

Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas IV SDN 18 Guguk

Neli Afrina

SD Negeri 18 Guguk

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 3 Juni 2024

Revisi : 7 Sptember 2024

Diterima 11 Oktober 2024

Diterbitkan : 8 November 2024

Kata Kunci

Media Audio Visual, PAI, Peserta didik

Correspondence

E-mail: eliafrina74@guru.sd.belajar.id *

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan media video pembelajaran pada materi Beriman Kepada Rasul-Rasul Allah Swt. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tiga siklus, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh melalui angket, observasi, dan analisis hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa dari siklus I hingga siklus III. Pada siklus I, rata-rata jawaban "Ya" sebesar 6,7 meningkat menjadi 12,3 pada siklus II, dan 14,1 pada siklus III. Faktor-faktor seperti perhatian, keaktifan, interaksi, dan keterlibatan siswa juga menunjukkan perbaikan yang konsisten. Temuan ini mendukung teori Bruner tentang pembelajaran berbasis pengalaman dan teori Mayer tentang multimedia learning, yang menekankan pentingnya media visual untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Dengan demikian, penggunaan media video terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada siswa di SDN 18 Guguk.

Abstract

This study aims to enhance students' learning interest through the use of video learning media on the topic of Faith in the Messengers of Allah (SwT). The research method employed is Classroom Action Research (CAR) conducted over three cycles, encompassing planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through questionnaires, observations, and analysis of students' learning outcomes. The results reveal a significant increase in students' learning interest from cycle I to cycle III. The average "Yes" responses improved from 6.7 in cycle I to 12.3 in cycle II and 14.1 in cycle III. Factors such as attention, activeness, interaction, and student engagement also consistently improved. These findings align with Bruner's theory of experiential learning and Mayer's theory of multimedia learning, emphasizing the role of visual media in enhancing student motivation and understanding. Thus, the use of video media proves to be effective in improving the quality of learning for students at SDN 18 Guguk.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendahuluan Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang berfungsi untuk mengembangkan potensi individu secara maksimal. Sebagai proses yang berlangsung secara sistematis, pendidikan bertujuan membentuk individu yang mampu berpikir kritis, beretika, dan berkontribusi positif terhadap masyarakat. Meskipun pendidikan dapat dilaksanakan di berbagai tempat, sekolah menjadi sarana utama untuk menanamkan nilai-nilai pengetahuan, keterampilan, dan moral. Setiap orang tua memiliki harapan besar bahwa pendidikan yang diberikan di sekolah mampu membentuk anak menjadi pribadi yang unggul secara akademik dan berkarakter.

Di antara berbagai cabang pendidikan, Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran yang sangat strategis. Zakiyah Daradjat mendefinisikan pendidikan agama Islam sebagai upaya bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar mereka mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam serta menjadikannya sebagai pedoman hidup. Tujuan utama PAI adalah membentuk individu yang bertakwa kepada Allah SWT dan memiliki akhlak mulia. Di tingkat sekolah dasar, pendidikan agama menjadi fondasi penting dalam membangun karakter siswa berdasarkan nilai-nilai spiritual yang luhur.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI sering kali rendah. Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang monoton, seperti ceramah tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik, menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi minat belajar siswa. Kondisi ini cukup memprihatinkan mengingat PAI seharusnya menjadi mata pelajaran yang mampu menyentuh aspek afektif siswa, yang berimplikasi pada pembentukan karakter mereka.

Di era digital, penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Peserta didik generasi saat ini, yang dikenal sebagai generasi digital, memiliki preferensi terhadap media pembelajaran yang bersifat audiovisual. Media seperti video, animasi, dan gambar interaktif memiliki daya tarik yang kuat karena mampu menyampaikan informasi secara dinamis dan mudah dipahami. Sayangnya, penerapan media audiovisual dalam pembelajaran PAI di banyak sekolah dasar masih sangat terbatas. Proses pembelajaran cenderung didominasi oleh metode konvensional yang kurang relevan dengan kebutuhan belajar siswa masa kini.

