

MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR IPA MELALUI VIDEO PEMBELAJARAN DARING BERBASIS KARTUN PADA SISWA KELAS VII B SMP NEGERI 6 TABANAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Viktorinus Sino¹, Dewa Nyoman Oka², Ni Nyoman Serma Adi³

**Jurusan Pendidikan Biologi,
IKIP Saraswati
Email viktorinussino@gmail.com**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penerapan Model Pembelajaran Video Pembelajaran Daring Berbasis Kartun dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPA kelas VII B SMP Negeri 6 Tabanan Tahun Pelajaran 2020/2021. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan rancangan penelitian menggunakan II siklus. Di mana masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi dan refleksi. Subjek penelitiannya siswa kelas VII B SMP Negeri 6 Tabanan Tahun Pelajaran 2020/2021 dengan jumlah siswa terdiri dari 32 orang. perempuan terdiri dari 17 orang dan laki-laki 15 orang. Metode analisis data yang digunakan dengan menggunakan metode statistik deskriptif, sedangkan teknik pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi motivasi dan tes prestasi belajar siswa. Pada refleksi awal nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 60,16 dengan kategori kurang aktif, pada siklus I 72 dengan kategori cukup aktif, dan pada siklus II 83,5 dengan kategori sangat aktif. Sedangkan nilai motivasi belajar IPA siswa kelas VII B SMP Negeri 6 Tabanan Tahun Pelajaran 2020/2021 sangat baik. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata hasil observasi siswa pada siklus I yakni 67,66 dan meningkat menjadi 84,16 pada siklus II. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Video Pembelajaran Daring Berbasis Kartun dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPA kelas VII B SMP Negeri 6 Tabanan Tahun Pelajaran 2020/2021.

Kata Kunci : Model Video Pembelajaran Daring Berbasis Kartun, Motivasi, Prestasi Belajar

ABSTRACT

This study aims to find out the application of the Cartoon-Based Online Learning Video Learning Model can increase motivation and learning achievement in science class VII B Junior High School Negeri 6 Tabanan for the 2020/2021 academic year. This type of research is classroom action research with a research design using II cycles. Where each cycle consists of four stages, namely: planning, implementation, observation and reflection. The research subjects were students of class VII B State Junior High School 6 Tabanan for the academic year 2020/2021 with a total of 32 students. There were 17 women and 15 men. The data analysis method used was descriptive statistical methods, while the data analysis technique was descriptive statistics. data collection using motivational observation sheets and student achievement tests. In the initial reflection, the average value of student learning outcomes is 60.16 with the less active category, in the first cycle 72 with the moderately active category, and in the second cycle 83.5 with the very active category. Meanwhile, the value of learning motivation in science for grade VII B high school students at Negeri 6 Tabanan for the 2020/2021 academic year is very good. This is evident from the average value of student observations in the first cycle which is 67.66 and increases to 84.16 in the second cycle. From the results of the study, it can be concluded that the application of the Cartoon-Based Online Learning Video learning model can increase motivation and learning achievement in science class VII B State Junior High School 6 Tabanan for the 2020/2021 academic year.

Keywords: Cartoon-Based Daring Learning Video Model, Motivation, Learning Achievement

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran berlangsung secara satu arah, dua arah, dan multi arah. Guru diharapkan mampu untuk mengembangkan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga mampu menarik belajar siswa. Motivasi belajar siswa akan tumbuh dan berkembang jika adanya perpaduan antara motivasi yang tinggi dan kemampuan guru mengajar di kelas. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru adalah memahami bagaimana membangkitkan

motivasi dan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Kemampuan ini akan membentuk watak peserta didik, serta memahami bagaimana siswa belajar. Guru perlu menguasai konsep dasar belajar untuk dapat memahami proses pembelajaran terhadap diri siswa. Hal ini fungsi utama pembelajaran adalah memfasilitasi tumbuh dan berkembangnya belajar dalam peserta didik.

Motivasi merupakan satu penggerak dari dalam hati seseorang untuk melakukan atau mencapai suatu tujuan. Motivasi juga bisa dikatakan sebagai rencana atau keinginan untuk menuju kesuksesan dan menghindari kegagalan hidup. Dengan kata lain motivasi adalah sebuah proses untuk tercapainya suatu tujuan. Seseorang yang mempunyai motivasi berarti ia telah mempunyai kekuatan untuk memperoleh kesuksesan dalam kehidupan.

