarkan nilai *loading factor* yang disesuaikan dengan jumlah sampel penelitian

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Strategi Penerapan Video Pembelajaran

Video pembelajaran yang ditujukan guna mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peserta didik. Dalam beberapa sistem, video pembelajaran hanya digunakan sebagai bahan pelengkap materi handout, tidak dipersiapkan secara profesional untuk mempresentasikan materi secara menyeluruh (Hauff dan Laaser, 1996) Adapun strategi yang saya gunakan dalam penerapan video pembelajaran di kelas adalah :

1. Tentukan tema/topik pembelajaran. Cara membuat video pembelajaran yang pertama adalah dengan menentukan tema atau topik materi yang akan diajarkan.
2. Merencanakan Konsep Video.
3. Membuat Storyboard.
4. Proses Pembuatan Video.
5. Proses Mengolah dan Mengedit Video.
6. Atau bisa juga dengan memanfaatkan video pembelajaran yang tersedia baik di youtube maupun di platform guru berbagi

Tabel. Rasio Pembelajaran

Proses Pembelajaran	Persentase (%)
Rasio Siswa Rombel	25,25
Rasio Siswa Ruang Kelas	23,31
Rasio Siswa Guru	17,82
Persentase Guru Kualifikasi	82,35
Persentase Guru Sertifikasi	47,06
Persentase Guru PNS	58,82
(%) Ruang Kelas Layak	100

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa rasio rombongan belajar dibandingkan dengan jumlah siswa adalah 25,25%. Perbandingan ruang kelas dibandingkan jumlah siswa 23,31%, dan perbandingan jumlah guru dan jumlah siswa sebesar 17,82%. Adapun guru dengan kualifikasi sejumlah 82,35%, guru bersertifikat sejumlah 47,06%, guru yang berstatus PNS sebesar 58,82%, dan ruang kelas layak sudah 100%.

2. Efektif Penerapan Video Pembelajaran

2.1. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda dengan aplikasi SPSS 24. Analisis regresi linier berganda terdiri dari 1 (satu) variabel dependen (minat belajar) dan 3 (tiga) variabel independen (durasi, kualitas, konten).

Coefficients*

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
1	constant	1.525	.440	3.466	.001
	Duration	-.011	.096	-.119	.906
	Kualitas	.207	.138	.229	.140
	Konten	.512	.135	.560	.000

a. Dependent Variable : Minat Belajar

Berdasarkan analisis data yang termuat pada tabel di atas, maka diperoleh persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = 1.525 - 0,11 X1 + 0,207 X2 + 0,512 X3 + e$$

Persamaan regresi di atas memperlihatkan hubungan variabel independen dengan variabel dependen secara parsial. Dari persamaan di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Nilai konstanta adalah 1.525 artinya jika tidak terjadi perubahan variabel durasi, kualitas, dan konten video pembelajaran (nilai X1, X2, dan X3 adalah 0) maka minat belajar adalah sebesar 1.525 satuan.
2. Nilai koefisien regresi durasi adalah -0,11 artinya jika variabel durasi (X1) meningkat maka minat belajar justru akan menurun sebesar 0,11. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel durasi berkontribusi negatif terhadap variabel minat belajar, sehingga makin lama durasi video pembelajaran maka minat belajar siswa akan semakin menurun.
3. Nilai koefisien regresi kualitas adalah 0,207 artinya jika variabel kualitas (X2) meningkat, maka minat belajar juga

akan semakin meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel kualitas berkontribusi positif terhadap minat belajar, sehingga semakin bagus kualitas video pembelajaran maka semakin tinggi minat siswa untuk belajar.

4. Nilai koefisien regresi konten adalah 0,512, artinya jika variabel konten (X3) meningkat, maka minat belajar siswa akan semakin meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel konten berkontribusi positif terhadap minat belajar, sehingga semakin relevan konten video pembelajaran maka semakin tinggi minat belajar siswa.

2.2. Hasil Uji t (Uji Parsial)

Menurut Pardede dan Manurung (2014), nilai t hitung digunakan untuk menguji pengaruh secara parsial variabel regresi yaitu durasi(X1), kualitas(X2), dan konten (X3) terhadap minat belajar (Y). Uji ini dilakukan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Uji ini dilakukan dengan melihat kolom signifikansi pada masing-masing variabel independen dengan taraf signifikansi <0,05. Uji t yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Coefficients*

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	constant	1.525	.440		
	Duration	-.011	.096	-.014	-.119
	Kualitas	.207	.138	.229	1.501
	Konten	.512	.135	.560	3.792

a. Dependent Variable : Minat Belajar

Berdasarkan tabel di atas, dengan mengamati kolom t dan sig dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Pengaruh variabel durasi video terhadap minat belajar siswa
Variabel durasi (X1) berpengaruh secara negatif terhadap minat belajar siswa tetapi tidak signifikan. Hal ini terlihat dari nilai signifikan variabel durasi (X1) yaitu 0,906. Nilai tersebut

lebih besar dari 0,05 (batas signifikansi).

