

Tersedia secara online di

Jurnal Tadris IPA IndonesiaBeranda jurnal : <http://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii>**Artikel****LEAVS (*Aplearedu with Audio Visual*): Pembelajaran Berbasis 3 Human Senses untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA TERPADU Selama Pandemi COVID-19**Lyca Rahmawati Wakhidah^{1*}, Rahmi Faradisya Ekapti²^{1,2}Jurusan Tadris IPA, IAIN Ponorogo, Ponorogo*Corresponding Address: lycarahma@gmail.com**Info Artikel**

Riwayat artikel:
Received: 19 Maret 2022
Accepted: 29 Maret 2022
Published: 31 Maret 2022

Kata kunci:

Peta Konsep
Video
LEAVS

ABSTRAK

Munculnya pandemi Covid 19 telah mengubah berbagai tatanan aspek dalam kehidupan. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang berdampak paling besar di Indonesia. Masalah yang timbul dalam pendidikan salah satunya ialah dalam sistem pembelajarannya. Terdapat beberapa permasalahan yang dialami oleh peserta didik diantaranya adalah semangat belajar peserta didik pada proses pembelajaran sangat rendah, peserta didik diberikan penugasan terlalu banyak dengan hanya diberikan waktu yang singkat. Dengan munculnya beberapa masalah tersebut muncul sebuah inovasi yakni penggunaan media pembelajaran berupa video pembelajaran dan juga pembuatan peta konsep. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPA Terpadu dengan menggunakan video sebagai media pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan menyebar angket yang dibagikan kepada peserta didik yang mengikuti pembelajaran daring. Pengaruh signifikansi pada penggunaan video pembelajaran dan juga pembuatan peta konsep terhadap pembelajaran IPA Terpadu secara daring dapat dilihat dari nilai atau hasil hipotesis dengan $R_{Hitung} > R_{Tabel}$ dengan nilai R_{Hitung} sebesar 0,4296 yang menyatakan H_0 diterima atau H_1 ditolak sehingga bisa disebut signifikan. Dengan diterapkannya atau digunakannya video pembelajaran dan pembuatan peta konsep diharapkan meningkatkan semangat belajar peserta didik melalui kreativitas yang peserta didik ciptakan, meningkatkan kenyamanan belajar bagi peserta didik, memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari, membantu peserta didik berpikir lebih dalam, dalam menuangkan idenya.

© 2022 Lyca Rahmawati Wakhidah, Rahmi Faradisya Ekapti

PENDAHULUAN

Kita semua tentu sudah mengetahui bagaimana dampak pandemi pada semua negara termasuk Indonesia dari berbagai sektor. Salah satu sektor yang berdampak secara signifikan ialah pendidikan (Sudrajat et al., 2020). Pendidikan di Indonesia termasuk pendidikan yang

masih terus berkembang, pendidikan yang masih terus mencari inovasi untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang baik tentu bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang akan membangun suatu bangsa. Namun, dimasa pandemi seperti sekarang ini kita mendapatkan kendala dalam pembelajaran tatap muka yang biasa kita lakukan. Semenjak munculnya pandemi, pembelajaran yang sebelumnya tatap muka beralih menjadi pembelajaran daring, tanpa persiapan apapun peserta didik kita dituntut untuk mengikuti tatanan sistem baru dan tentu asing bagi peserta didik (Amalia et al., 2020). Pembelajaran adalah suatu kesempatan yang diberikan dalam suatu pendidikan khususnya diberikan kepada guru atau pendidik kepada peserta didik dengan tujuan supaya peserta didik dapat berkesempatan untuk mengenal, mempelajari, dan memahami sesuatu (Pratiwi, 2015). Pembelajaran daring adalah kegiatan belajar mengajar jarak jauh yang membutuhkan jaringan internet yang memiliki konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas, dan yang paling utama ialah berkembangnya interaksi-interaksi dari pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran (Sadikin, 2020).

Bagi pendidik, pendidik harus siap dengan berbagai tantangan dalam mengajar seperti penggunaan media pembelajaran yang tentunya akan berbeda dengan media yang digunakan ketika pembelajaran dilakukan secara tatap muka (Basar, 2021). Dalam pembelajaran secara daring banyak muncul berbagai inisiatif dan juga inovasi dalam menciptakan pembelajaran yang ideal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai meskipun tanpa adanya tatap muka. Sesuai dengan pengertiannya pembelajaran daring memanfaatkan teknologi yaitu penggunaan internet, baik dengan ponsel pintar maupun menggunakan laptop.

Tentu dalam pembelajaran daring terdapat berbagai kendala yang terjadi. Kendala tersebut disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya yaitu, (Handarini & Wulandari, 2020):

1. Semangat belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung sangat rendah. Hal ini disebabkan salah satunya adalah sulitnya memahami pembelajaran yang disampaikan, entah karena tidak menyukai media pembelajaran yang digunakan atau kurangnya antusias dan motivasi dalam diri peserta didik.
2. *Literacy* Terhadap Teknologi, pembelajaran daring yang tentunya membutuhkan kemandirian dalam belajar terutama dalam pemakaian teknologi dan mengoperasikan aplikasi yang digunakan. Alat yang biasa digunakan ialah *smartphone*, laptop atau komputer, dan tablet.
3. Kemampuan berkomunikasi interpersonal, kemampuan ini tentu sangat penting bagi peserta didik untuk tetap berkomunikasi dengan peserta didik lainnya atau temannya. Karena hakikatnya manusia ialah makhluk sosial yang akan terus membutuhkan interaksi satu sama lainnya termasuk karena satu kelompok atau berdiskusi terkait pembelajaran.
4. Berkolaborasi, adanya kolaborasi ini tidak jauh berbeda dengan kemampuan interaksi komunikasi karena hakikatnya keduanya saling berkaitan. Berkolaborasi ini dilakukan untuk memecahkan masalah apabila terdapat kesulitan dalam menerima materi yang diberikan.
5. Keterampilan untuk belajar mandiri, pembelajaran daring identik dengan kemandirian dalam belajar. Dalam proses pembelajaran sudah menjadi tugas pelajar apabila pelajar mencari dan menemukan kesimpulan atas apa yang telah ia pelajari sendiri. Peran motivasi dan kemauan belajar disini sangatlah penting untuk menunjang semangat dalam diri peserta didik.

Terdapat pula hal-hal yang sering dikeluhkan peserta didik dalam pembelajaran daring diantaranya yaitu (Basar, 2021):

1. Peserta didik diberikan penugasan yang dianggap terlalu banyak dengan hanya diberikan waktu yang singkat dalam penyelesaiannya

2. Salah satu tugas yang diberikan ialah merangkum dan menyalinnya dari buku, hal tersebut tentu dianggap oleh peserta didik suatu kegiatan pembelajaran yang membosankan
3. Adanya jam belajar yang terlalu mengikat, sehingga peserta didik lebih banyak menghabiskan waktunya untuk belajar, sehingga muncul rasa lelah yang berlebih
4. Keterbatasan kepemilikan kuota internet yang cukup untuk mengakses semua media pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan letak geografis rumahnya yang memang memiliki akses yang susah dalam mengakses internet. Selain itu, kondisi ekonomi keluarga juga berpengaruh terhadap kemampuan orangtua dalam memberikan kuota untuk belajar anaknya
5. Selain kemampuan dalam membeli kuota internet yang berkaitan dengan masalah ekonomi selanjutnya ialah kepunyaan *smartphone* masing-masing peserta didik, ada yang memang tidak mampu untuk membelinya, kemudian ada yang memiliki *smartphone* namun *smartphonenya* belum cukup mampu dalam mengakses keseluruhan media pembelajaran

Dari hasil penelitian di atas permasalahan umum yang dialami oleh adalah kurangnya pengetahuan mengenai teknologi dalam pembelajaran dan pembelajaran yang monoton sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif (Prawanti & Sumarni, 2020). Dari banyaknya problem atau masalah yang timbul saat pembelajaran daring penulis mencoba untuk memberikan sebuah inovasi atau solusi dalam pembelajaran daring. Inovasi yang kami berikan adalah LEAVS (*Aplearedu with Audio Visual*): Pembelajaran Berbasis 3 *Human Senses* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA TERPADU Selama Pandemi COVID-19

Dari inovasi tersebut harapannya dalam penelitian ini peneliti dapat mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media berupa video pembelajaran dan penggunaan peta konsep apabila diterapkan dalam pembelajaran pada masa pandemi khususnya pada pembelajaran IPA Terpadu.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, yang dilakukan dengan pendekatan korelasional dan pendekatan komparatif yang berfokus pada kegiatan survey untuk memperoleh suatu data. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara acak atau random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau angka (statistik) dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2020). Data yang objektif dihasilkan dari observasi dengan survey dan ukuran empiris. Validitas dan reliabilitas skor pada setiap instrumen-instrumen memandu peneliti untuk menginterpretasikan data peneliti.

Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2021, dengan menyebarkan kuisioner secara online kepada sejumlah peserta didik. Metode dalam menentukan responden pada penelitian ini ialah suatu cara untuk menentukan subyek penelitian. Subyek dalam penelitian ini merupakan peserta didik baik laki-laki maupun perempuan pada jenjang SMP/ MTs sederajat kelas VII hingga kelas IX pada beberapa wilayah di Indonesia. Subyek ini juga merupakan peserta didik yang berada pada sekolah yang melaksanakan pembelajaran secara online. Selain itu dalam pembelajaran secara daringnya telah menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran dan pembuatan suatu peta konsep.

Prosedur penelitian ini dimulai dari mencari suatu masalah terkait dengan pembelajaran pada masa pandemi, tahap selanjutnya merumuskan beberapa masalah yang ditemukan, tahap selanjutnya adalah membaca dan berpikir terkait dengan konsep dan teori yang relevan, kemudian membaca hasil penelitian terkait dengan penemuan yang relevan

hingga memperoleh beberapa hipotesis dan juga solusi yang bisa digunakan atau diterapkan, tahap selanjutnya ialah terkait dengan penemuan hipotesis yang dapat menghubungkan antar variabel, tahap selanjutnya menyusun instrumen penelitian dan memilih metode atau strategi pendekatan penelitian, tahap selanjutnya mengumpulkan dan menganalisis data, tahap selanjutnya membahas penemuan dan korelasinya terhadap variabel x dan y, kemudian menyimpulkan hasil penelitian (Sugiyono, 2020).

Desain penelitian ini menggunakan *correlation research* dengan *survey research*, dimana korelasi ini digunakan untuk melihat hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya. Data yang sudah terkumpul selanjutnya akan dilakukan pengujian, cara pengujian datanya dengan menggunakan program berupa SPSS. Uji yang dilakukan adalah uji *product moment*, *uji normalitas*, dan *uji homogenitas* kemudian analisis faktor dengan mengorelasikan skor item instrument dengan berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang diperoleh dari perhitungannya maka bisa dikatakan bahwa instrument tersebut valid, begitupun sebaliknya $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrument tersebut tidak valid. Apabila instrument tersebut valid maka instrument tersebut dapat digunakan atau dipakai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Media Pembelajaran

1. Pembelajaran Daring

Adanya suatu perkembangan pesat dalam bidang teknologi dan informasi yang memiliki pengaruh yang luar biasa dan juga perubahan pada setiap bidang kehidupan. Bidang yang mengalami perubahan salah satunya adalah bidang pendidikan. Teknologi yang dapat dimanfaatkan terutama dalam bidang pendidikan atau dalam belajar mengajar, bisa dikatakan sebagai pola pergantian dari cara yang tradisional atau konvensional menjadi cara pembelajaran yang modern. Teknologi juga memberikan pengaruh yang positif terhadap proses belajar mengajar. Terutama pada masa pandemi covid-19 yang sangat mempengaruhi tatanan pendidikan di Indonesia, yang sebelum terjadinya pandemi kegiatan belajar mengajar bisa dilakukan secara langsung dengan tatap muka antara pendidik dan peserta didik, namun setelah munculnya pandemi pembelajaran tatap muka menjadi tidak berlaku kembali, yang ada ialah pembelajaran secara daring (dalam jaringan).

Pembelajaran daring adalah suatu sistem pembelajaran tanpa adanya tatap muka secara langsung, pembelajaran ini berlangsung dengan menggunakan suatu *platform* yang dapat diakses secara online oleh pendidik maupun pesertan didik yang berperan sebagai perantara diantara keduanya dan bisa dilakukan secara jarak jauh. Semakin berkembangnya teknologi yang diiringi oleh kebutuhan baik dari pendidik maupun peserta didik muncullah berbagai jenis aplikasi yang dapat memenuhi berbagai macam kebutuhan kita tentunya dalam mengikuti pembelajaran secara daring (Herliandry & Suban, 2020).

Menurut beberapa penelitian dalam pembelajaran daring, akan muncul beberapa karakter yang akhirnya terbentuk pada saat pembelajaran secara daring yaitu, peserta didik akan memiliki suatu kenyamanan kemudian muncul kemauan untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya dalam forum kelas. Hal itu bukan tanpa sebab karena, dalam pembelajaran online itu peserta didik menjadi suatu pusat yang harus diperhatikan atau biasa disebut sebagai *student centered*. *Student centered* yang diberlakukan ini tentu mendapatkan suatu keuntungan bagi peserta didik itu sendiri, diantaranya adalah memunculkan rasa

tanggungjawab dan juga otonomi peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Akibatnya peserta didik menjadi lebih mampu dalam menumbuhkan dan juga menanamkan suatu kemandirian dalam belajar. Kemandirian belajar tentu sangat penting bagi peserta didik, karena dengan sudah tertanamnya bentuk kemandirian belajar maka peserta didik juga paham betul akan pentingnya belajar yang bermakna.

Namun dalam pergantian sistem pembelajaran sebelum pandemi hingga menjadi pembelajaran secara daring tentu mengalami perubahan yang cukup signifikan terhadap kurikulum dan pengembangan kurikulum. Hakikatnya pengembangan kurikulum selalu merujuk pada tujuan suatu pendidikan, sebagai contoh dalam pembentukan karakter peserta didik, kemudian penguasaan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) hingga pada persiapan bekerja. Tentu tantangannya adalah bagaimana tujuan itu bisa tercapai, karena dalam pembelajaran daring pun sangat diperlukan isi dan materi yang selalu relevan dengan tujuan yang sebelumnya sudah ada. Pendidik juga harus berinovasi terhadap bahan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dalam jangka waktu yang sekian dan penggunaan metode tertentu. Sehingga hal tersebut membutuhkan suatu media yang menunjang proses kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran secara daring.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Sebelum membahas media pembelajaran kita perlu mengetahui apa itu media. Media memiliki dua pengertian baik secara bahasa maupun secara istilah. Media secara bahasa berasal dari bahasa latin dengan nama “medium” yang berarti “perantara” atau bisa disebut sebagai “pengantar”. Sedangkan menurut istilah media adalah suatu sarana yang berperan dalam menyalurkan pesan atau informasi terkait belajar yang akan disampaikan oleh seseorang atau sesuatu yang berperan sebagai sumber pesan kemudian disampaikan ke penerima pesan tersebut. Atau secara sederhananya media adalah segala bentuk sesuatu yang digunakan untuk penyaluran berbagai macam informasi (Tafonao, 2018).

Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berupa fisik ataupun teknis dalam proses pembelajaran, yang berperan dalam membantu guru dalam mempermudah dalam proses pembelajaran yaitu dengan mempermudah penyampaian suatu tujuan dalam pembelajaran yang telah di rancang. Media pembelajaran ini memiliki suatu peran yang penting dalam proses belajar mengajar karena media pembelajaran dapat menunjang kualitas pembelajaran. Terlebih apabila suatu media tersebut memiliki keunggulan berupa penyajian yang menarik dan menyenangkan, tentu hal tersebut sangat menguntungkan baik bagi pendidik maupun bagi peserta didik sehingga suatu tujuan dalam pembelajaran akan lebih dengan mudah tercapai (Ridha et al., 2021).