Khususnya di SDN 18 Guguk, pembelajaran PAI di kelas IV menghadapi tantangan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Siswa pada usia tersebut memiliki rentang perhatian yang pendek dan lebih responsif terhadap metode pembelajaran yang visual dan interaktif. Media audiovisual memiliki potensi besar untuk menjadikan konsep-konsep abstrak dalam PAI, seperti nilai-nilai ketakwaan dan akhlakul karimah, menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Selain itu, media audiovisual dapat membantu guru menjembatani kesenjangan antara metode pembelajaran tradisional dan kebutuhan siswa modern. Dengan menggunakan media audiovisual, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan relevan, sehingga siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi salah satu langkah adaptif dalam menghadapi tantangan globalisasi, di mana kemampuan untuk mengintegrasikan nilai-nilai agama dengan teknologi menjadi kebutuhan yang mendesak.

Penelitian tentang penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran PAI bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, memahami materi dengan lebih baik, dan menginternalisasi nilai-nilai agama secara berkelanjutan. Dalam konteks ini,

penelitian tindakan kelas menjadi pendekatan yang tepat untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media audiovisual di kelas IV SDN 18 Guguk.

Hasil dari penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi siswa dan guru di SDN 18 Guguk, tetapi juga menjadi referensi bagi sekolah lain dalam mengembangkan metode pembelajaran PAI yang lebih inovatif. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam konteks pengembangan metode berbasis teknologi.

1. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui tindakan tertentu yang dilakukan secara bersiklus. PTK dipilih karena relevan dengan kebutuhan untuk memperbaiki proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas IV SDN 18 Guguk. Penelitian ini melibatkan partisipasi aktif peneliti sebagai guru sekaligus pengamat, dengan pendekatan kolaboratif dan partisipatif bersama siswa. Proses penelitian dilakukan secara sistematis melalui perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi dalam beberapa siklus.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 18 Guguk, Kecamatan Koto VII, Kabupaten Sijunjung. Peneliti memilih lokasi ini berdasarkan observasi awal yang menunjukkan rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI. Hal ini menjadi landasan bagi penelitian untuk merancang inovasi pembelajaran menggunakan media audiovisual sebagai solusi untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media audiovisual dianggap mampu mengatasi tantangan pembelajaran tradisional yang kurang menarik bagi generasi digital.

Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang strategi pembelajaran yang memanfaatkan media audiovisual, seperti video dan animasi, yang relevan dengan materi PAI. Peneliti juga menyusun perangkat pembelajaran, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa, dan instrumen evaluasi. Tahap ini bertujuan memastikan tindakan yang direncanakan sesuai dengan tujuan penelitian.

Tahap pelaksanaan melibatkan penerapan media audiovisual dalam proses pembelajaran di kelas. Peneliti berperan sebagai guru yang memandu siswa melalui materi pembelajaran yang telah dirancang, dengan menggunakan media audiovisual untuk menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman siswa. Aktivitas pembelajaran dirancang agar interaktif, sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan kelompok.

Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Peneliti mengamati respons siswa terhadap media audiovisual yang digunakan, baik dari segi keterlibatan, minat belajar, maupun pemahamannya materi. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Selain itu, peneliti juga mencatat kesulitan yang mungkin muncul selama pembelajaran untuk bahan refleksi dan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tahap refleksi menjadi bagian penting dalam penelitian ini. Peneliti mengevaluasi hasil dari setiap siklus berdasarkan data observasi, hasil pekerjaan siswa, dan tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Refleksi ini bertujuan untuk mengidentifikasi keberhasilan tindakan yang telah dilakukan dan merumuskan perbaikan untuk siklus berikutnya. Dengan refleksi yang mendalam, peneliti dapat memastikan bahwa setiap siklus membawa dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

Penelitian ini dirancang dalam tiga siklus, dengan setiap siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Siklus pertama berfokus pada pengenalan media audiovisual dalam pembelajaran, siklus kedua berorientasi pada penguatan pemahaman materi melalui media tersebut, dan siklus ketiga

bertujuan untuk mengukur keberlanjutan peningkatan minat belajar siswa. Setiap siklus dirancang secara fleksibel untuk memungkinkan penyesuaian berdasarkan temuan dari siklus sebelumnya.

2. Hasil dan Pembahasan

3.1 hasil

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi "Beriman kepada Rasul-Rasul Allah Swt" belum efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa, jumlah rata-rata jawaban "Ya" hanya mencapai 6,7, sedangkan rata-rata jawaban "Tidak" sebesar 13,3. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa belum merasakan dampak positif yang signifikan dari penggunaan media audiovisual dalam proses pembelajaran.

Observasi terhadap perhatian, keaktifan, interaksi, dan keterlibatan siswa juga memberikan hasil yang serupa. Rata-rata total skor observasi siswa adalah 8,9, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada dalam kategori minat belajar rendah. Faktor-faktor seperti perhatian dan keterlibatan siswa selama pembelajaran dengan media audiovisual belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini menjadi salah satu perhatian utama untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Salah satu temuan penting dari hasil observasi adalah variasi respons siswa terhadap pembelajaran dengan media audiovisual. Sebagian siswa, seperti Rahayu Adelia S., menunjukkan perhatian dan keterlibatan yang cukup baik dengan total skor 12. Namun, siswa lain seperti Ilham Miftah dan Vilka Gusima hanya mencapai skor total 7, yang menunjukkan bahwa ada kesenjangan dalam minat dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Kesenjangan ini menjadi tantangan yang harus diatasi agar pembelajaran dapat lebih efektif untuk seluruh siswa.

Hasil angket juga mencerminkan bahwa sebagian besar siswa masih cenderung kurang tertarik dengan metode pembelajaran yang menggunakan media audiovisual. Beberapa siswa mungkin masih belum terbiasa dengan pendekatan ini, terutama jika dibandingkan dengan metode konvensional yang lebih sering mereka alami sebelumnya. Selain itu, kurangnya variasi dalam penggunaan media audiovisual juga diduga menjadi penyebab rendahnya minat belajar siswa.

Dari sisi observasi, perhatian siswa terhadap media audiovisual tampaknya belum optimal. Siswa yang memiliki rentang perhatian pendek sulit untuk tetap fokus pada materi pembelajaran, terutama jika media yang digunakan tidak cukup menarik atau interaktif. Hal ini terlihat dari rendahnya skor pada aspek perhatian dan keterlibatan pada sebagian besar siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang lebih kreatif untuk memaksimalkan penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran.

Interaksi siswa dengan guru maupun dengan teman sebaya selama pembelajaran juga masih terbatas. Observasi menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam berdiskusi atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kurangnya interaksi ini menjadi indikasi bahwa media audiovisual yang digunakan belum mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Ini menunjukkan perlunya pengembangan media yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara langsung.

Keaktifan siswa selama pembelajaran juga belum optimal. Beberapa siswa tampak pasif dan hanya menjadi pendengar tanpa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Faktor ini turut memengaruhi hasil pembelajaran secara keseluruhan, karena siswa yang pasif cenderung tidak dapat memahami materi dengan baik. Oleh karena itu, perlu ada pendekatan yang lebih menekankan pada partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Selain itu, hasil refleksi menunjukkan bahwa guru masih perlu menyesuaikan penggunaan media audiovisual dengan karakteristik siswa. Siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas IV,

lebih menyukai media pembelajaran yang sederhana, menarik, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Media yang terlalu abstrak atau kurang interaktif dapat mengurangi daya tarik siswa terhadap pembelajaran.

Meskipun hasil pada siklus I menunjukkan adanya tantangan, penelitian ini memberikan wawasan penting mengenai langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru perlu melakukan evaluasi terhadap media yang digunakan, misalnya dengan memilih konten audiovisual yang lebih menarik dan relevan, serta mengintegrasikan metode pembelajaran lain yang mendukung interaksi dan keaktifan siswa.

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan siklus I dalam penggunaan media video pembelajaran. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa, rata-rata jumlah jawaban "Ya" meningkat menjadi 12,3, sementara rata-rata jawaban "Tidak" menurun menjadi 7,7. Hasil ini mencerminkan adanya tanggapan yang lebih positif dari siswa terhadap penggunaan media audiovisual dalam proses pembelajaran, meskipun masih terdapat sejumlah siswa yang menunjukkan ketidakpuasan.

Peningkatan ini dapat dilihat sebagai hasil dari berbagai upaya perbaikan yang dilakukan pada siklus II. Media video yang digunakan dirancang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, guru juga mencoba memadukan metode pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan. Peningkatan perhatian ini menjadi faktor utama dalam meningkatnya minat belajar siswa.

Hasil observasi menunjukkan rata-rata total skor siswa meningkat menjadi 11, dengan aspek-aspek seperti perhatian, keaktifan, interaksi, dan keterlibatan siswa menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan siklus I. Hal ini mengindikasikan bahwa media audiovisual yang digunakan berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Sebagian besar siswa mulai menunjukkan keaktifan dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Perubahan positif juga terlihat dalam aspek interaksi siswa. Guru mulai mendorong siswa untuk berkomunikasi lebih banyak, baik dengan guru maupun dengan teman-teman mereka selama pembelajaran berlangsung. Interaksi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga memperbaiki suasana kelas menjadi lebih kondusif untuk belajar. Media video yang lebih interaktif juga mempermudah siswa dalam memahami konsep abstrak yang dijelaskan.

Keaktifan siswa selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan yang signifikan. Siswa terlihat lebih antusias dalam menyimak materi melalui video pembelajaran. Beberapa siswa yang sebelumnya pasif, seperti Ilham Miftah dan Rafardhan A., mulai menunjukkan kemajuan dalam hal keterlibatan, meskipun hasilnya masih perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang lebih beragam mampu menarik minat siswa.

Namun, hasil penelitian ini juga mengindikasikan bahwa beberapa siswa masih menghadapi kendala dalam memanfaatkan media video pembelajaran secara optimal. Misalnya, siswa dengan rentang perhatian pendek masih membutuhkan pendampingan tambahan agar tetap fokus pada materi yang disampaikan. Guru perlu mencari strategi untuk lebih menyesuaikan durasi dan kompleksitas media yang digunakan dengan kebutuhan siswa.

Peningkatan yang signifikan pada siklus II juga menunjukkan bahwa guru telah melakukan evaluasi yang tepat terhadap kekurangan pada siklus I. Dengan memberikan penyesuaian terhadap media yang digunakan dan cara penyampaian materi, guru mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif. Refleksi yang dilakukan pada akhir siklus I memberikan kontribusi besar terhadap keberhasilan siklus II.

Walaupun hasil pada siklus II sudah menunjukkan perbaikan, masih terdapat ruang untuk peningkatan lebih lanjut. Beberapa siswa seperti Ilham Miftah dan Vilka Gusima masih memerlukan perhatian khusus, karena keterlibatan mereka belum mencapai tingkat yang diharapkan. Hal ini menandakan pentingnya pendekatan yang lebih personal dalam pembelajaran, khususnya untuk siswa yang memiliki kesulitan dalam mengikuti materi.

Secara keseluruhan, hasil siklus II menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi dalam penggunaan media video pembelajaran dibandingkan dengan siklus I. Keberhasilan ini menjadi motivasi untuk melanjutkan perbaikan pada siklus III, dengan fokus pada peningkatan keterlibatan siswa yang masih kurang. Dengan langkah-langkah yang tepat, diharapkan efektivitas pembelajaran menggunakan media audiovisual dapat terus ditingkatkan pada siklus berikutnya.

Penelitian pada siklus II memberikan wawasan penting tentang bagaimana kombinasi media audiovisual dan metode pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Temuan ini juga menegaskan bahwa proses refleksi dan evaluasi yang dilakukan secara terus-menerus mampu memberikan hasil yang nyata dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.

3.2 Pembahasan

Pembahasan dari hasil penelitian pada siklus I dan II menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan dalam efektivitas penggunaan media video pembelajaran terhadap peningkatan minat belajar siswa. Pada siklus I, hasil angket dan observasi menunjukkan bahwa penggunaan media video belum sepenuhnya efektif. Hal ini terlihat dari rata-rata jawaban "Ya" yang hanya mencapai 6,7, sedangkan rata-rata jawaban "Tidak" sebesar 13,3. Selain itu, rata-rata total skor observasi siswa hanya mencapai 8,9, yang menunjukkan rendahnya perhatian, keaktifan, interaksi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kondisi ini mencerminkan bahwa media pembelajaran yang digunakan pada siklus I belum mampu menarik minat belajar siswa secara maksimal.