Motivasi berarti sesuatu hal yang menimbulkan dorongan atau keadaan yang menimbulkan dorongan. Menurut Manullang (1982:76) bahwa "motivasi dapat diartikan faktor yang mendorong orang untuk bertindak dengan cara tertentu." As'ad (1995:45) menyatakan bahwa motivasi adalah dorongan atau tenaga tersebut merupakan jiwa dan jasmani untuk berbuat mencapai tujuan, sehingga motivasi merupakan suatu *driving force* yang menggerakkan manusia untuk bertingkah laku, dan di dalam perbuatannya itu mempunyai tujuan tertentu. Menurut Samsudin (2010: 281) motivasi adalah proses mempengaruhi atau mendorong dari luar terhadap seseorang atau kelompok kerja agar mereka mau melaksanakan sesuatu yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut Liang Gie dalam Samsudin menyatakan bahwa motivasi adalah pekerjaan yang dilakukan oleh manajer dalam memberikan inspirasi, semangat dan dorongan kepada orang lain, dalam hal ini karyawannya, untuk mengambil tindakantindakan tertentu.

Antara motivasi dan prestasi mempunyai korelasi jika keduanya menyatu dalam pribadi seseorang maka akan mendapatkan hasil yang baik ketika melakukan suatu hal. Seperti dalam proses belajar mengajar, jika seseorang sudah mempunyai motivasi yang tinggi maka dengan sendirinya akan terbangun motivasi yang kuat untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Berdasarkan hasil studi dokumen saat kegiatan PPL-Real di SMP Negeri 6 Tabanan pada September 2020, dalam pembelajaran IPA, motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar masih sangatlah kurang, sehingga prestasi dan penguasaan siswa terhadap mata pelajaran IPA rendah. Dari observasi awal yang peneliti lakukan, tampak jelas bahwa model pembelajaran yang digunakan ternyata masih belum maksimal penggunaannya, ini terlihat dari kurangnya latihan dan kurangnya variasi dalam proses pembelajaran IPA sehingga banyak siswa yang merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa kelas VII SMP Negeri 6 Tabanan nilainya belum mencapai KKM, dari 32 siswa nilai rata-ratanya 63. Jika dibedah maka hanya ada 4 siswa yang mencapai ketuntasan dengan nilai 80. Masalah ini terbilang cukup serius guru harus membuat strategi menarik motivasi siswa. Salah satunya adalah penerapan model pembelajaran yang mampu untuk menarik motivasi siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran IPA.

Hal ini memang tidak mudah apalagi sekarang pada masa pandemi siswa belajar secara daring dan luring. Hal ini membuat kontrol guru semakin terbatas. Diperlukan terobosan-terobosan lain untuk bisa menumbuhkan kembangkan motivasi belajar siswa. Media video animasi adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Dengan menggunakan media yang tepat serta bervariasi maka akan membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga tujuan proses belajar mengajar dapat tercapai.

Penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa dapat mencapai prestasi belajar yang

optimal. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik melaksanakan suatu penelitian yang berjudul “ Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Melalui Vidio Pembelajaran Daring Berbasis kartun pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 6 Tabanan Tahun Pelajaran 2020/2021”.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Aqip (2009) mengutarakan penelitian tindakan kelas atau sering disebut *classroom action research* adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah dengan penekanan pada penyempurnaan atau perbaikan praktik pembelajaran di kelas Dengan rancangan penelitian dengan menggunakan 2 siklus di mana masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu: tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi .Penelitian ini merupakan penelitian kolaboratif yang ditandai dengan adanya kerjasama antara guru wali kelas VIIB dengan pihak peneliti. Pada penelitian ini akan diadakan secara daring mengingat masih ada proses pembelajaran dari rumah. Strategi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah guru menyampaikan materi dengan menggunakan aplikasi *google classroom* dan *youtube*.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII B SMP Negeri 6 Tabanan Jln Merak No.2 Dajan Peken Kec. Tabanan, Kabupaten Tabanan , Provinsi Bali pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIIB yang berjumlah 32 orang siswa yang terdiri dari 15 orang siswa lakilaki dan 17 orang siswa perempuan ,sedangkan objek penelitian ini adalah motivasi belajar dan prestasi belajar siswa, metode analisis data yang di gunakan adalah metode statistic deskriptif , teknik pengumpulan data dengan menggunakan lembar pengamatan observasi,/angket dan tes prestasi belajar .

