

PENGARUH MEDIA FILM BERJUDUL *INVICTUS* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA KULIAH DASAR-DASAR OLAHRAGA PADA MAHASISWA PGSD UNIMED TAHUN 2020 PADA SAAT DARING

Winara. Demmu Karo-Karo¹

¹Prodi PGSD FIP Universitas Negeri Medan

Winara@unimed.ac.id

demmukarokaro@gmail.com.

Abstract: The Influence of the Film Media entitled *Invictus* to Increase Learning Motivation in Sports Basics Subjects in 2020 Unimed Pgsd Students Online An educator must understand the conditions during the Covid -19 pandemic face-to-face learning can not be done this makes lecturers and students not face each other making learning the Basics of Sports in the PGSD course at the State University of Medan less optimal One form of learning renewal is by using effective, interesting, fun and meaningful learning media for students in this case using film learning media. This study aims to determine whether there is a difference in the learning motivation of PGSD Semester 5 students in the basics of sports subject before and after Covid-19 was given treatment using film media. This study uses a Post Test Only Control Group Design design. The population is PGSD Unimed students. Sampling is done randomly (Random Sampling). The variables in this study are the use of film media on student learning activities. Data collection was done by using experimental methods, observation and documentation. The distribution of the two variables was found to be normal, and the population had a homogeneous variant. The results of the research in the observation sheet showed that the student activity in the experimental class (80.19%) was higher than the control class (60.30%). Students who use film media in the learning process have increased their motivation to learn.

Keywords: *Learning Motivation, Film Media*

Abstrak: Pengaruh Media Film Berjudul *Invictus* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Olahraga Pada Mahasiswa Pgsd Unimed Tahun 2020 Pada Saat Daring. Seorang pendidik harus memahami kondisi di saat pandemic covid -19 tatap muka pada pembelajaran tidak bias di lakukan hal ini membuat Dosen dan mahasiswa tidak saling bertatap muka membuat pembelajaran Dasar-Dasar Olahraga di mata kuliah PGSD Universitas Negeri Medan kurang maksimal. Salah satu bentuk pembaharuan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif, menarik, menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik dalam hal ini dengan menggunakan media pembelajaran Film. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan Motivasi belajar Mahasiswa PGSD Semester 5 pada mata kuliah dasar-dasar Olahraga sebelum dan sesudah pada saat Covid-19diberikan treatment dengan menggunakan media Film. Penelitian ini menggunakan design *Post Test Only Control Group Design*. Populasinya adalah mahasiswa PGSD Unimed Pengambilan sampel dilakukan secara acak (Random Sampling). Adapun variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan media Film terhadap aktivitas belajar Mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan dengan metode eksperimen, observasi dan dokumentasi. Distribusi kedua variabel ditemukan normal, dan populasinya mempunyai varian yang homogen. Hasil penelitian dalam lembar observasi menunjukkan bahwa aktivitas mahasiswa pada kelas ekperimen (80,19%) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (60,30%). Mahasiswa yang menggunakan media Film dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan dalam Motivasi belajarnya.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Media Film

PENDAHULUAN

Dosen sebagai seorang pendidik dan sebagai orang yang memberi ilmu pengetahuan kepada anak didik harus betul-betul memahami kebijakan-kebijakan pendidikan. Dengan pemahaman itu Dosen memiliki landasan-landasan berpijak dalam melaksanakan tugas dibidang pendidikan. Namun, perlu dipahami bahwa Dosen memang bukanlah satu-satunya sumber belajar, walaupun tugas, peranan, dan fungsinya dalam proses belajar mengajar sangat penting. Hasil yang dicapai Mahasiswa tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan Dosen terhadap materi pelajaran yang akan diajarkan, tetapi yang juga ikut menentukan salah satunya yaitu adalah media pembelajaran yang digunakan. Upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar belum mencapai hasil yang maksimal, ditambah keadaan covid-19 yang membuat mata pelajaran dasar-dasar olahraga kurang maksimal di sebabkan di dalam mata kuliah ini perlu tatap muka di sebabkan ada materi praktek untuk memenuhi capaian pembelajaran dalam mata kuliah ini Berdasarkan hasil observasi awal pada proses belajar mengajar melalui daring, bahwa interaksi pembelajaran masih rendah. motivasi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran rendah di sebabkan kejenuhan tidak tatap muka karena mata kuliah ini cenderung keaktivitas gerak . Hal ini dapat dilihat dari sedikitnya mahasiswa yang kurang bersemangat untuk mengikuti perkuliahan dasar dasar olahraga yang dilakukan secara daring sebab mata kuliah 80 % mengandung unsur praktek menggunakan media pembelajaran yang efektif, menarik dan bermakna bagi peserta didik. Menurut Slavin (2006) materi pelajaran hendaknya disajikan dengan cara yang menarik sehingga rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi

pembelajaran meningkat. Bukan masanya lagi seorang Pendidik hanya mengandalkan ceramah dalam menyampaikan materi. Seorang guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam membimbing peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, dan penyajian data dengan menarik serta terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Azhar, 2007) Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan pendidik menggunakan media pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan peserta didik secara efektif didalam proses pembelajaran. Peneliti menggunakan media film untuk mengatasi dampak kurang semangatnya para peserta didik belajar di masa covid hal ini membuat peneliti mengambil solusi dimana mata kuliah dasar-dasar olahraga syarat dengan praktek, film *invictus* adalah film berbau motivasi yang di balut dengan olahraga film ini mengajarkan banyak hal dalam semangat untuk menumbuhkan karakter yang terkandung dalam unsur olahraga yang dimana ada unsur gerak, pantang menyerah, kepemimpinan, pengambil keputusan dan motivasi. Sehingga dalam pembelajaran daring ketika di beri film sebagai pembelajaran akan meningkatkan motivasi peserta didik sebagai calon guru yang menumbuhkan

Pengaruh Media Film Berjudul *Invictus* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar(Hal. 123-128)

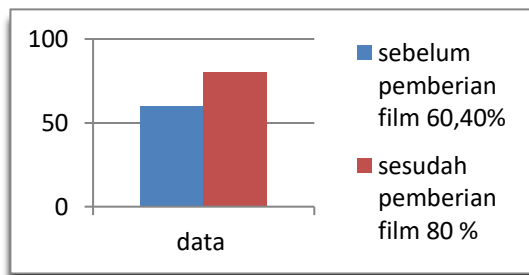
semangat dan mental dalam kondisi

apapun itu selama belajar di rumah

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dan ditujukan untuk mahasiswa PGSD Universitas Negeri Medan mendapatkan materi yang sesuai dengan tema perkuliahan dasar-dasar Olahraga yang disediakan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen kuantitatif. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode observasi . Ada dua variabel yang akan diajukan, yaitu penggunaan media pembelajaran Film sebagai variabel pengaruh atau disebut juga dengan variabel bebas, sedangkan Motivasi sebagai variabel terpengaruh atau disebut juga dengan variabel terikat. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Dalam kegiatan di masa *pandemic* mahasiswa di tuntut belajar di rumah melalui pembelajaran daring salah satu hal yang efektif yaitu film sebagai salah satu pembelajaran yang tepat di berikan saat tidak bertatap muka walaupun ini hanya bersifat meningkatkan motivasi belajar di rumah setidaknya peserta didik tidak merasa bosan dengan perubahan pola

belajar. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah Mahasiswa Semester 5 yang mendapatkan materi yang sesuai dengan tema mata Kuliah Dasar-dasar Olahraga yang disediakan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yang digunakan adalah *cluster sampling*. Observasi dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap aktivitas Peserta didik pada proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan, *google classroom* dan pengambilan angket melalui *google form* media pembelajaran film saat uji coba lapangan pada prosedur penelitian. Aktifitas yang diamati berdasarkan lembar. observasi yang terdiri dari 1 indikator dan 5 deskriptor



Gambar: data sesudah pemberian dan sebelum pemberian

PEMBAHASAN

Data observasi yang didapatkan adalah sebagai berikut :

Perbandingan Motivasi peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| Indikator | Kelas Eksperimen | Kelas Kontrol |
|-----------|------------------|---------------|
|-----------|------------------|---------------|

Pengaruh Media Film Berjudul *Invictus* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar(Hal. 123-128)

| Motivasi Siswa | Rata-rata Deskriptif | Keterangan | Rata rata deskriptif | Keterangan |
|----------------|----------------------|-------------|----------------------|------------|
| | 80.19% | Sangat baik | 60.30% | Cukup baik |