Dunia pendidikan saat ini terus mengalami perkembangan yang begitu pesat, sehingga akan berpengaruh dan berdampak pada psikologi belajar dan juga suatu sistem pendidikan yang sudah berjalan. Keadaan tersebut tentu dapat mendorong dan berakibat pada adanya perkembangan teknologi dalam pembelajaran dan penambahan hal-hal baru pada media pembelajaran tersebut. Perkembangan teknologi mampu membentuk media pembelajaran berkembang secara pesat dan membentuk suatu usaha-usaha serta penataannya sehingga masing-masing media pembelajaran memiliki ciri-ciri masing-masing. Terdapat ciri-ciri umum dari media pembelajaran, diantaranya adalah:

- a. Media pembelajaran identik dengan suatu peragaan, yang artinya suatu media dapat diraba, dilihat, dan didengar atau dapat diamati dengan panca indera kita.
- b. Mengutamakan benda yang dapat dilihat dan didengar.
- c. Fungsi utama media pembelajaran digunakan mempermudah hubungan komunikasi yang terjalin antara pendidik dan peserta didik.
- d. Media pembelajaran disebut juga sebagai alat bantu mengajar, yang digunakan di dalam kelas maupun diluar kelas.

- e. Media pembelajaran dikatakan juga sebagai suatu perantara atau medium yang difungsikan pada pembelajaran.
- f. Media pembelajaran sangat erat kaitannya dengan suatu teknik yang dilakukan dalam metode belajar (Tafonao, 2018).

Dunia pendidikan pun tentunya telah mengalami berbagai macam revolusi yang secara terus-menerus mengalami perubahan dan perkembangan, utamanya pada media pembelajaran telah mengalami berbagai revolusi diantaranya adalah revolusi pertama, disini dimulai ketika orangtua peserta didik mulai menyerahkan sepenuhnya seorang anak kepada guru untuk menerima pendidikan. Revolusi kedua, revolusi ini ditandai dengan telah dipakai bentuk tulisan dalam keberlangsungan proses pendidikan, fungsi tulisan ini juga sebagai sarana yang utama digunakan. Revolusi ketiga, mulai muncul mesin yang digunakan untuk mencetak kebutuhan pembelajaran. Revolusi keempat hingga saat ini adalah penggunaan media komunikasi yang bersifat elektronik yang digunakan oleh semua kalangan pelajar, gunanya tentu untuk memudahkan proses pembelajaran (Yuan & Ms, 2019).

3. Video Pembelajaran

Media pembelajaran yang saat ini sedang terus berkembang dan mengalami kenaikan yang lumayan pesat baik dari penggunaannya maupun peminatnya ialah media audio-visual. Hal ini tentu bukan tanpa sebab, karena pembelajaran yang berlangsung dimasa pandemi yang memaksa kita untuk mencari dan menemukan media yang dapat menunjang pembelajaran kita. Sedangkan media audio-visual dapat dikatakan menunjang karena sesuai dengan kebutuhan cara belajar peserta didik di masa pandemi.

Pada kurikulum 13 baik pendidik maupun peserta didik dituntut untuk menjadi manusia yang memiliki spritualitas, pribadi yang produktif dan kreatif, kemudian produktif dan inovatif serta afektif. Tujuan utamanya adalah mampu berkontribusi dalam berbagai aspek kehidupan baik bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan juga dalam peradaban dunia (Permendikbud No. 67 Th. 2013). Kurikulum 13 identik dengan adanya pendekatan ilmiah berupa (*scientific approach*) yang dipercaya sebagai perpaduan yang dapat meningkatkan perkembangan maupun pengembangan sikap, ketrampilan, dan pengetahuan peserta didik.

Kreatifitas seorang pendidik sebagai salah satu faktor yang sangat menentukan adanya keberhasilan dalam mencapai tujuan kurikulum 13. Terdapat hal yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam mendukung keberhasilan implementasi suatu kurikulum adalah penggunaan metode, adanya media dan sumber dalam belajar yang memiliki banyak variasi dalam mengiringi proses pembelajaran dalam membentuk kompetensi peserta didik. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat memberikan sebuah wadah kepada pendidik dalam mengembangkan berbagai macam media pembelajaran terutama dalam kegiatan pembelajaran secara daring. Media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran daring adalah video sebagai jenis media audio-visual (Wardani & Syofyan, 2018).

Video pembelajaran adalah bahan yang dipakai dalam pembelajaran yang bersifat bisa dilihat dan dapat didengar (audio-visual) yang bisa digunakan dalam menyampaikan beberapa materi yang dipelajari (Agustiningsih, 2013). Video pembelajaran ini efektif apabila digunakan dalam pembelajaran secara massal, maupun individual dan juga pembelajaran group atau kelompok. Pemilihan media pembelajaran berupa video tentu memiliki beberapa keuntungan diantaranya menyajikan gambar yang bergerak pada peserta didik, kemudian adanya suara yang membantu memperjelas dalam penyampaian materi, hal tersebut membuat peserta didik merasakan belajar yang benar-benar merasakan atau mengalami hal yang sama dengan video yang ditampilkan. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan video dapat meningkatkan daya ingat dan juga peningkatan daya serap peserta didik terhadap materi yang diberikan atau materi yang sedang dipelajari, karena suatu hal yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan dan indra pendengaran dapat memperoleh informasi yang lebih besar.

4. Peta Konsep dalam Pembelajaran

Sebelum kita mengenal lebih jauh terkait dengan istilah peta konsep dalam pembelajaran kita perlu mengetahui pengertian konsep itu sendiri. Konsep adalah suatu serangkaian yang berisi pengalaman yang mengarah pada suatu kejadian atau fenomena. Konsep ini berlaku suatu abstraksi, yang berarti adanya proses dalam pemusatan perhatian yang orang lain dalam mengambil berbagai elemen-elemen yang memang untuk suatu yang difokuskan (Yudi, 2011).

Sedangkan peta konsep menurut Novak dan Gowin adalah cara yang digunakan untuk mempermudah dan mengelompokkan materi yang dipelajari, pengelompokan ini berdasarkan hubungan antar komponen yang memperhatikan arti suatu konsep berdasarkan proporsinya. Atau bisa disebut sebagai alat yang berskematik atau tersusun berdasarkan proporsi. Sedangkan menurut Dahar, peta konsep adalah suatu alat peraga yang digunakan dalam menyusun beberapa konsep sehingga menghasilkan suatu hubungan antar konsep tersebut.

Tujuan dibuatnya peta konsep adalah untuk pembelajaran yang penuh makna sesuai dengan tujuan pada kurikulum 13, peta konsep ini memfokuskan bagi peserta didik untuk berkreasi dan memudahkan untuk memahami materi yang dipelajari yang berorientasi pada penyimpanan pengetahuan dalam periode yang lama (Labibah & Ernawati, 2017). Dengan demikian peta konsep lebih mengutamakan pada suatu proses peserta didik dalam berpikir analisis, kritis, sesuai dengan logika dalam setiap pembuatan peta konsepnya. Selain itu pembuatan peta konsep dapat meminimalisir kepasifan peserta didik dalam proses pembelajaran (Astuti, 2009).

Dengan mengacu pada peta konsep maka seorang pendidik dapat mencanangkan suatu program pembelajaran yang bisa terarah dan juga berjenjang, hal ini tentu dapat meningkatkan daya serap peserta didik dengan penyampaian materi yang berjenjang dan terstruktur. Selain membuat peserta didik memiliki daya serap dan daya ingat yang tinggi, peserta didik dapat lebih dengan mudah dalam mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajarinya.

Jenis-jenis dalam peta konsep terdapat empat macam, diantaranya adalah:

1. Pohon Jaringan (*network tree*)
Pembuatan yang awalnya dibuat dengan berbentuk persegi empat, sedangkan yang lainnya terdapat kata yang dihubungkan dan pada setiap garis penghubung menunjukkan hubungan antar konsep- konsep. Kemudian menyusun dengan menempatkan ide- ide atau point- point dalam suatu susunan yang bersifat umum ke ide atau konsep yang bersifat khusus.
2. Rantai Kejadian (*event chain*)
Peta konsep ini digunakan untuk memberikan masing- masing urutan kejadian, maupun langkah-langkah prosedur serta tahap dalam suatu proses dalam konsep materi tersebut.
3. Peta Konsep Siklus (*cycle concept map*)
Peta konsep ini terdapat rangkaian kejadian yang tidak menemukan adanya hasil akhir, karena rantai tersebut hanya menghubungkan antara kejadian yang awal atau pertama pada kejadian yang seterusnya.
4. Peta Konsep Laba-laba (*spider concept map*)
Peta konsep ini biasa digunakan dalam curah pendapat, dimana dalam pelaksanaannya suatu ide atau gagasan berasal dari gagasan yang pokok atau sentral, akibatnya banyak dari gagasan tersebut tidak berkaitan dengan adanya ide yang sentral (Yudi, 2011).

