

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA *WINDOW MOVIE MAKER* DALAM MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP

Oleh:
Dini Kurniani

ABSTRACT

The aim of the study is to improve students' motivation through the use of window movie maker media in living things classification on natural science subject of class VII at SMP 1 Babakan Madang, Bogor. The research used classroom action research design. The data was collected from the students' achievement and observation notes. Based on the three cycles of the research, it is found that the students' motivation which was very low (14,92%) before the research (pre-cycle) improved into adequate in the first cycle (49,76%) and it got higher in the second cycle (65,23%) and finally it became excellent in the third cycle (89,15%). Based on the research, it is suggested that teachers use attractive and communicative learning media so that the students are motivated to use them as one of the source for learning, not only teachers.

Keywords: *classroom action research, learning motivation, window movie maker*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan Media *Window Movie Maker* pada mata pelajaran IPA kelas VII materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP Negeri 1 Babakan Madang, Kabupaten Bogor. Disain penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Proses analisis data terdiri dari analisis pada saat penelitian di lapangan, yaitu pada saat pelaksanaan kegiatan dan analisis terhadap data yang telah terkumpul. Data yang terkumpul berupa hasil tes siswa, hasil obsevasi, dan catatan-catatan lain yang terjadi di lapangan. Berdasarkan hasil pelaksanaan 3 siklus penelitian didapatkan kesimpulan bahwa terdapat peningkatan nilai motivasi belajar siswa yang diukur pada setiap akhir siklus, dengan penilaian kurang sekali 14,92% pada pra siklus, menjadi cukup 49,76% pada siklus I, dan terus meningkat menjadi baik 65.23% pada siklus II, dan akhirnya menjadi baik sekali 86,5% pada siklus III. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa video buatan guru, melalui program WMV dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dari 46,02% pada siklus I, menjadi 69,83% pada siklus II, dan akhirnya 89,15 % baik sekali, pada siklus III. Berdasarkan penelitian ini disarankan agar guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan komunikatif agar siswa dapat memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar yang tidak hanya menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar.

Kata kunci: tindakan kelas, motivasi belajar, keaktifan belajar

PENDAHULUAN

Mendidik adalah usaha sadar untuk meningkatkan dan menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan bagi perannya dimasa yang akan datang. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan diri melalui proses pendidikan pada jalur dan jenjang pendidikan tertentu. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan diri melalui proses pendidikan

pada jalur dan jenjang pendidikan tertentu. (Ngalim Purwanto, 1997:42)

Dalam upaya meningkatkan proses belajar, guru harus berupaya menciptakan strategi yang cocok, sebab dalam proses belajar mengajar yang bermakna, keterlibatan siswa sangatlah penting, hal ini sesuai dengan pendapat Muhamad Ali, (1983 : 12) yang menyebutkan bahwa kadar pembelajaran akan bermakna apabila : 1). Adanya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.,

2). Adanya keterlibatan intelektual-emosional siswa baik melalui kegiatan menganalisa, berbuat dan pembentukan sikap, 3). Adanya keikutsertaan siswa secara kreatif dalam menciptakan situasi yang cocok untuk berlangsungnya proses belajar mengajar.

Dari latar belakang diatas, penggunaan, model dan metode serta media pembelajaran diharapkan akan lebih bermakna, sebab dengan memilih model, metoda dan media yang tepat, menjadikan siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran dalam pembelajaran akan lebih mempermudah bagi guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada siswa

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah menengah pertama, dan merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan pengujian gagasan-gagasan. IPA adalah mata pelajaran wajib dalam kurikulum SMP. Pada Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP), IPA harus dibelajarkan kepada siswa mulai dari kelas VII, VIII dan IX.