2. Pengaruh variabel kualitas video terhadap minat belajar siswa
Variabel kualitas (X2) berpengaruh secara positif terhadap minat belajar siswa tetapi tidak signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi variabel kualitas video(X2) yang kurang dari 0,05 ,yaitu 0,140.
3. Pengaruh variabel konten terhadap minat belajar siswa
Variabel konten (X2) berpengaruh secara positif terhadap minat belajar siswa dan pengaruhnya signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi variabel konten sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05.

2.3. Hasil Uji F (Uji Parsial)

Uji F adalah uji model anova atau uji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara simultan. Hasil uji F dalam penelitian ini disajikan dalam tabel di bawah ini :

ANOVA^a

Model		Sum Of Square	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	9.790	3	3.263	18.285	.000 ^b
	Residual	8.210	46	.178		
	Total	18.000	49			

a. Dependent variabel : Minat Belajar

b. Predictors : (Constant, Konten, Durasi, Kualitas)

Untuk mengetahui apakah variabel bebas berpengaruh secara simultan terhadap variabel terikat dapat dilakukan dengan melihat nilai signifikansi seperti yang ditunjukkan pada tabel di atas. Variabel bebas dikatakan memiliki pengaruh secara simultan terhadap variabel terikat jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel bebas (durasi, kualitas, dan konten) berpengaruh secara bersama terhadap minat belajar siswa.

Selain itu, uji F juga dapat dilakukan dengan membandingkan nilai F tabel dan F hitung. Jika nilai F hitung lebih besar dari nilai F tabel maka variabel bebas jika dikatakan berpengaruh secara simultan terhadap variabel terikat. F tabel ditentukan

dengan formula $F_{Tabel} = F(k; n-k)$ dimana k adalah variabel bebas dan n adalah sampel. Dalam penelitian ini diketahui n sebesar 50 dan k adalah 3. Sehingga $F_{tabel} = F(3;47)$. Jika dilihat pada tabel Distribusi F untuk probabilitas sebesar 0,05 maka nilai F (3 ; 47) adalah 2,80. Dengan membandingkan nilai F Tabel dan F Hitung maka ditemukan bahwa F hitung lebih besar dari Ftabel yakni $18,285 > 2,8$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel bebas secara simultan memberikan pengaruh kepada minat belajar siswa.

2.4. Uji Validitas dan Realibilitas

Uji validitas merupakan salah satu uji keabsahan terhadap model regresi linier dengan metode OLS (Ordinary Least Square). Uji dilakukan untuk mengetahui validitas data yang digunakan dalam model regresi.

Item-Total Statistics

Model	Scale Mean If	Scale Variance	Corrected Item	Cronbachs Alpha
Durasi	8.64	1.541	.515	.845
Kualitas	8.20	1.429	.717	.622
Konten	8.12	1.496	.676	.668

Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai Corrected Item Total Correlation dengan nilai r kritis sebesar 0,3. Dari tabel dapat dilihat bahwa nilai Corrected Item Total Correlation untuk masing-masing variabel adalah 0,515 untuk variabel durasi, 0,717 untuk variabel kualitas, dan 0,676 untuk variabel konten. Nilai Corrected Item Total Correlation ketiga variabel tersebut lebih dari 0,3 sehingga dapat disimpulkan bahwa ketiga variabel tersebut adalah valid.

Uji Realibilitas dilakukan setelah data dinyatakan valid. Uji ini bertujuan untuk menguji apakah kuesioner memiliki konsistensi dan dapat digunakan secara berulang-ulang. Dalam penelitian ini untuk menguji realibilitas digunakan uji Cronbach's Alpha. Jika nilai alpha lebih besar dari 0,7 maka kuesioner dikatakan reliabel. Hasil uji Cronbach's Alpha disajikan dalam tabel di bawah ini:

*Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.790	3

Dari tabel dapat dilihat bahwa nilai alpha adalah sebesar 0,790 atau lebih besar dari 0,7. Hal ini berarti bahwa kuesioner dikatakan reliabel atau dapat digunakan kembali secara berulang.

D. PENUTUP

Penerapan Metode pembelajaran dan hipotesa dari analisa penelitian tersebut di dapatkan bahwa : dalam menentukan strategi variabel durasi video terhadap minat belajar siswa Variabel durasi (X1) berpengaruh secara negatif terhadap minat belajar siswa tetapi tidak signifikan. Hal ini terlihat dari nilai signifikan variabel durasi (X1) yaitu 0,906. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (batas signifikansi) dan juga pengaruh variabel kualitas video terhadap minat belajar siswa, Variabel kualitas (X2) berpengaruh secara positif terhadap minat belajar siswa tetapi tidak signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi variabel kualitas video (X2) yang kurang dari 0,05, yaitu 0,140. Pengaruh variabel konten terhadap minat belajar siswa dan variabel konten (X2) berpengaruh secara positif terhadap minat belajar siswa dan pengaruhnya signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi variabel konten sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05.