Manfaat dari pembuatan peta konsep seharusnya tidak hanya dirasakan oleh peserta didik saja, namun pendidik sudah pasti merasakan manfaat dari pembuatan peta konsep dalam pembelajaran tersebut.

Manfaat bagi peserta didik diantaranya adalah:

1. Membantu dalam mengidentifikasi inti dari suatu konsep dengan memperkirakan antara pemahaman dan membantu pembelajaran yang lebih lanjut.
2. Membantu peserta didik untuk berpikir lebih dalam terkait dengan ide dan gagasan sehingga peserta didik paham betul mengenai apa yang dipelajari
3. Peserta didik dapat membenarkan terkait ide yang diperoleh dan mnuangkannya dalam bentuk kata-kata.
4. Peserta didik dapat terbiasa dapat menyusun konsep pembelajaran yang akan dipelajari, sehingga akan lebih mudah baik dalam proses pembelajaran setiap harinya dan menghadapi ujian.
5. Peserta didik dapat menganalisis terkait dengan adanya informasi, fakta, dan konsep yang dimasukkan dalam pemahaman dan menuliskannya dengan baik (Yudi, 2011).

Manfaat bagi pendidik diantaranya adalah:

1. Pendidik dapat terbantu dengan mengerjakan apa yang telah diketahui dalam bentuk yang sederhana.
2. Membantu pendidik untuk mengetahui apa yang sebenarnya telah dipahami oleh peserta didik, dengan bentuk yang terstruktur yang mereka gambarkan dengan kata-kata yang mereka buat.
3. Pendidik akan mendapatkan kata kunci yang bisa digunakan dalam materi yang disampaikan tersebut.
4. Pendidik dapat mengevaluasi bentuk kesalahan konsep yang pernah diterima oleh peserta didik sebagai acuan dalam memperbaiki pembelajaran yang selanjutnya, sehingga akan sangat efektif bagi pendidik dengan adanya pembuatan peta konsep ini.
5. Membantu pendidik untuk meriview kembali ingatan dan juga pemahaman terkait materi yang akan disampaikan sehingga akan tercipta suatu pola catatan kerja dan belajar, hal ini tentu berkaitan dengan prestasi.
6. Membantu pendidik untuk mengetahui sebenarnya sejauh apakah pemahaman peserta didik yang akan diajar terkait dengan materi tersebut.
7. Pendidik akan terbantu dengan adanya intruksional dalam pembelajaran dan juga mengukur intruksional dalam pembelajaran (Yudi, 2011).

B. Konsep Penelitian

Penjabaran dalam inovasi ini adalah pembelajaran daring yang dimulai dengan video pembelajaran yang edukatif dan dapat membentuk gambaran terkait hal yang akan dipelajari oleh peserta didik, selain itu tujuan pembelajaran dan penilaian dalam pembelajaran tersebut harus dijelaskan dalam video tersebut. Video pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yang menggunakan audio visual sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari (Agustiningsih, 2013).

Video pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi dengan baik, terutama pada kurikulum 2013 yang menekankan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). *Scientific approach* digunakan karena dapat meningkatkan perkembangan dan pengembangan sikap, ketrampilan, dan pengetahuan peserta didik (Agustiningsih, 2013). Penggunaan media video tentu dipilih bukan tanpa alasan, media ini dipilih karena terdapat beberapa keunggulan diantaranya ialah:

1. Media video tidak tercantum atau tidak terdapat dalam buku peserta didik, terutama pada materi-materi yang membutuhkan contoh nyata dalam kehidupan dan fenomena-fenomena yang sulit dijelaskan apabila hanya dalam bentuk tulisan
2. Sesuai dengan pendekatan yang digunakan dalam kurikulum 2013 yaitu (*scientific approach*). *Scientific approach* ini erat kaitannya dengan kegiatan mengamati yang tidak boleh dilewatkan meskipun dalam pembelajaran daring.

3. Memenuhi fungsi media pembelajaran yaitu fungsi fiksatif, fungsi manipulatif, dan fungsi distributif. Fungsi fiksatif adalah kemampuan media dalam menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek. Sedangkan fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan suatu yang terjadi dengan berbagai perubahan atau biasa disebut manipulasi. Lalu fungsi distributif yaitu kemampuan media dalam menjangkau audien dalam jumlah yang banyak atau besar dalam satu waktu atau penyajian.
4. Video juga dapat menghilangkan bentuk verbalisme yang hanya mengandalkan kata-kata dalam penyajiannya.

Setelah peserta didik menyaksikan video yang telah dibagikan peserta didik dipersilahkan untuk melakukan kegiatan selanjutnya yaitu dengan membuat suatu peta konsep. Peta konsep adalah suatu alat dan strategi yang digunakan dalam proses belajar mengajar, hubungan antar suatu konsep dengan konsep yang lain sehingga apa yang dipelajari oleh peserta didik menjadi lebih bermakna, mudah diingat, serta dipahami dengan baik (Yudi, 2011). Tujuan dibuat peta konsep adalah membantu peserta didik berpikir lebih dalam dalam menuangkan idenya dan menjadikan peserta didik benar-benar mengerti apa yang akan dipelajarinya. Seorang pendidik tentu juga mendapatkan suatu keuntungan salah satunya ialah dapat membantu dalam mengetahui adanya miskonsepsi dari pemahaman peserta didik (Yudi, 2011).

Peta konsep yang dibuat bukanlah peta konsep yang memiliki ketentuan rumit, apabila peta konsep dibuat rumit dan ada ketentuannya akan menjadikan peserta didik hanya sekedar membuat untuk menggugurkan kewajiban mengumpulkan tugas. Padahal tujuan dibuatnya peta konsep adalah melatih peserta didik untuk memiliki rasa ingin tahu terhadap apa yang akan dipelajarinya. Hasilnya peta konsep yang dibuat antara peserta didik satu dengan peserta didik lainnya akan berbeda. Sesuai dengan kreativitas masing-masing peserta didik. Peran pendidik disini adalah mengarahkan dan mengecek hasil yang telah dibuat oleh peserta didik.

Pembelajaran Berbasis 3 *Human Senses* (Melihat Mendengar Merasakan) disini yang dimaksud dengan melihat dan mendengar konten video yang disajikan di awal pembelajaran dan merasakan konten materi yang akan ia pelajari dengan menuangkannya dalam bentuk peta konsep yang mudah untuk memberikan pemahaman suatu materi kepada peserta didik.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini terkait dengan penggunaan video pembelajaran dan peta konsep dalam pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA Terpadu di Indonesia selama pembelajaran masa pandemi covid- 19. Penelitian ini penulis melakukan survey berupa penyebaran kuisisioner yang ditujukan kepada peserta didik SMP sederajat dengan beberapa pertanyaan yang mengarah pada seberapa pengaruhkah sebenarnya penggunaan video pembelajaran dan pembuatan peta konsep dalam pembelajaran selama pandemi ini.

Sebelum kuisisioner tersebar, kuisisioner telah terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas untuk mengecek apakah kuisisioner tersebut valid atau tidak dan mengecek apakah kuisisioner tersebut layak untuk diedarkan atau disebarkan kepada peserta didik SMP sederajat.

Kuisisioner yang penulis buat menggunakan skala likert. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur suatu sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk menyusun item- item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan (Sugiyono, 2020). Penulis akan menyajikan tabel terkait dengan hasil uji di SPSS, hasil uji validitas dan uji reliabilitas tersebut ialah:

Variabel X_1 = Video Pembelajaran

Variabel X₂ = Peta Konsep

Variabel Y = Pembelajaran Daring

Uji Validitas

Tabel 1. Tabel Hasil Uji Validitas

Variabel	Nomor Kuisisioner	R Tabel	R Hitung	Signifikansi	Keterangan
X ₁	1	0,4296	,878**	,000	Valid
	2	0,4296	,846**	,000	Valid
	3	0,4296	,708**	,000	Valid
X ₂	4	0,4296	,809**	,000	Valid
	5	0,4296	,603**	,000	Valid
	6	0,4296	,897**	,000	Valid
Y	7	0,4296	,516**	,000	Valid
	8	0,4296	,598**	,000	Valid
	9	0,4296	,576**	,000	Valid
	10	0,4296	,718**	,000	Valid

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji Validitas adalah salah satu kekuatan dalam penelitian kuantitatif dan didasarkan pada penentuan apakah temuan yang didapat akurat dari sudut pandang peneliti, partisipan, atau pembaca (John W. Creswell, 2016). Syarat angket yang akan disebar atau kuisisioner yang disebar dalam penelitian maka angket tersebut harus valid.