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 30 Siswa Kelas VII B SMP Negeri 6 Tabanan Tahun Pelajaran 2020/2021 yang mengikuti pelajaran hasil motivasi belajar IPA dengan menerapkan Penerapan Vidio Pembelajaran Daring Berbasis kartun pada siklus I diketahui bahwa 14 orang siswa atau 46,66% yang mendapatkan nilai 75 ke atas sebagai batas KKM, artinya hasil pembelajaran menentukan Motivasi dan prestasi belajar IPA dengan menggunakan Penerapan Vidio Pembelajaran Daring Berbasis kartun dapat dikatakan adanya peningkatan, sedangkan sebanyak 16 orang siswa atau 53,33% memperoleh nilai di bawah 75. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran vidio pembelajaran berbasis kartun untuk meningkatkan motivasi belajar IPA Siswa Kelas VII B SMP Negeri 6 Tabanan Tahun Pelajaran 2020/2021 belum dikatakan berhasil.

Berdasarkan indikator keberhasilan yang ditetapkan, penerapan model pembelajaran Vidio Pembelajaran Daring Berbasis kartun untuk meningkatkan kemampuan Motivasi belajar IPA siswa kelas VII B SMP Negeri 6 Tabanan dikatakan berhasil apabila 75% siswa mampu memperoleh nilai 75 ke atas. Atas dasar hasil tes siklus I, maka dipandang perlu untuk melaksanakan siklus II.

Siswa yang duduk di belakang masih kurang memperhatikan penjelasan guru, mereka sibuk dengan dirinya masing-masing. Namun, sebagian besar siswa penuh perhatian dan tekun menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Dari aspek keaktifan masih banyak siswa yang ragu-ragu dalam bertanya. Akan tetapi sebagian besar siswa yang duduk di deretan meja pertama sampai deretan meja ketiga terlihat aktif dalam bertanya dan bertanggung jawab dalam mengerjakan tugasnya.

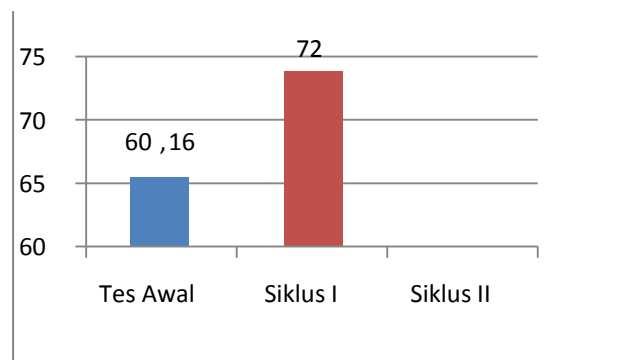
Tabel 4.3
Hasil motivasi siswa dalam pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran
Vidio Pembelajaran Daring Berbasis kartun Siklus I

No	Nama Siswa	Indikator					SM	SS	Predikat
		A	B	C	D	E			
1	Dewa Ayu Indah Purnama Dewi	2	3	3	2	2	12	60	Cukup
2	Diva Wahyu Agung Putri	4	3	3	2	3	15	75	Tinggi
3	Gek Diah Pramitha	2	3	3	2	3	13	65	Cukup
4	Gusti Ayu Made Sintya Pratwi	2	3	3	2	2	12	60	Cukup
5	I Gede Bagus Cahendra Dewandana	2	3	3	2	3	13	65	Cukup
6	I Gusti Kade Raditya Artana	2	3	3	2	3	13	65	Cukup
7	I Gusti Putu Agung Ngurah Arcana Putra	2	3	3	2	3	13	65	Cukup
8	I Kadek Adi Satria Wibawa Putra	2	3	3	2	3	13	65	Cukup
9	I Kadek Madya Angga Adi Putra	3	2	3	3	3	14	70	Cukup
10	I Made Yogi Dwi Febrian	2	3	3	2	3	13	65	Cukup
11	I Putu Adi Eka Putra	2	3	3	2	3	13	65	Cukup
12	I Putu Agus Putra Kurniawan	3	2	3	3	3	14	70	Cukup
13	I Putu Artha Satria Pratama	2	3	3	2	3	13	65	Cukup
14	Ida Bagus Kade Sindhu Wardana	3	2	3	3	3	14	70	Cukup
15	Kadek Dava Wiputra	3	2	3	2	3	13	65	Cukup
16	Komang Adi Wisnu	3	2	3	3	3	14	70	Cukup
17	Ni Gusti Ayu Made Sandya Wati	2	3	3	2	3	13	65	Cukup
18	Ni Gst Ayu Nyoman Trilaksmi Mutia Sari. B	2	3	3	2	2	12	60	Cukup
19	Ni Kt Adriana Ayu Pradnyamitha Gunawan	2	3	3	2	2	12	60	Cukup
20	Ni Luh Made Paramita Putri Maheswari	2	3	3	2	2	12	60	Cukup
21	Ni Luh Putu Yulia Dewi	2	3	3	2	2	12	60	Cukup
22	Ni Made Dwi Ratnadi	2	3	3	2	2	12	60	Cukup
23	Ni Made Lasmi Riana Dewi	3	3	3	3	3	15	75	Tinggi
24	Ni Putu Ayu Sri Linda Dewi	3	3	3	3	3	15	75	Tinggi
25	Ni Putu Gita Swari Anjani	4	3	3	3	4	17	85	Tinggi
26	Ni Putu Mutiara Karisha Putri	2	3	3	2	2	12	60	Cukup
27	Ni Putu Puspa Damayanthi	3	3	3	3	3	15	75	Tinggi
28	Revi Anita Putri	3	3	3	3	3	15	75	Tinggi
29	Rizki Mustofa	4	3	3	3	4	17	85	Tinggi
30	Ruth Christiana Nubatonis	3	3	3	3	3	15	75	Tinggi
Total Skor							406	2030	
Rata-rata							1353	67,66	

Berdasarkan tabel 4.3 terlihat 8 siswa atau 26,66 % responnya tinggi dan 22 orang siswa atau 73,33 % responnya cukup, jadi respon siswa dalam penerapan Penerapan Vidio Pembelajaran Daring Berbasis kartun dalam kemampuan Motivasi dan prestasi belajar IPA Siswa Kelas VII B SMP Negeri 6 Tabanan Tahun Pelajaran 2020/2021 masih belum maksimal atau belum berhasil karena sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian dinyatakan berhasil apabila sebagian besar siswa merespon pembelajaran di kelas 75% maka itu perlu diadakan tindakan siklus II.

Diketahui bahwa terdapat peningkatan kemampuan prestasi belajar IPA Siswa Kelas VII B SMP Negeri 6 Tabanan Tahun Pelajaran 2020/2021. Ini dibuktikan dengan perbandingan dari hasil tes pra siklus dan siklus I. Jika pada hasil tes siklus I nilai rata-rata siswa 60,61 pada

siklus I meningkat menjadi 72 dengan ketuntasan klasikal mencapai 46,66%. Ini berarti penerapan model pembelajaran Video Pembelajaran Daring Berbasis kartun dapat meningkatkan prestasi belajar IPA Siswa Kelas VII B SMP Negeri 6 Tabanan Tahun Pelajaran 2020/2021, akan tetapi pada refleksi awal dan tes siklus I menunjukkan masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan. Atas dasar hasil tes refleksi awal dan tes siklus I, maka peneliti memandang perlu dilaksanakan siklus II untuk mendapatkan hasil tes yang maksimal. Hasil tersebut dapat dilihat pada gambar 1 berikut



Gambar 1.