Sehingga dari resume, kajian dan analisis diatas sehingga dapat disarankan bagi pihak terkait dalam hal ini Sekolah Dasar Negeri 1 Labuhan Sumbawa dan bagi peneliti berikutnya yang akan melakukan penelitian yang sama maka, dengan kemajuan teknologi maka perlu dari dini peserta didik dikenalkan pembelajaran dengan menggunakan digitalisasi video dan juga dengan adanya penelitian ini bisa menjadi acuan Dinas Pendidikan bisa memfasilitasi peralatan ke sekolah sekolah guna meningkatkan kecerdasan siswa.

E. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Kepala Sekolah SDN 1 Labuhan Sumbawa yang telah memberikan izin dan mengumpulkan data dalam pengerjaan penelitian ini. Terima kasih tak terhingga penulis ucapkan karena telah banyak mendapat bantuan, petunjuk dan arahan dari berbagai pihak terutama kepada Bapak Dr. Umar, M.Pd dan Bapak Eri Sasmita S, M.Kom, semoga tulisan ini dapat menjadi sumbangan yang bermanfaat dan mendorong lahirnya karya ilmiah yang lebih baik dikemudian hari. Terimakasih pula tidak lupa penulis sampaikan kepada para Guru, Staff Pengajar dan Peserta Didik SDN 1 Labuhan, Sumbawa yang telah berpartisipasi menjadi responden serta semua pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Bungin. Prof. Dr. H.M. B. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu Sosial)*. Jakarta: Kencana.
- Cheppy Riyana. (2007). "Pedoman Pengembangan Media Video". Jakarta: P3AI UPI.
- Hotmaulina Sihotang. 2020. "Materi Pembelajaran Pengembangan Pembelajaran". Jakarta: UKI Press
- Creswel. J. W. (2014). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Terjemahan Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Diterbitkan: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Prof. Sugiono (2009) *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R and D*.
- Ghozali. I. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21*.
- Heinich, Molenda, Russel 1993:188 *Intruductional Media and New Teknologi*
- Intiarani, 2019. *Penggunaan Video Dari Youtube Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung*.
- Ketut Agustin, jero Gede Ngarti (2020) dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan"
- Purwanto, M. Ngalim, (2007), *Psikologi Pendidikan, Remaja Rosdakarya, Bandung*.
- Suryabrata, Sumadi, (2005), *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada,
- Arsyad, Azhar. (2016) *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada. Semarang: BP UNDIP.
- Sungkono, dkk. (2003). *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Titi Suryansyah, Suwarjo (2016) dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD".
- Umar, C.,M. 2022. *Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menggunakan Aplikasi Youtube Sebagai Media Pembelajaran Di Kelas XI Teknologi Komputer Dan Jaringan 1 SMK Negeri 5 Jember*. Diterbitkan: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Akhmad Sudrajat. 2008. *Konsep media pembelajaran*, URL: [http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/konsep-media pembelajaran/](http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/konsep-media-pembelajaran/) [Diunduh 17 Agustus 2022].
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Doyin, Mukhdan Wagiran. 2009. *Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press
- Hamdani. 2005. *Metode Penelitian*. Bandung :Pustaka Setia
- Kartika Laria. 2008. *Media Pembelajaran*, (online), [http://www.infoskripsi.com/Resoce/Kajian-Pustaka-Media Pembelajaran.html](http://www.infoskripsi.com/Resoce/Kajian-Pustaka-MediaPembelajaran.html), diakses tanggal 23 oktober 2022
- Suharsimi. 1998. "Prosedur Penelitian". Jakarta: Rineka Cipta

Sadiman, Arif. 2002. Media Pendidika. Jakarta : Raja Grafind Persada

Subagja, Hendradan Suryani, Lilis 2010. Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementrian Pendidika Nasional

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung

Alfabeta Silabus Mata Pelajaran SMP Teknologi Informasi dan Komunikasi Model KTSP

Deddy Mulyana, Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Ilmu Komunikasi Ilmu Sosial Lainnya. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 62-63

Husein Umar, Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 49

Burhan Bungin, Metode Penelitian Sosial, Format-format Kuantitatif dan kualitatif. (Surabaya: Airlangga Unversity Press, 2001), hal. 129

Djam'an Satori, Aan Qomariah dan Riduwan, Metode Penelitian Kualitatif. (Bandung: Alfabet, 2009), hal. 14

Sugiono, Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D., hal. 224

Abdurahman Fatoni, Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi., hal. 104 Bambang Waluyo, Penelitian Hukum Dalam Praktek. (Jakarta: Sinar Grafika, 2002), hal. 67

Irawan Soeharto, Metode Penelitian Soaial: Suatu Teknik Penelitian Bidang Kesejahteraan Sosial dan Ilmu Sosial Lainnya. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 69

Abdurahman Fathoni, Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi., hal. 105 Riduawan, Metode & Teknik Penyusunan Tesis. (Bandung: Alfabeta, 2006), hal. 105 Ibid., hal. 148

Lexy J. Moleyong, Metodologi Penelitian ..., hal. 248

Sugiono, Penelitian Kualitatif, ..., hal. 243

24

Lexy J. Moleyong, Metodologi Penelitian ...hal. 297