Klasifikasi Makhluk Hidup merupakan bagian dari pembelajaran IPA yang dipelajari oleh siswa Kelas VII, tertera pada Standar Kompetensi 6, tentang : Memahami keanekaragaman makhluk hidup, dan dijabarkan dalam Kompetensi dasar 6.2 tentang: Mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan ciri-ciri yang dimiliki. Materi Klasifikasi makhluk hidup diajarkan kepada siswa kelas VII pada semester genap, banyaknya jenis makhluk hidup dan hafalan nama ilmiah dalam klasifikasi menyebabkan peserta didik kurang bersemangat, perhatian dan kemampuan dalam proses pembelajaran. Sebagian besar peserta didik berhenti perhatiannya pada penjelasan guru saja, rasa ingin tahu lebih banyak tentang materi pelajaran masih rendah. Peserta didik juga kurang mengenal makhluk hidup baik hewan dan tumbuhan yang dipelajari.

Berdasarkan data yang diperoleh beberapa tahun sebelumnya, materi klasifikasi makhluk hidup ini hasilnya tidak memuaskan, siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali jenis hewan dan tumbuhan. Lemahnya siswa dalam mengidentifikasi jenis makhluk hidup, salah satunya disebabkan

keterbatasan mengenal hewan dan tumbuhan. Salah satu penyebabnya adalah guru belum memakai media pembelajaran yang menarik dan memotivasi belajar siswa. Siswa masih sangat tergantung pada guru, keterlibatan siswa dalam pembelajaran kurang ada kesempatan untuk melihat langsung hewan dan tumbuhan, dalam pembelajaran, menyebabkan siswa pasif dan hasil evaluasi dengan rata-rata nilai rendah dari tahun ketahun. Selain nilai yang rendah dalam praktik dan teori klasifikasi makhluk hidup, siswa juga kurang bersemangat, perhatian dan kemampuan dalam proses pembelajaran dirasakan kurang optimal.

Kurangnya motivasi belajar siswa telah lama menjadi bahan pikiran para guru, terutama untuk mata pelajaran IPA. Pada pembelajaran IPA umumnya para siswa menampakkan sikap yang kurang bergairah, kurang bersemangat dan kurang siap dalam menerima pelajaran. Ketidaksiapan para siswa tersebut akan berpengaruh dalam proses belajar mengajar, karena akan mengakibatkan suasana kelas kurang aktif dan interaksi timbal balik antara guru dengan siswa tidak terjadi, apalagi antara siswa dengan siswa. Siswa cenderung pasif dan hanya menerima saja apa yang diberikan oleh guru.

Kemungkinan rendahnya motivasi belajar ini banyak sekali, di antaranya masih membudayanya belajar hafalan yang akan dilakukan siswa bila menjelang diadakannya ulangan harian ataupun ujian tengah semester dan ujian semester. Sebagian besar peserta didik berhenti perhatiannya pada penjelasan guru saja, rasa ingin tahu lebih banyak tentang materi pelajaran masih rendah. Peserta didik juga kurang menyukai kinerja ilmiah dalam proses pembelajaran. Beberapa data yang diperoleh terungkap, dari 10 siswa kelas VII hanya 7 siswa yang mencapai tingkat ketuntasan belajar. Berdasarkan analisis masalah tersebut, ada dugaan bahwa ketidakpahaman siswa tentang klasifikasi Makhluk Hidup adalah karena keterbatasan media pembelajar pendukung dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Media pembelajaran berbasis ICT (*Informatica Communication Technology*) diharapkan dapat memecahkan masalah ketersediaan dan kesesuaian media pembelajaran berbasis kebutuhan materi. *Windows Movie Maker* atau disingkat WMM adalah sebuah program editing video yang sederhana, didesain untuk pemilik PC dengan sedikit pengalaman untuk membuat video rumahan.

Sebenarnya Microsoft sudah memperkenalkan fasilitas WMM ini di *Windows Millennium Edition* (Me) beberapa waktu lalu, akan tetapi belum mudah dioperasionalkan, tetapi beberapa tahun belakangan ini WMV dalam versi Window 2010, lebih mudah operasionalnya. Dengan WMM ini guru bisa melakukan pengeditan video sederhana dan memainkannya melalui Windows Media Player. Kemudian guru juga bisa mengkopinya ke CD dan flashdisk dan dijadikan media pembelajaran bagi siswanya. Keistimewaan *Windows Movie Maker* ini mampu bekerja dengan baik pada video kamera digital maupun analog, sehingga memudahkan guru dalam membuat alur film pembelajaran sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran.