Hasil observasi setelah dilakukan siklus II memperlihatkan motivasi positif dan peningkatan dalam pembelajaran. Dilihat dari aspek perhatian, siswa sangat memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Perhatian siswa juga berdampak pada motivasi siswa yang antusias terhadap pembelajaran. Hal ini mempengaruhi perhatian, kedisiplinan, tanggung jawab, dan keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

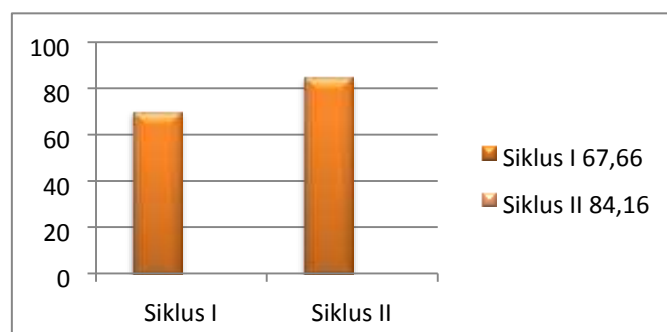
Tabel 4.6

Hasil observasi motivasi siswa dengan menerapkan Penerapan Video Pembelajaran Daring Berbasis kartun Siklus II

No	Nama Siswa	Indikator					SM	SS	Predikat
		A	B	C	D	E			
1	Dewa Ayu Indah Purnama Dewi	3	3	3	3	3	15	75	Tinggi
2	Diva Wahyu Agung Putri	4	3	3	3	4	17	85	Tinggi
3	Gek Diah Pramitha	4	3	3	3	4	17	85	Tinggi
4	Gusti Ayu Made Sintya Pratwi	3	3	3	3	3	15	75	Tinggi
5	I Gede Bagus Cahendra Dewandana	4	3	3	3	4	17	85	Tinggi
6	I Gusti Kade Raditya Artana	4	3	3	3	4	17	85	Tinggi
7	I Gst Putu Agung Ngurah Arcana Putra	3	3	3	3	3	15	75	Tinggi
8	I Kadek Adi Satria Wibawa Putra	4	3	3	3	4	17	85	Tinggi
9	I Kadek Madya Angga Adi Putra	4	3	3	3	4	17	85	Tinggi
10	I Made Yogi Dwi Febrian	4	3	3	3	4	17	85	Tinggi
11	I Putu Adi Eka Putra	4	3	3	3	4	17	85	Tinggi
12	I Putu Agus Putra Kurniawan	4	3	4	3	4	18	90	Sangat Tinggi
13	I Putu Artha Satria Pratama	4	3	3	3	4	17	85	Tinggi
14	Ida Bagus Kade Sindhu Wardana	4	3	3	3	4	17	85	Tinggi
15	Kadek Dava Wiputra	3	3	3	3	3	15	75	Tinggi
16	Komang Adi Wisnu	4	3	3	3	4	17	85	Tinggi
17	Ni Gusti Ayu Made Sandya Wati	4	3	3	3	4	17	85	Tinggi
18	Ni Gst Ayu Nyoman Trilaksmi Mutia Sari. B	4	3	3	3	4	17	85	Tinggi
19	Ni Kt Adriana Ayu Pradnyamitha Gunawan	4	3	3	3	4	17	85	Tinggi

20	Ni Luh Made Paramita Putri Maheswari	4	3	3	3	4	17	85	Tinggi
21	Ni Luh Putu Yulia Dewi	4	3	3	3	4	17	85	Tinggi
22	Ni Made Dwi Ratnadi	3	3	3	3	3	15	75	Tinggi
23	Ni Made Lasmi Riana Dewi	4	3	3	3	4	17	85	Tinggi
24	Ni Putu Ayu Sri Linda Dewi	4	3	4	3	4	18	90	Sangat Tinggi
25	Ni Putu Gita Swari Anjani	4	3	4	3	4	18	90	Sangat Tinggi
26	Ni Putu Mutiara Karisha Putri	3	3	3	3	3	15	75	Tinggi
27	Ni Putu Puspa Damayanthi	4	3	4	3	4	18	90	Sangat Tinggi
28	Revi Anita Putri	4	3	4	3	4	18	90	Sangat Tinggi
29	Rizki Mustofa	4	3	4	3	4	18	90	Sangat Tinggi
30	Ruth Christiana Nubatonis	4	3	4	3	4	18	90	Sangat Tinggi
Total Skor							505	2525	
Rata-rata							16,83	84,16	

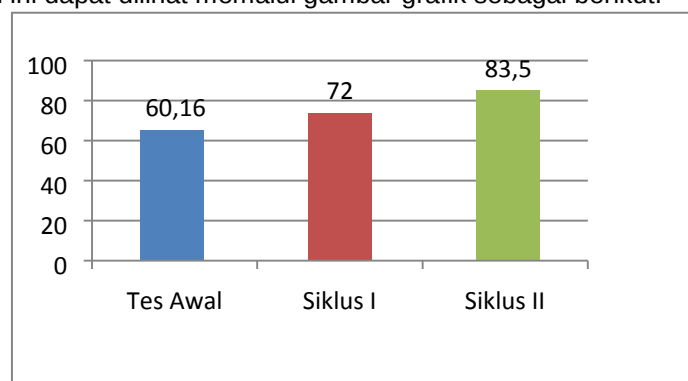
Berdasarkan tabel 4.6 7 orang siswa atau 23,33% respon sangat tinggi, 23 orang siswa atau 76,66% respon tinggi dan 0 orang siswa atau 0 % respon kurang. Jadi respon siswa dalam penerapan Penerapan Vidio Pembelajaran Daring Berbasis kartun dalam Motivasi dan prestasi belajar IPA Siswa Kelas VII B SMP Negeri 6 Tabanan Tahun Pelajaran 2020/2021 maksimal atau berhasil karena sesuai dengan indikator keberhasilan, penelitian dinyatakan berhasil apabila sebagian besar siswa merespon pelajaran di kelas 75%, maka dari itu tidak perlu diadakan tindakan siklus III. Peningkatan hasil motivasi siswa dapat dilihat melalui gambar grafik berikut ini:



Gambar 2.

Gambar grafik di atas menunjukkan bahwa penerapan Penerapan Vidio Pembelajaran Daring Berbasis kartun dalam pembelajaran Motivasi belajar IPA mendapat respon yang positif dari siswa, ini terbukti pemerolehan nilai rata-rata respon kelas pada siklus I 67,66 dan pada siklus II meningkat menjadi 84,16.

Peningkatan nilai ini dapat dilihat melalui gambar grafik sebagai berikut.



Gambar 3.

Berdasarkan pada refleksi siklus I yang dilakukan peneliti mengenai pembelajaran Motivasi dan prestasi belajar IPA dengan penerapan model pembelajaran Vidio Pembelajaran Daring Berbasis kartun pada siswa kelas Siswa Kelas VII B SMP Negeri 6 Tabanan Tahun Pelajaran 2020/2021, Ditemukan beberapa kendala yang dapat dilihat dari hasil pembelajaran yang tergolong cukup dengan rata-rata 72 dengan jumlah klasikal 14 orang siswa mencapai 46,66%, hasil respon siswa dengan rata-rata 67,66. Dari hasil pembelajaran yang diperoleh pada siklus I masih terdapat kendala-kendala yang dihadapi siswa. Mengatasi hal tersebut peneliti membuat perencanaan yang lebih baik dengan memperhatikan berbagai aspek pendukung yang berupa rancangan pembelajaran. Dari hasil tes siklus I menuju siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil yang diperoleh siswa. Setelah proses pembelajaran pada siklus terlaksana, dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil pembelajaran yang tergolong baik dengan skor rata-rata yang diperoleh 83,5 dengan jumlah klasikal siswa mencapai 100 %, hasil respon siswa dengan rata-rata 84,16 dengan jumlah klasikal 100 %.

Jadi dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran Vidio Pembelajaran Daring Berbasis kartun dapat meningkatkan kemampuan Motivasi dan prestasi belajar IPA. Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukan adanya peningkatan respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran Vidio Pembelajaran Daring Berbasis kartun dalam pembelajaran