1. R Hitung > R Tabel

2. Nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05

Dari hasil uji validitas variabel X serta variabel Y ini terdapat 10 item butir pertanyaan dan dari hasil uji validitas ini semua pertanyaan dinyatakan valid semua. Valid adalah instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Karena R tabel menyebutkan 0,4296 sedangkan di R hitung hasil dari pencarian uji validitas memiliki nilai yang lebih besar dari R tabel. Dari hasil SPSS dapat kita ambil kesimpulan bahwa kuisisioner yang telah dibuat dapat dikatakan sudah layak disebar karena memiliki keterangan valid dengan analisis nilai R Hitung > R Tabel selain itu tampilan pada SPSS nilai R Hitung memiliki tanda bintang dua yang menandakan bahwa itu valid. Selanjutnya dapat dikatakan valid karena nilai signifikansi dari 10 item butir pertanyaan lebih kecil jika dibandingkan dengan nilai 0,05.

Selanjutnya ini adalah hasil dari uji reliabilitas, uji reliabilitas adalah suatu konsistensi atau sebagai bentuk keberlanjutan dari hasil penelitian dengan menggunakan berbagai macam metode penelitian dalam keadaan atau kondisi yang terikat tempat dan waktu yang berbeda (Budiastuti & Bandur, 2018).

Uji Reliabilitas

Tabel 2. Tabel Hasil Uji Reliabilitas X₁

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,735	3

Tabel 3. Tabel Hasil Uji Reliabilitas X₂

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,675	3

Tabel 4. Tabel Hasil Uji Reliabilitas Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,433	4

Secara khusus, teknik yang digunakan dalam pengujian reliabilitas khususnya menggunakan SPSS adalah untuk menguji nilai koefisien alpha cronbach. Instrument dapat dikatakan reliabel apabila nilai alpha > r tabel 0,4296

Tabel 5. Tabel Hasil Keseluruhan Uji Reliabilitas X₁, X₂, dan Y

Variabel	Cronbach's Alpha	R Tabel	Keterangan
Variabel (x ₁) Penggunaan Video Pembelajaran	0,735	0,4296	Reliable
Variabel (x ₂) Penggunaan Peta Konsep	0,675	0,4296	Reliable
Variabel (Y) Pembelajaran IPA Terpadu dengan Daring	0,433	0,4296	Reliable

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tabel diatas telah diketahui bahwa nilai alpha variabel X₁ sebesar 0,735 kemudian nilai alpha variabel X₂ sebesar 0,675 dan alpha variabel Y sebesar 0,413. Sehingga kita dapat mengambil kesimpulan bahwa seluruh angket tersebut reliabel atau konsisten sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian. Sebenarnya semakin banyak item atau pernyataan butir maka skala pengukuran kita bisa maka bisa semakin tinggi nilai reliabilitasnya.

Uji Normalitas

Uji normalitas ini menggunakan uji kolmogorov smirnov dengan taraf signifikansi 5%. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini, jika nilai sig > 0,005 maka data penelitian dinyatakan berdistribusi normal dan jika nilai sig < 0,005 maka data penelitian dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 6. Tabel Hasil Uji Normalitas dengan One- Sample Kolmogorov- Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
N		Unstandardized Residual
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	35
	Std. Deviation	,0000000
		2,11532857
Most Extreme Differences	Absolute	,125
	Positive	,076
	Negative	-,125
Test Statistic		,125
Asymp. Sig. (2-tailed)		,187 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Berdasarkan pada uji tabel yang ke tiga hasil uji normalitas diketahui nilai siginifikansi 0,187 > 0,05, berarti H₀ diterima yaitu populasi berdistribusi normal sehingga dapat di ambil kesimpulan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Uji Linearitas ini digunakan untuk mengetahui bagaimana hubungan antar dua variabel, apakah diantara dua variabel tersebut memiliki hubungan linear yang signifikan atau tidak. Dasar pengambilan keputusan uji linearitas ini jika nilai *deviation from linearity* sig > 0,05 maka terdapat hubungan linear yang signifikansi antara variabel X₁ dan X₂ dan juga variabel Y,

dan jika nilai *deviation from linerity* sig < 0,005 maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X₁ dan X₂ dengan variabel Y.

Tabel 7. Tabel Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Unstandardized Residual *	Between Groups	(Combined)	107,137	24	4,464	,992	,535
Unstandardized Predicted Value		Linearity	,000	1	,000	,000	1,000
		Deviation from Linearity	107,137	23	4,658	1,035	,503
	Within Groups		45,000	10	4,500		
	Total		152,137	34			

Berdasarkan hasil uji linearitas dapat diketahui nilai sig. *Deviation from linearty* sebesar 0,503 > 0,05 maka dapat di ambil kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang linear antara kualitas pendidikan pada masa pandemi atau daring terhadap penggunaan video pembelajaran dan penggunaan peta konsep dalam pembelajaran daring.

Uji Hipotesis Korelasi Pearson Product Moment

Uji Pearson Product Moment adalah sebuah uji korelasi yang digunakan untuk mengetahui derajat atau besarnya kesinambungan antara 2 variabel yang memiliki skala interval atau rasio. Pada pengambilan keputusan uji yang digunakan dalam uji pearson product moment ini peneliti menggunakan taraf signifikansi sebesar 0,05, dengan hasil sebagai berikut:

- Jika nilai signifikan < 0,05 maka memiliki suatu korelasi.
- Jika nilai signifikan > 0,05 maka memiliki tidak korelasi.

Tabel 8. Tabel Hasil Uji Hipotesis Korelasi Pearson Product Moment

Correlations				
		Video Pembelajaran	Peta Konsep	Kualitas Pembelajaran Daring
Video Pembelajaran	Pearson Correlation	1	,694**	,343*
	Sig. (2-tailed)		,000	,044
	N	35	35	35
Peta Konsep	Pearson Correlation	,694**	1	,602**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000
	N	35	35	35
Kualitas Pembelajaran Daring	Pearson Correlation	,343*	,602**	1
	Sig. (2-tailed)	,044	,000	
	N	35	35	35

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

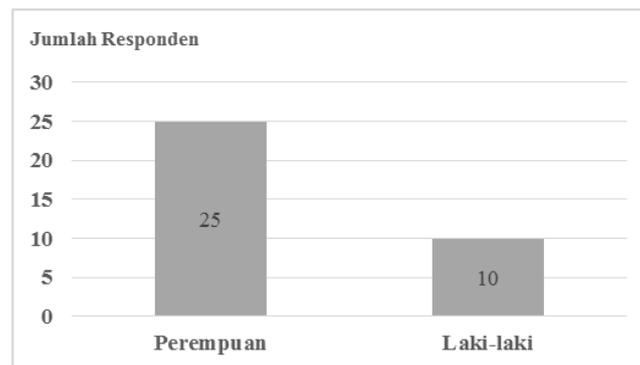
Dalam hasil beberapa uji yang dilakukan diatas muncul suatu hipotesis sebagai berikut:

- H₀: Adanya hubungan penggunaan video pembelajaran (X₁) dan peta konsep (X₂) terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPA Terpadu di Indonesia selama pandemi COVID-19 (Y)
- H₁: Tidak ada hubungan penggunaan video pembelajaran (X₁) dan peta konsep (X₂) terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPA Terpadu di Indonesia selama pandemi COVID-19 (Y)

Berdasarkan nilai signifikan pada tabel Correlations pada uji pearson product moment diketahui sebesar $0,044 < 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 di terima dan H_1 ditolak sehingga dapat dinyatakan terdapat hubungan secara signifikan variabel penggunaan video pembelajaran (X_1) terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPA Terpadu di Indonesia selama pandemi COVID- 19 (Y). Begitupun dengan nilai signifikan pada tabel Correlations pada uji pearson product moment diketahui sebesar $0,000 < 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 di terima dan H_1 ditolak sehingga dapat dinyatakan terdapat hubungan secara signifikan variabel penggunaan peta konsep (X_2) terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPA Terpadu di Indonesia selama pandemi COVID- 19 (Y).