Motivasi berasal dari kata motif yang berarti sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Sardiman A.M (1992) Berawal dari pengertian tersebut maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah aktif. Motif menjadi aktif pada suatu saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan dapat dirasakan mendesak.

Ngalim Purwanto (1992) menjelaskan bahwa motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu". (Hal. 71) Sehingga menurut definisi ini motivasi mengandung tiga komponen pokok yaitu menggerakkan berarti menimbulkan kekuatan pada individu, mengarahkan yaitu menyalurkan tingkah laku, dan menjaga serta menguatkan intensitas dorongan-dorongan individu. Bagi seorang guru motivasi mempunyai tujuan menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan di dalam kurikulum sekolah.

Suryabrata (1984) mengemukakan bahwa motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif pada saat tertentu, sedangkan motif adalah keadaan dalam diri seseorang individu untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu dalam mencapai tujuan yang diinginkan". Begitu juga Winskel (1997) berpendapat bahwa "Motif adalah daya penggerak di dalam diri seseorang untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi tercapainya tujuan".

Dari beberapa definisi tentang motivasi dapat disimpulkan motivasi merupakan pendorong bagi perbuatan seseorang, sehingga kita harus bisa mencari pada apa yang mendorongnya (intrinsik/faktor dalam) dan atau pada perangsang atau stimulus (ekstrinsik/faktor luar) yang menariknya untuk melakukan suatu perbuatan.

John Lock dalam Surya dkk (1997:1-29) menjelaskan bahwa anak pada hakekatnya bersih, ibarat kertas putih yang dibentuk menurut kehendak pendidik/lingkungan, artinya semua anak bisa cerdas, dan semua anak bisa menjadi sebaliknya. Suatu proses pembelajaran yang disusun harus memenuhi kriteria dan aturan, agar tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan bisa tercapai secara optimal. Peran guru sangat penting dalam memberdayakan kemampuan siswa untuk menerima dan mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan mencapai tujuan optimal apabila menggunakan strategi dan perencanaan yang matang. Kegagalan, rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diharapkan dapat diantisipasi melalui penyusunan rencana pembelajaran yang disusun secara sistematis yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar yang kondusif dan interaktif, sehingga diharapkan adanya perubahan tingkah laku yang mencakup pertumbuhan afektif, kognitif dan psikomotor siswa sebagai tanda adanya hasil belajar.

Ngalim Purwanto mengutip pendapat Gagne menjelaskan bahwa belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya (*performance*-nya) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi". Sedangkan Moh. Surya berpendapat bahwa," Belajar adalah suatu proses usahayang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan".Teori belajar menurut Gestalt, seperti yang dikutip oleh Dian Sukmara (2005) mengatakan," Belajar merupakan perubahan perilaku dan pribadi secara keseluruhan yang menyangkut pembentukan hubungan antara stimulus dan respon dan pembiasaan terhadap suatu tindakan tertentu, secara berulang-ulang".

Dari beberapa pengertian belajar di atas yang ternyata berbeda, namun menunjukkan beberapa

kesamaan tentang beberapa ciri perubahan sebagai hasil belajar yaitu: 1). Perubahan itu intensional (sengaja dan disadari dilakukannya), 2). Perubahan itu positif (sesuai dengan apa yang diharapkan) baik dipandang dari segi siswa maupun tuntutan masyarakat orang dewasa, 3). Perubahan itu efektif (memiliki pengaruh dan makna) relatif tetap dan setiap saat diperlukan dapat direproduksi dan dipergunakan, 4). Manifestasi belajar secara umum dapat berupa: kebiasaan, keterampilan, pengamatan, berfikir asosiatif dan daya ingat, berfikir rasional dan kritis, sikap, apresiasi, dan tingkah laku afektif. Sehingga secara sederhana manifestasi hasil belajar dapat berupa penambahan materi pengetahuan, penguasaan pola-pola perilaku dan perubahan dalam pola-pola kepribadian.

Pengertian belajar dapat disimpulkan merupakan suatu proses perubahan yang terjadi pada diri seseorang dan atau kelompok orang sebagai pengembangan fungsi-fungsi potensial yang dimilikinya secara utuh dan terpadu serta relatif menetap, yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotor (tingkah laku).

Berdasar kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa semua pengetahuan, konsep, sikap, dan kemampuan serta keterampilan merupakan proses dan kesadaran untuk berubah sebagai pengembangan fungsi kodrati yang ada pada diri seseorang yaitu: untuk meningkatkan ketajaman berfikir, bertambahnya peka nya perasaan, dan bertambah mantapnya keyakinan hati akan kemampuan diri seseorang.

Motivasi belajar IPA adalah dorongan belajar yang dimiliki siswa selama mengikuti proses pembelajaran IPA berupa kemampuan usaha dan keinginan, serta minat yang bersal dari luar atau dari diri sendiri, sehingga mampu mendapatkan seperangkat pengetahuan, sikap dan keterampilan dasar yang berguna bagi siswa untuk kehidupan baik untuk masa kini maupun masa yang akan datang yang meliputi keragaman tingkat kemampuan intelektual dan emosional. Pengukuran motivasi belajar didapat baik dari pengisian instrumen oleh siswa, hasil observasi, dan hasil test formatif dan sumatif.

Untuk meningkatkan hasil belajar IPA, dalam pembelajarannya harus menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Diperlukan media yang mampu menjadi jembatan dalam pembelajaran salah satunya dengan menggunakan *Window Movie Maker*

sebagai alat untuk membuat media audio Visual. Media dengan gambar bergerak melalui penggunaan *Window Movie Maker* dalam pembelajaran akan dapat meningkatkan efektivitas, kreativitas dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA, sehingga akan berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Guru merancang proses belajar mengajar yang melibatkan siswa secara integratif dan komprehensif pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sehingga tercapai hasil belajar.

Agar hasil belajar IPA meningkat diperlukan situasi, cara dan strategi pembelajaran yang tepat untuk melibatkan siswa secara aktif baik pikiran, pendengaran, penglihatan, dan psikomotor dalam proses belajar mengajar. Adapun pembelajaran yang tepat untuk melibatkan siswa secara totalitas adalah pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran audio visual yang menarik dan interaktif sebagai penunjang pembelajaran IPA khususnya untuk materi tentang Klasifikasi Makhluk Hidup. Dari uraian di atas dapat diduga bahwa pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT *Window Movie Maker* (WMV) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

Penelitian penggunaan media audiovisual pernah dilakukan oleh Alief Suciati dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video dengan *Windows Movie Maker* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa (Kuasi Eksperimen di SD Negeri Kutajaya I, Tangerang). Skripsi, Jurusan Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Analisis menunjukkan bahwa motivasi belajar matematika siswa yang diberikan media pembelajaran video dengan *Windows Movie Maker* lebih tinggi dibandingkan motivasi belajar matematika siswa yang diberikan media konvensional yaitu *powerpoint*.

Neny Indryani Sianturi melakukan Peningkatan Hasil Belajar Kimia Siswa Melalui Metode *Discovery-Inquiry Learning* dengan Media *Windows Movie Maker* Pada Pokok Bahasan Struktur Atom Di Sma Negeri 1 Tigalingga. Penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah ada peningkatan hasil belajar kimia siswa dengan penggunaan media *Windows Movie Maker* dalam pembelajaran *Discovery Inquiry Learning* terhadap peningkatan hasil belajar kimia pada materi Struktur Atom di SMA Negeri 1 Tigalingga pada kelas X semester ganjil tahun ajaran 2013/2014 Populasi dalam

penelitian ini adalah semua siswa kelas X SMA Negeri 1 Tigalingga. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa menggunakan media Windows Movie Maker dalam pembelajaran Discovery Inquiry Learning lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar kimia siswa tanpa menggunakan media Windows Movie Maker.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan atas tiga siklus selama 12 minggu. Masing-masing siklus melalui tahap perencanaan tindakan, implementasi tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Babakan Madang, Kabupaten Bogor. Disain Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* merupakan suatu model penelitian yang dikembangkan di kelas. Proses analisis data terdiri dari analisis pada saat penelitian di lapangan, yaitu pada saat pelaksanaan kegiatan dan analisis terhadap data yang telah terkumpul. Data yang terkumpul berupa hasil tes siswa, hasil observasi, dan catatan-catatan lain yang terjadi di lapangan. Tahap analisis data dimulai dengan membaca keseluruhan data yang ada dari berbagai sumber, kemudian menyusun, mengolah dan menyajikannya sesuai dengan kaidah-kaidah ilmiah sehingga menjadi data yang bermakna.

HASIL PENELITIAN

Pada siklus I, pembelajaran masih harus dipandu oleh guru, siswa masih banyak yang belum memahami apa yang diinginkan oleh penyajian media pembelajaran berbasis WMV, peran guru sangat dominan dalam mengintegrasikan pendapat kedalam bentuk tulisan.

Pada siklus I, siswa masih ragu-ragu dalam menyimak dan memahami video yang diutar, perlu bimbingan dalam menyusun konsep-konsep pembelajaran dan menghubung-hubungkannya. Beberapa kelompok kecil masih belum aktif dalam memecahkan masalah, sehingga beberapa masalah justru tidak terungkap dengan baik.

Pada siklus II mulai dilakukan perbaikan pada pembuatan media digunakan Vidio dengan alunan music klasik yang lembut, untuk memberi efek tenang dan merangsang denyut nadi lebih teratur. Vidio dibuat lebih menarik dengan menampilkan makhluk hidup yang jarang dikenali oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil pemantauan peneliti dan kolaborator, serta hasil penelitian dan refleksi siswa menunjukkan antusiasme yang mulai meningkat, peran guru mulai berkurang. Terlihat bahwa ketrampilan menjelaskan, bertanya, dan berargumentasi mengenai temuan-temuannya mulai terlihat. Siswa sangat tertarik dengan materi yang menantang, dan permasalahan yang diberikan tingkat kesulitannya lebih tinggi dan sengaja dibuat lebih menarik dari sebelumnya, pernyataan-pernyataan dalam kuis dibuat lebih kompleks, sehingga siswa terlibat dalam aktivitas belajar yang menantang.

Siswa lebih antusias dari siklus sebelumnya bahkan mereka sudah mempersiapkan diri dengan alat tulis dan secarik kertas untuk melihat tayangan video berbasis WMV yang dipersiapkan oleh guru, ini menunjukkan siswa sudah lebih mempersiapkan diri menghadapi materi baru. Pada siklus ini juga terlihat beberapa siswa mulai membawa sumber bacaan, baik berupa buku maupun hasil *down load* dari internet. Karena persiapan yang lebih matang siswa lebih antusias dalam melakukan diskusi kelompok kecil, tugas individu yang diselesaikan secara kelompok, dan teman sekelompok lebih bertanggung jawab dan mampu mengatasi permasalahan yang ada, sampai dengan siswa mampu mempresentasikannya. Hasil diskusi kelompok lebih baik dari pada siklus sebelumnya, dalam pengkajian permasalahan, dan lebih percaya diri dalam melakukan argumentasi, baik individu dalam diskusi kelompok maupun secara klasikal.

Pada siklus III ini siswa sudah mampu belajar mandiri, terbiasa dengan tugas-tugas yang menantang, siswa menjadi lebih peka dalam mengungkap permasalahan dan memecahkan masalah tersebut melalui pengamatan tayangan video yang dioperasikan sendiri melalui *lap top* yang dipersiapkan, dan merefleksikan dengan konsep-konsep yang mereka temukan, dan telah dipersiapkan sebelumnya, untuk memperoleh jawaban yang relevan. Pemecahan masalah tersebut dilakukan secara inisiatif dan caranya sendiri secara kelompok atau perorangan, sehingga proses pembelajaran sangat efektif aktif dan inovatif. Guru berperan sebagai pendorong dan nara sumber dan bertugas memberikan bantuan yang diperlukan untuk menjamin kelancaran proses belajar siswa, akan tetapi guru sama sekali tidak memberikan pengaruh terlalu banyak.

Karena dipadukan dengan beberapa media yang berhubungan dengan materi Klasifikasi Makhluk Hidup, siswa lebih tertarik dan termotivasi. Media yang disusun oleh guru berupa tayangan Video, menjadi stimulus bagi keinginan untuk semakin menyelidiki lebih dalam permasalahan, karena video buatan guru lebih memenuhi kebutuhan siswa dari pada buatan orang lain. Beberapa siswa terlibat dalam pengkajian yang lebih aktif dan antusias, suasana menjadi terlihat serius tetapi menyenangkan.

PEMBAHASAN

Melihat hasil pengamatan siklus III, Dari data terlihat bahwa ketertarikan siswa pada guru, dalam pembelajaran tentang Keaneka Ragaman Makhluk Hidup baik sekali. Semua aspek motivasi bernilai baik sekali, sehingga media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam *editing*, proses, dan *finishing* pembuatan media dalam materi Keaneka Ragaman Makhluk hidup pada siklus III ini, tetap memakai kaidah: (a) Fungsional, artinya cocok dengan tujuan pembelajaran yang dilakukan dan benar-benar menunjang ketercapaian tersebut, (b) tersedia, artinya media yang akan digunakan ada dan sudah disiapkan, (c) murah, artinya media yang digunakan tidak harus mahal tetapi terjangkau dan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, (d) menarik, artinya media yang digunakan adalah media menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pada siklus III siswa menayangkan media tayang rakitan sendiri, dan siswa menampilkan hasil kerja kelompok, pada saat yang sama siswa lain memberikan argument yang jelas, menarik dan mudah dimengerti. siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran dengan memperhatikan penjelasan pokok bahasan yang disampaikan guru dengan metode ceramah, diskusi, debat aktif dan menggunakan media pembelajaran Vidio buatan guru yang semuanya lebih mengena pada sasaran. Selama Siklus III siswa dipandu oleh Guru untuk mengerjakan tugas sesuai dengan LKS dan Modul dalam membuat media pembelajaran. Bagi siswa yang sudah termotivasi, diberi kesempatan untuk lebih menggali materi melalui media berbasis ICT sebagai bahan pengayaan.

Penelitian sudah mencapai indikator keberhasilan, motivasi siswa sudah meningkat ditandai dengan aktivitas belajar siswa yang terekam oleh observer, siswa siap menghadapi

pembelajaran, dalam proses pembelajaran siswa sudah terkonsentrasi pada materi yang disampaikan dengan menggunakan media video karya guru dan yang terakhir karya siswa. Perhatian siswa pada media tayang sangat baik, siswa mulai mencatat tiap-tiap konsep penting dalam materi. Selama proses interaksi siswa dan guru sudah saling memberi umpan balik, melalui Tanya jawab sudah optimal. Pada saat diskusi siswa bekerja sama dalam memecahkan masalah dan membuat sebuah peta konsep selama pembelajaran, sehingga dalam membuat kesimpulan diakhir pertemuan peran guru sudah berkurang.

Guru maksimal memotivasi siswa melalui penggunaan media pembelajaran buatan guru dan murid dengan menggunakan program WMV, siswa mampu mengajukan argument selama dan sesudah pembelajaran. Pembelajaran dan keaktifan serta sudah tergali, hampir seluruh siswa yang menyatakan senang dengan pemberian diskusi dan adu argumentasi

Cara mengoptimalkan media pembelajaran *vidio berbasis WMV* pada siswa adalah dengan melibatkan siswa dalam pembuatan media pembelajaran, beberapa kegiatan yang tertuang dalam LKS, untuk memerikan gambaran bagaimana suatu pembelajaran berlangsung secara sistematis, yaitu dengan memperhatikan kebutuhan siswa pada proses penyusunannya. Penggunaan metode, teknik dan taktik yang memadai untuk tidak membingungkan siswa ketika belajar memperhatikan tayangan Vidio.