Motivasi dan prestasi belajar IPA dari siklus I ke siklus. Terjadinya peningkatan seperti yang dijelaskan di atas merupakan dampak dari penggunaan vidio pembelajaran berbasis kartun dalam pembelajaran IPA yang secara umum berjalan dengan baik seperti yang dilihat dari hasil observasi, menurut Jean Piaget (Hendro Darmojo dan Jenny R.E Kaligis, 1993:22), tidak ada belajar tanpa perbuatan, hal ini disebabkan perkembangan intelektual anak dipengaruhi langsung oleh keterlibatannya secara fisik dan mental dengan lingkungannya. Oleh karena itu hendaknya guru mengupayakan pembelajaran IPA melalui aktivitas konkret pada semua kelas, salah satunya menggunakan vidio pembelajaran berbasis kartun. Pendapat tersebut didukung oleh Syaiful Bahri Djamarah (2000: 97), yang mengatakan bahwa tidak ada belajar tanpa keaktifan anak didik yang belajar. Keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar ditandai dengan perhatian siswa terhadap pembelajaran, mengajukan pertanyaan. Keaktifan siswa dalam menjalani proses belajar mengajar merupakan salah satu kunci keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan, karena belajar sendiri merupakan suatu kegiatan dan tanpa adanya kegiatan tidak mungkin seseorang belajar. Selain menggunakan angket juga dilakukan observasi dengan panduan lembar observasi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran, yang diamati adalah semangat mengikuti pelajaran, memperhatikan penjelasan materi dengan seksama, antusias mengikuti pelajaran, senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, dan keaktifan siswa. Hasil pengamatan menunjukkan semangat, perhatian, antusias, keaktifan, dan perasaan senang siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan vidio pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Keberhasilan penerapan model pembelajaran Pembelajaran Video Daring Berbasis Kartun Dapat Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar IPA menjadi alternatif pembelajaran bagi seorang guru guna mencapai kriteria ketuntasan maksimal. Hal ini dikarenakan anak-anak tertarik dengan kartun sehingga ketika guru bisa untuk mengawinkan pembelajaran di kelas dengan dunia kesenangan anak-anak maka akan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Tidak dipungkiri memang sistem pembelajaran klasik yakni ceramah masih menjadi senjata pamungkas yang biasa digunakan seorang guru dalam proses pembelajaran di kelas. Mengingat pembelajaran pada era pandemi ini jika guru masih menerapkan gaya klasik maka bisa dipastikan akan mengalami kegagalan. Berbagai terobosan dilakukan oleh guru. Hipotesis-demi hipotesis coba diterapkan hingga akhirnya peneliti merancang model pembelajaran vidio berbasis kartun dalam pembelajaran IPA guna kembali membangun semangat belajar siswa.

Hal ini menjadi senjata ampuh karena berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti terjadi peningkatan motivasi dan prestasi belajar IPA dari siklus I ke siklus dua.

4. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang diperoleh maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran video berbasis kartun dapat meningkatkan motivasi Belajar IPA Siswa Kelas VII B SMP Negeri 6 Tabanan Tahun Pelajaran 2020/2021. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata hasil observasi siswa pada siklus I yakni 67,66 dan meningkat menjadi 84,16 pada siklus II. Siswa sangat terbantu dengan penerapan model pembelajaran video berbasis kartun sehingga menggali perhatian, kedisiplinan, tanggung jawab, keaktifan dan kerjasama siswa dalam pembelajaran IPA.
2. Penerapan model pembelajaran video berbasis kartun dapat meningkatkan prestasi belajar IPA Siswa Kelas VII B SMP Negeri 6

Tabanan Tahun Pelajaran 2020/2021. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya prestasi belajar siswa pada hasil refleksi awal, siklus I dan siklus II.. Pemerolehan nilai rata-rata kelas pada refleksi awal sebesar 60,16 terjadi peningkatan pada siklus 1 menjadi 72 dan pada siklus II menjadi meningkat menjadi 83,5. Berdasarkan hal tersebut peneliti tindakan kelas ini dapat dihentikan, karena sudah memenuhi kriteria dalam indikator keberhasilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiana, I. G. A. T.. (2014). *Konsep Dasar IPA Aspek Biologi*. Yogyakarta: Ombak (Anggota IKAPI).
- Abdullah, A. dan Rahma, E. 2008. *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- As'ad, . 2013. *Psikologi Industri, Seri Ilmu Sumber Daya Manusia*, Jakarta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Buchori. (1991). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Aksara Baru.
- Bahri, S.D. 2008. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta).
- Baharuddin dan Wahyuni, E.N. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Cory, B. & Provenzo, E.P. Jr. (2011). *Teaching Science in Elementary & Middle School: A Cognitive and Cultural Approach*. SAGE Publications: California
- Cronbach, J. 1996. *Essentials of Psychological Testing*, New York: Harper & Row Publisher
- Chiappetta, E.L. dan T.R. Koballa. 2010. *Science Instruction in The Middle and Secondary Schools: Developing Fundamental Knowledge and Skills*. United State of America: Pearson Education Inc