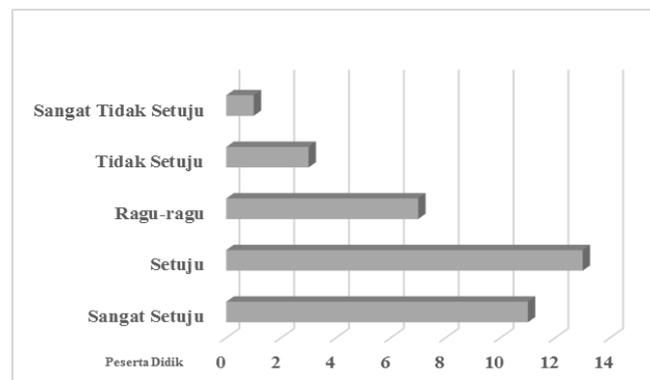
Dari data yang diperoleh dari penelitian di atas adalah peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa dengan menggunakannya video pembelajaran dan juga penggunaan peta konsep dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran IPA Terpadu selama pandemi COVID- 19 di Indonesia. Sehingga dapat kita ketahui bahwa dengan penggunaan video pembelajaran dan juga penggunaan peta konsep peserta didik memiliki antusias yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran daring yang tidak menggunakan video pembelajaran dan juga penggunaan peta konsep.

Antusias peserta didik tersebut tentunya akan mempengaruhi hasil belajarnya menurut survey yang dilakukan oleh peneliti kepada 35 responden yang tersebar di beberapa sekolah di Indonesia diantaranya adalah:



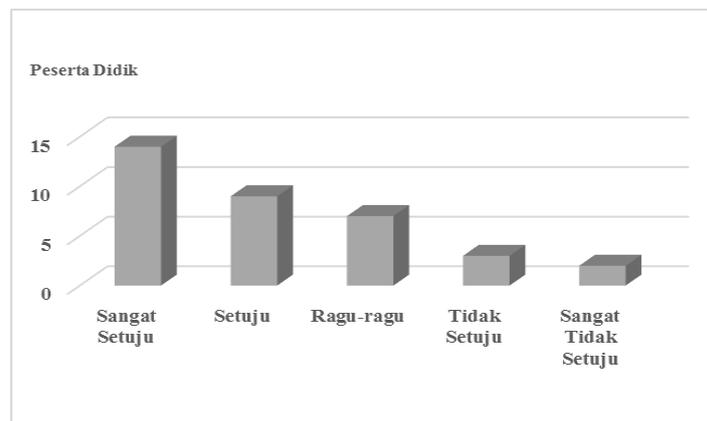
Gambar 1. Grafik Jumlah Responden

Diagram diatas menunjukkan jumlah responden dengan warna merah adalah peserta didik perempuan dan warna biru merupakan peserta didik laki-laki. Responden pada penelitian ini didominasi oleh peserta didik perempuan dengan jumlah 28,6% yaitu 10 peserta didik laki-laki dan 71,4% dengan 25 peserta didik perempuan. Berikut diagram yang menunjukkan tingkat antusias dan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran IPA Terpadu pada masa pandemi.



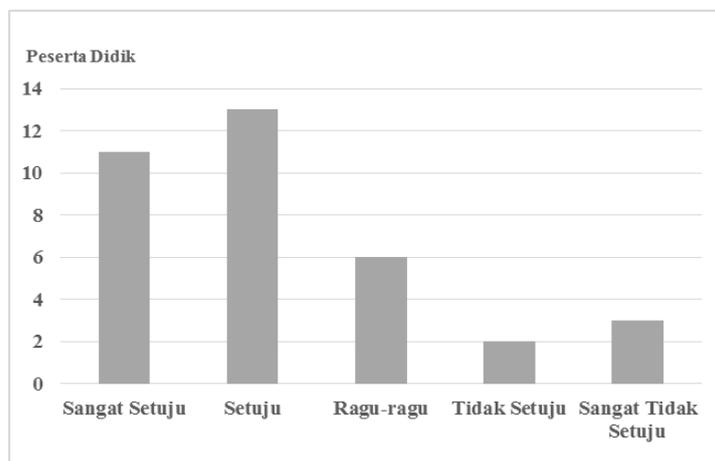
Gambar 2. Grafik Peserta didik yang Menyukai Pembelajaran IPA Terpadu Secara Daring

Dari diagram diatas dapat diketahui bahwa peserta didik yang menyatakan sangat setuju sebanyak 11 orang dengan 31,4%, peserta didik yang menyatakan setuju 13 orang dengan 37,1%, peserta didik yang menyatakan ragu-ragu 7 orang dengan 20%, peserta didik yang menyatakan tidak setuju 3 orang dengan 8,6% dan peserta didik yang menyatakan sangat tidak setuju 1 orang saja dengan 2,9%. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik lebih dominan menyatakan bahwa mereka (setuju) menyukai pembelajaran IPA Terpadu pada masa pandemi. Hal tersebut sepertinya dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu, penggunaan video pembelajaran dan peta konsep. Hal tersebut dapat diketahui dari data berikut:



Gambar 3. Grafik Peserta Didik yang Menginginkan Pembelajaran dengan Video dan Peta Konsep

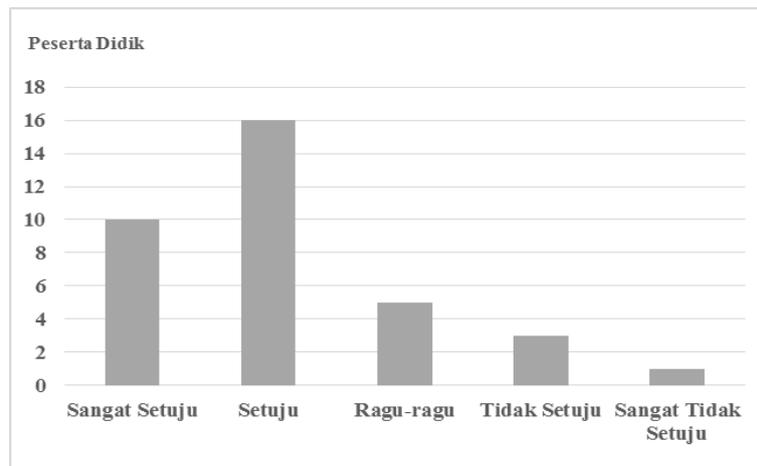
Dari data berikut kita telah mengetahui bahwa 13 (37,1%) dari 35 responden peserta didik menyatakan sangat setuju apabila dalam pembelajaran daring pendidik lebih banyak menggunakan media video pembelajaran dan pembuatan peta konsep. Meskipun penggunaan media video pembelajaran merupakan media baru yang digunakan dalam pembelajaran secara daring, namun hal tersebut dapat memberikan pengalaman baru yang bisa didapatkan oleh peserta didik, sesuai dengan hasil penelitian berikut:



Gambar 4. Grafik Penggunaan Video Pembelajaran Saat Daring Merupakan Pengalaman Baru Bagi Peserta Didik

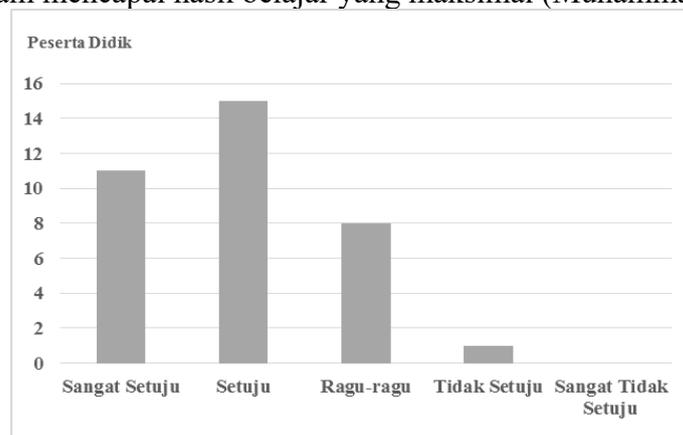
Dari grafik tersebut bisa kita lihat bahwa 3 (8,6%) peserta didik menyatakan sangat tidak setuju, 2 (5,7%) peserta didik menyatakan tidak setuju, 6 (17,1%) peserta didik menyatakan ragu-ragu, 13 (37,1%) peserta didik menyatakan setuju dan 11 (31,4%) peserta didik menyatakan sangat setuju, sehingga peserta didik yang menyatakan setuju lebih dominan apabila penggunaan media video pembelajaran sebagai pengalaman yang baru bagi

mereka. Kemudian pengalaman baru tersebut menjadikan motivasi peserta didik menjadi meningkat. Hal ini dapat ditunjukkan dengan grafik berikut ini:



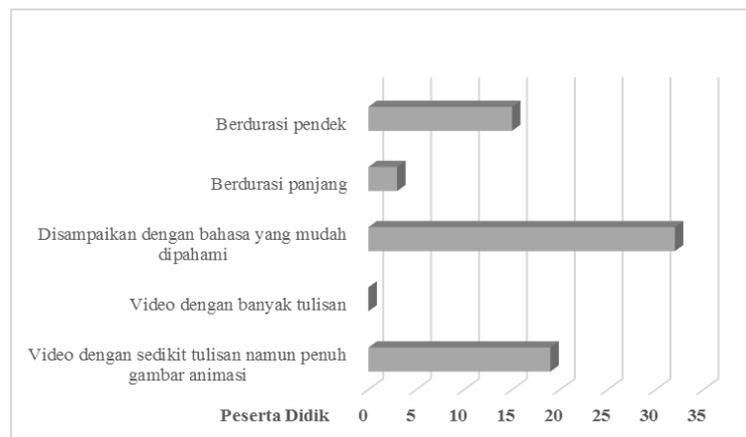
Gambar 5. Grafik Penggunaan Video Pembelajaran Mempengaruhi Motivasi Belajar Peserta Didik

Dari grafik tersebut kita dapat mengetahui bahwa ada 1 (2,9%) peserta didik yang sangat tidak setuju, 3 (8,6%) peserta didik yang tidak setuju, 5 (14,3%) peserta didik yang ragu-ragu, 16 (45,7%) peserta didik yang setuju, dan 10 (28,6%) peserta didik yang sangat setuju. Dari data tersebut kita bisa mengetahui bahwa peserta didik yang setuju bahwa penggunaan video pembelajaran dalam pembelajaran daring sebenarnya dapat membantu peserta didik menumbuhkan motivasi belajarnya. Motivasi belajar sangatlah penting, karena motivasi belajar mampu mendorong peserta didik untuk aktif dan mengetahui tujuan dalam setiap proses belajarnya. Motivasi adalah suatu perubahan yang dialami oleh seseorang, yang diawali atau ditandai dengan dorongan yang berasal dari diri sendiri dalam mencapai sebuah tujuan. Motivasi juga memunculkan suatu dorongan sebuah usaha untuk mencapai suatu prestasi dalam hidup seseorang tersebut. Sehingga hal tersebut menjadikan seseorang memiliki usaha dalam mencapai hasil belajar yang maksimal (Muhammad, 2017).



Gambar 6. Grafik Penggunaan Video Pembelajaran Menjadi Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan

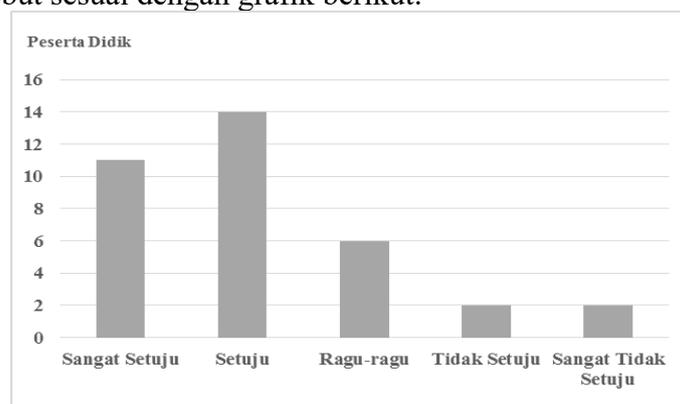
Grafik tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik yang menyatakan setuju dengan capaian (42,9%) dan sangat setuju dengan capaian (31,4%) bahwa penggunaan video pembelajaran memang menarik dan juga menyenangkan ketika media tersebut digunakan untuk pembelajaran IPA Terpadu pada masa pandemi. Kemudian peserta didik yang menyatakan sangat setuju juga mendapat suara terbanyak setelah pernyataan setuju dari peserta didik.



Gambar 7. Grafik Kriteria Video Pembelajaran Selama Pandemi

Dari grafik 7 peneliti dapat menganalisis bahwa terdapat beberapa kriteria yang peserta didik inginkan diantaranya ada beberapa kriteria yaitu video dengan sedikit tulisan namun penuh dengan gambar animasi, video dengan banyak tulisan, disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami, berdurasi panjang, dan berdurasi pendek. Dari hasil data tersebut peserta didik dengan video kriteria disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami merupakan kriteria yang paling banyak diinginkan peserta didik dalam suatu video, dengan 32 (91,4%) peserta didik. Kemudian peserta didik yang menginginkan video dengan sedikit tulisan namun penuh dengan gambar animasi, dengan 19 (54,3%) peserta didik. Kemudian video dengan durasi yang pendek terdapat 15 (42,9%) peserta didik yang menginginkannya dalam suatu video. Kemudian video dengan durasi yang panjang hanya 3 (8,6%) peserta didik yang merasa nyaman dengan kriteria tersebut. Kemudian peserta didik tidak menyukai video dengan banyak tulisannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih menyukai video dengan kriteria disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami, video dengan sedikit tulisan namun penuh dengan gambar animasi, dan juga berdurasi pendek.

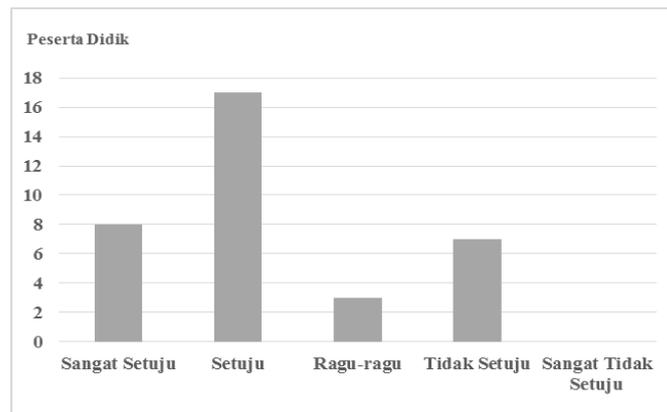
Kemudian peserta didik dalam pembelajaran secara daring tetap memperhatikan prosesnya, hal tersebut sesuai dengan grafik berikut:



Gambar 8. Grafik Persetujuan Peserta Didik yang Menyatakan Lebih Mementingkan Proses Pembelajaran daripada Hasilnya

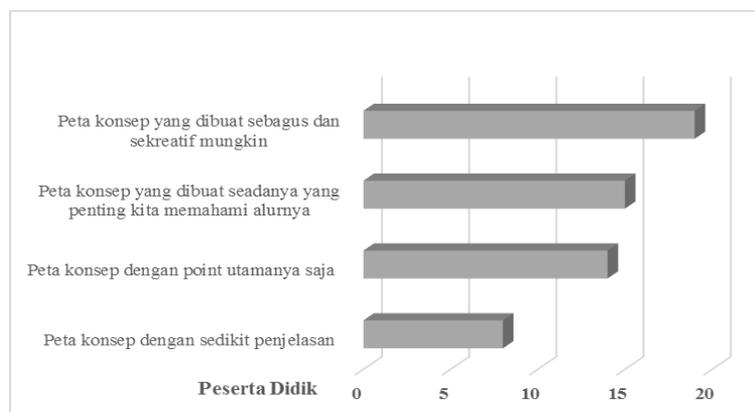
Dari grafik 8 kita bisa mengetahui bahwa peserta didik yang setuju terdapat 14 (54,3%) peserta didik dan sangat setuju terdapat 11 (28,6%) peserta didik. Hal tersebut dapat kita simpulkan bahwa peserta didik lebih dominan yang mementingkan suatu proses dalam pembelajarannya, meskipun hasil penting namun dengan proses belajar yang maksimal tentu akan mempengaruhi bagaimana hasil belajarnya nanti. Proses belajar mengajar ini juga dipengaruhi oleh beberapa media yang saling berdampingan dengan pembelajaran, diantaranya adalah penggunaan peta konsep yang dibuat di awal pembelajaran. Berikut data

yang menunjukkan bahwa peserta didik menyukai pembelajaran interaktif dengan peta konsep:



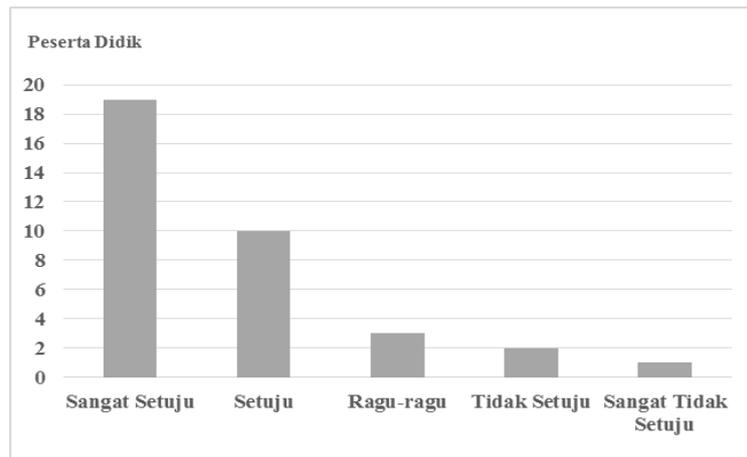
Gambar 9. Grafik Peserta Didik yang Menyukai Pembelajaran Interaktif dengan Peta Konsep

Dari hasil grafik 9 tersebut peserta didik yang tidak setuju terdapat 7 (20%) peserta didik, ragu-ragu ada 3 (8,6%) peserta didik, setuju terdapat 17 (48,6%) peserta didik, kemudian sangat setuju terdapat 8 (22,9%) peserta didik. Dari hasil grafik tersebut peneliti bisa mengetahui bahwa peserta didik lebih didominasi terhadap pernyataan setuju dan sangat setuju dengan pembelajaran IPA Terpadu secara daring dengan menggunakan peta konsep. Karena dengan dibuatnya peta konsep dan sesuai dengan fungsinya peta konsep, dalam pembelajaran daring akan lebih mengetahui dan memaknai setiap prosesnya, sehingga akan tercipta suatu pembelajaran yang bermakna. Peta konsepnya tetap memiliki beberapa kriteria yang diinginkan oleh peserta didik, sesuai seperti grafik berikut:



Gambar 10. Grafik Kriteria Pembuatan Peta Konsep yang Menarik

Dari grafik 10 terdapat beberapa kriteria dalam pembuatan peta konsep diantaranya adalah peta konsep dibuat dengan sedikit penjelasan, peta konsep dibuat hanya dengan point utamanya saja, peta konsep dibuat seadanya yang penting peserta didik paham, peta konsep dibuat seadanya dan sekreatif mungkin. Dari keempat kriteria tersebut peta konsep yang dibuat seadanya dan sekreatif mungkin lebih diminati oleh peserta didik dengan capaian (54,3%) kemudian peta konsep yang dibuat dengan sedikit penjelasan dengan capaian (22,9%) merupakan kriteria peta konsep yang tidak diinginkan oleh peserta didik. Penggunaan peta konsep dan video pembelajaran pada saat pembelajaran daring IPA Terpadu ternyata dapat menghilangkan rasa bosan ketika hanya mencatat materi yang diberikan oleh pendidik, hal tersebut sesuai dengan grafik hasil penelitian berikut:



Gambar 11. Grafik Tingkat Kejuhan Peserta Didik Saat Pembelajaran Daring Namun Hanya Mencatat Materi

Dari grafik 11 peneliti dapat menganalisis bahwa peserta didik sangat setuju apabila dalam pembelajaran daring peserta didik akan lebih mudah dan merasa cepat bosan apabila hanya disuruh mencatat atau menyalin materi yang diberikan oleh pendidik. Jawaban yang mendominasi selanjutnya adalah peserta didik menyatakan setuju dengan penyebab munculnya rasa bosan terhadap pembelajaran secara daring. Sehingga dengan adanya media pembelajaran yang sudah seharusnya bagi pendidik untuk terus mengupayakan suatu inovasi dan juga perubahan- perubahan baru yang dapat meminimalisir rasa bosan pada peserta didik, diantaranya pengembangan video pembelajaran dan juga pembuatan peta konsep pada awal pembelajarannya. Dengan begitu proses pembelajaran juga berjalan lebih baik sehingga muncul adanya pembelajaran yang bermakna dan menciptakan hasil yang baik pula, untuk ikut serta mendorong tumbuhnya pendidikan nasional pada era pandemi.

KESIMPULAN

Berdasarkan dengan analisis yang dilakukan dalam penelitian ini, kita dapat menarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh atau hubungan yang signifikan dalam pembelajaran daring IPA Terpadu yang menggunakan media video pembelajaran dan peta konsep. Dari hasil kuisioner peserta didik memiliki respon yang positif terhadap penggunaan video pembelajaran dan juga pembuatan peta konsep. Secara umum respon yang diberikan oleh peserta didik pada penelitian ini adalah peserta didik merasa puas, memiliki pengalaman baru, menemukan salah satu cara belajar bermakna meskipun dalam pembelajaran daring, pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, serta materi yang tersampaikan benar-benar mudah dipahami oleh peserta didik. Pengaruh signifikansi pada penggunaan video pembelajaran dan juga pembuatan peta konsep terhadap pembelajaran IPA Terpadu secara daring dapat dilihat dari nilai atau hasil hipotesis dengan $R_{Hitung} > R_{Tabel}$ dengan nilai R_{Hitung} sebesar 0,4296 yang menyatakan H_0 diterima atau H_1 ditolak sehingga bisa disebut signifikan. Harapannya untuk penelitian selanjutnya bisa dengan lebih banyak responden dengan jenis analisis yang lebih dalam lagi, sehingga kita bisa mengetahui dan menganalisis jenis video dan jenis peta konsep yang bisa membuat peserta didik nyaman dalam belajar.

REFERENSI

- Agustiningsih. (2013). " Video " sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar Agustiningsih 8. 4, 55–68.
- Amalia, R. U., Isaeni, B., & Hanafi, Y. (2020). Analisis kendala peserta didik dalam pembelajaran online materi biologi di SMP Negeri 3 Bantul. *Jurnal Bio Educatio*, 5(2), 10–15.

- Astuti, R. N. (2009). Peta Konsep Pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Rasional Siswa SD/MI. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(1).
- Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19:(Studi Kasus di SMPIT Nurul Fajri--Cikarang Barat--Bekasi). *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 208–218.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian*. Mitra Wacana Media.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH). *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 465–503.
- Herliandry, L. D., & Suban, M. E. (2020). *Jurnal Teknologi Pendidikan Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. 22(1), 65–70.
- John W. Creswell. (2016). *Research Design (Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran)*. Pustaka Pelajar.
- Labibah, R. M., & Ernawati, T. (2017). Pengaruh penggunaan peta konsep terhadap hasil belajar ipa ditinjau dari kemampuan berpikir kritis. *NATURAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 4(2), 19–25.
- Muhammad, M. (2017). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87–97.
- Permendikbud No. 67 Th. 2013
- Pratiwi, L. (2015). Penggunaan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Di Sekolah Dasar. *SEMINAR NASIONAL PGSD 2015*.
- Prawanti, L. T., & Sumarni, W. (2020). Kendala pembelajaran daring selama pandemic covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 3(1), 286–291.
- Ridha, M., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 154–162.
- Sadikin, A. (2020). *Pembelajaran daring di tengah wabah covid-19*.
- Sudrajat, T., Komarudin, O., Zaqiah, Q. Y., & others. (2020). Inovasi Kurikulum dan Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 339–347.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD)*. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381.
- Yuan, I., & Ms, A. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Siswa Jurusan IPS Tingkat SMA Se-Banten. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 263–275.
- Yudi, S. (2011). Pemanfaatan Peta Konsep (Concept Mapping) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Indeks Harga dan Inflasi. *Skripsi Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.*, 27.