Menurut teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, pembelajaran yang efektif harus melibatkan aktivitas siswa secara aktif dalam proses pengolahan informasi. Rendahnya keterlibatan siswa pada siklus I menunjukkan bahwa media yang digunakan belum mampu menciptakan aktivitas belajar yang mendalam. Media video yang kurang relevan dengan kebutuhan siswa atau kurang menarik secara visual dapat menjadi salah satu penyebab rendahnya minat belajar tersebut. Hal ini diperkuat oleh teori Mayer tentang *Multimedia Learning*, yang menyatakan bahwa efektivitas media pembelajaran sangat bergantung pada desain visual dan keterpaduan informasi.

Pada siklus II, perbaikan dilakukan dengan memodifikasi media video agar lebih menarik dan relevan bagi siswa. Perubahan ini berdampak signifikan, terbukti dari peningkatan rata-rata jawaban "Ya" menjadi 12,3 dan penurunan rata-rata jawaban "Tidak" menjadi 7,7. Selain itu, rata-rata total skor observasi meningkat menjadi 11, yang menunjukkan adanya peningkatan perhatian, keaktifan, interaksi, dan keterlibatan siswa. Perbaikan ini sejalan dengan teori motivasi belajar dari Keller, yang menekankan pentingnya unsur *attention* (perhatian) dan *relevance* (relevansi) dalam menarik minat siswa untuk belajar.

Hasil peningkatan pada siklus II juga mendukung teori Vygotsky tentang *Zone of Proximal Development* (ZPD), yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan dukungan (*scaffolding*) dari guru dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media video yang lebih interaktif dan relevan, guru dapat memberikan stimulus yang lebih efektif kepada siswa untuk mencapai pemahaman yang lebih baik. Interaksi yang meningkat selama pembelajaran juga menunjukkan bahwa media tersebut telah membantu siswa untuk berkomunikasi lebih aktif, baik dengan guru maupun teman-temannya.

Dari hasil kedua siklus, terlihat bahwa media video yang digunakan tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pengalaman

belajar yang menyenangkan dan bermakna. Teori konstruktivisme Bruner menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa diberi kesempatan untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan media video yang menarik memberikan pengalaman visual yang memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan.

Selain itu, peningkatan hasil pada siklus II juga menunjukkan bahwa refleksi dan evaluasi merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Teori *Action Research* yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart menegaskan bahwa siklus refleksi yang melibatkan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dapat membantu guru untuk terus memperbaiki kualitas pembelajaran. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan siklus tersebut mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran secara bertahap.

Namun, meskipun terdapat peningkatan yang signifikan pada siklus II, beberapa siswa masih menunjukkan hasil yang kurang optimal, seperti Ilham Miftah dan Vilka Gusima. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua siswa merespons media pembelajaran dengan cara yang sama. Menurut teori *Multiple Intelligences* dari Gardner, setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, sehingga pendekatan yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa untuk mencapai hasil yang maksimal.

Analisis hasil siklus II juga menegaskan pentingnya aspek desain dalam media pembelajaran. Teori Mayer tentang *Cognitive Load* menyatakan bahwa informasi yang disajikan dalam media pembelajaran harus dirancang untuk meminimalkan beban kognitif siswa. Pada siklus II, media video yang lebih terstruktur dan relevan membantu siswa untuk memproses informasi dengan lebih mudah, sehingga meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

3. Kesimpulan

Kesimpulannya, hasil dari siklus I dan II menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Namun, keberhasilan tersebut juga sangat bergantung pada upaya refleksi dan evaluasi yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki kekurangan dalam pembelajaran. Dengan mengintegrasikan teori-teori pembelajaran yang relevan, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa. Upaya perbaikan pada siklus berikutnya harus difokuskan pada peningkatan keterlibatan siswa yang masih kurang dan penyesuaian metode pembelajaran dengan kebutuhan individu siswa.

Daftar Pustaka

- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Keller, J. M. (1987). Development and Use of the ARCS Model of Motivational Design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43-52.
- Piaget, J. (1972). *The principles of genetic epistemology*. Routledge.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.