Dengan menggunakan Media pembelajaran Vidio yang disusun sendiri oleh guru melalui program WMV, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari tabel dan grafik sebelumnya mengenai motivasi, secara umum terjadi dari peningkatan nilai kurang sekali 14,92 % pada pra-siklus menjadi cukup 49,76 % pada siklus I dan 65,23% baik pada siklus II, dan terakhir pada siklus III meningkat menjadi baik sekali 86,5 %.

SIMPULAN

Terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dalam belajar mengenai keanekaragaman makhluk hidup, dengan menggunakan media pembelajaran video yang dirakit sendiri guru melalui program WMV. Peningkatan ini dapat dilihat dari peningkatan nilai motivasi yang diukur setiap akhir siklus, dengan penilaian kurang sekali 14,92% pada pra siklus,

menjadi cukup 49,76% pada siklus I, dan terus meningkat menjadi baik 65,23% pada siklus II, dan akhirnya menjadi baik sekali 86,5% pada siklus III. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa video buatan guru, melalui program WMV dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dari 46,02% pada siklus I, menjadi 69,83% pada siklus II, dan akhirnya 89,15 % baik sekali, pada siklus III.

Berdasarkan penelitian ini disarankan agar guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan komunikatif agar siswa dapat memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar yang tidak hanya menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 1986. *Pengolahan Dan siswa*. Rajawali Press. Jakarta
- Brown, James W. 1971. *College Teaching: A Systematic Approach*. Toronto: Mcgraw-Hill Book Company.
- Dahar, R.W. 1991. *Teori-teori Belajar*. Erlangga. Jakarta
- Kasbolah, Kasihani. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Sains*. Makalah disajikan dalam Pelatihan Guru Sains . Malang . 1999
- Ngalim Purwanto, M.P. 2000. *Psikologi Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sardiman. 2001. *Interaksi Dan motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press. Jakarta
- Slametto. 1998. *Belajar Dan faktor-faktor Yang mempengaruhinya*. Bina Aksara Pustaka. Jakarta.
- Susili, Herawati. 1999. *Peta Konsep: Alat Pembelajaran yang Penting untuk Pembelajaran Sains dengan Filosofi Konstruktivisme*. Makalah disajikan dalam pelatihan guru Sains. Malang.
- Suryabrata, Sumadi. 1984. *Psikologi Pendidikan*. PT Rajawali. Jakarta
- Suryawati, E. 2002. *peningkatan Pembelajaran IPA Melalui Pembelajaran Bermakna Menggunakan Peta Konsep*. Makalah disajikan dalam seminar BKS PTN Wilayah Barat. Pekanbaru.
- _____, 2006, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi*, Jakarta
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bina Aksara.
- Budimansyah, Dasim. 2002. *Model Pembelajaran dan Penelian Portofolio*. Bandung: PT. Genesindo.
- Depdiknas. 2006. *Standar Kompetensi Kurikulum Ilmu Pengetahuan Alam*
http://id.wikipedia.org/wiki/Windows_Movie_Maker
<http://makalahkomputerfitri.blogspot.com/2013/06/makalah-windows-movie-maker.html>
 (<http://www.artikelbiologi.com/2012/05/keanekaragaman-makhluk-hidup.html>)
<http://poexpoe.wordpress.com/kelas-vii/klasifikasi-makhluk-hidup/>
<http://satrio-darmawan.blogspot.com/2009/06/keaktifan-belajar-pada-prinsipnya.html>

BIODATA PENULIS

Dini Kurniani, Kepala Sekolah SMPN 4 Cibinong Kabupaten Bogor. Menyelesaikan Magister Pendidikan di Program Studi Manajemen Pendidikan Universitas Pakuan.