Tabel 1. Perbandingan Motivasi peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Motivasi peserta didik menunjukkan indikator tingkat keaktifan di kelas eksperimen termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan di kelas kontrol termasuk dalam kategori cukup. Hal ini dapat dilihat dari Motivasi dalam menerima materi saat proses belajar mengajar berlangsung. Terlihat jelas keaktifan di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dan hal ini akan mempengaruhi hasil belajar yang akan diperoleh. Di kelas daring kontrol siswa hanya mendengarkan penjelasan dan mencatat serta sedikit tanya jawab, sehingga proses belajar monoton dan kurang menarik bagi peserta didik yang mengakibatkan hasil belajar yang

diperoleh pun kurang maksimal. Sedangkan di kelas eksperimen siswa yang menggunakan media pembelajaran Film pada proses pembelajaran berlangsung terlihat antusias memperhatikan media yang diterapkan. Proses belajar yang menarik dan menyenangkan membuat peserta didik tertarik walaupun belajar di rumah melalui daring tapi tetap menimbulkan mental dan motivasi yang terkandung dalam olahraga walaupun sebenarnya harus beratap muka namun peserta didik menemukan motivasi yang tinggi ketika diberikan film sebagai pembelajaran dengan demikian pembelajaran melalui film di masa *pandemic* sangat efektif di lakukan.

SIMPULAN

Ada perbedaan Motivasi belajar yang signifikan antara Peserta didik yang menggunakan media film dan siswa yang tidak menggunakan media Film pada proses pembelajaran. Motivasi siswa yang menggunakan media pembelajaran Film menunjukkan keaktifan yang lebih baik dibandingkan yang tidak menggunakan media Film selama proses pembelajaran berlangsung. Karena media Film menyenangkan dan tidak membuat jenuh dan menarik untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran secara maksimal sehingga hal ini akan mempengaruhi peningkatan hasil belajar. Di masa covid-19 yang cenderung membuat aktivitas belajar berubah hal ini akan membuat kejenuhan pada peserta didik, perlu adanya media yang harus tetap tidak menghilangkan unsur semangat dan pantang menyerah sebagai penumbuh mental dan karakter peserta didik yang akan di dapatkan di dasar-dasar

olahraga. Sehingga peneliti harus membuat media yang efektif untuk menumbukan semangat dan motivasi belajar dalam keadaan pembelajaran di rumah. Dengan demikian pembelajaran menggunakan film sangat efektif untuk menarik peserta didik yang sangat signifikan

Di lihat dari data 80.19 % motivasi peserta didik meningkat ketika menggunakan media film sebagai strategi menghadapi pembelajaran di masa covid.

Berdasarkan simpulan di atas disarankan kepada :

1. Para pendidik di lingkungan perguruan tinggi untuk berinovasi membuat media yang menarik di masa pandemic Covid-19.
2. Para guru hendaknya memperhatikan dan membuat media yang bisa membangun motivasi peserta didik dalam kondisi tanpa tatap muka yang

bisa menjadikan film sebagai

media pembelajarannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Mohamad. 1987. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bahri, Djamarah Syaiful. 2010. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Cahyo, N. Agus. 2011. *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Kiri*. FlashBooks: Jogjakarta.
- Dalyono, M. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Pesada.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Grava Media
- Dimiyati dan Mudjono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faisal, Sanapiah dan Waseso, Mulyadi Guntur. 1982. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Usana Offset Printing.
- Hamalik, O. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jatmiko, Agung. dkk. 2012. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CIRC (Cooperatif Integrated Reading and Composition) Disertai Media Komik Biologi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pelajaran Biologi pada Siswa Kelas VII-A SMP Negeri 14 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012". FKIP UNS: Surakarta.
- Munadi, Wahyudi. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gama persada (GP) press.
- Novianti, Riska Dwi. 2010. "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk meningkatkan pemahaman bentuk soal cerita BAB Pecahan pada Siswa Kelas V SDN Ngembung". *Jurnal Teknologi Pendidikan* : Ngembung.
- Rahmawati, Siti Uriana. 2004. *Pengertian, Peranan, dan Fungsi Media Pengajaran*. Jakarta: FTIK UIN Jakarta.
- Sadiman, Arief. 1990. *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Sudjana, Nana. 1988. *Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Sinar Baru.
- Sudjana, Nana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiono. 2011. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2010. *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Oprasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Suryabrata. 2003. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Tim penyusun. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wasis, dkk. 2011. *Ilmu Pengetahuan Alam SMP dan MTs Kelas VII*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional