

PENGARUH PENERAPAN APLIKASI ULEAD VIDEO STUDIO TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV MI MUNAWARIYAH PALEMBANG

Wina Calista

Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

winacalista21@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan aplikasi ulead video studio terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Munawariyah Palembang. Temuan ini maka dapat diuraikan hasil pretest siswa yang memperoleh nilai tertinggi adalah 7 orang siswa (24%), yang mendapat nilai sedang 10 orang siswa (34%) dan yang mendapat nilai rendah 12 orang siswa (41%). Dan posttest siswa yang memperoleh nilai tertinggi adalah 14 orang siswa (48%), yang tergolong sedang 10 orang siswa (34%) dan yang mendapat nilai terendah adalah 5 orang siswa (17%). Ketiga, signitfikan pengaruh motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah dengan membandingkan besarnya "r" yang peneliti peroleh dalam perhitungan ($r_o = 1,004$) yang tercantum pada tabel nilai t ($r_{tabel5\%} = 0,367$ dan $r_{tabel1\%} = 0,470$) maka dapat diketahui bahwa r_o lebih besar dari pada r_{tabel} yaitu: $0,367 < 1,004 > 0,470$. Dalam hal ini penerapan aplikasi *Ulead Video Studio* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV B pada mata pelajaran SKI di MI Munawariyah Palembang

Kata-Kata Kunci : Aplikasi Ulead Video Studio, Motivasi Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam

Abstract

This study aims to determine the effect of the application of studio video ulead application on the learning motivation of fourth grade students in the subjects of Islamic Culture History in Palembang MI Munawariyah. From these findings it can be described the results of the pretest of students who get the highest score are 7 students (24%), who get a moderate score of 10 students (34%) and who get a low score of 12 students (41%). And the posttest of students who got the highest score were 14 students (48%), who were classified as 10 students (34%) and those who received the lowest score were 5 students (17%). Third, the significance of the influence of student motivation before and after by comparing the magnitude of "r" that the researcher obtained in the calculation ($r_o = 1,004$) listed in the table of t values ($r_{table 5\%} = 0,367$ and $r_{table 1\%} = 0,470$) can be known that r_o is greater from r_{table} , namely: $0.367 < 1.004 > 0.470$. In this case the application of the Ulead Video Studio application in learning can increase the learning motivation of class IV B students on SKI subjects at MI Munawariyah Palembang

Keywords: *Ulead Video Studio Application, Learning Motivation, Islamic Cultural History*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan pada abad 21 di era revolusi industry 4.0 saat ini berada pada masa pengetahuan (*knowledge age*) yang berarti mengalami peningkatan percepatan pengetahuan yang sangat signifikan. Percepatan peningkatan pengetahuan ini didukung dengan implementasi media dan teknologi digital yang disebut dengan *information super highway* (Sukartono, 2017). Dalam hal ini sebagai pendidik, guru dituntut tidak hanya mentrasfer pengetahuan (*transfer of knowledge*) tetapi guru harus peka terhadap perubahan-perubahan yang ada termasuk penggunaan teknologi dalam dibidang pendidikan. Untuk itu, gaya pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada masa pengetahuan (*knowledge age*) harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini. Bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran harus didesain semenarik mungkin.

Peran teknologi dalam pendidikan era revolusi saat ini ditandai dengan terus berkembangnya program-program teknologi yang mendukung dengan kebutuhan pembelajaran saat ini. Aplikasi komputer yang telah menyediakan beragam jenis sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk itu guru dituntut untuk mengembangkan segala sesuatu yang dapat mengubah paradigma pembelajaran yang monoton. Dalam hal ini guru dapat mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi sesuai tuntutan di era saat ini.

Salah satu program aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk mendesain bahan ajar yaitu aplikasi ulead video studio. Aplikasi ulead video merupakan aplikasi komputer yang berfungsi sebagai aplikasi pengolah video yang mencakup beberapa media seperti audio, video, teks, animasi, dan gambar. Sehingga dengan adanya aplikasi ulead video studio maka seorang guru dalam membuat sebuah video pembelajaran yang dapat diterapkan dikelas. Sebagaimana menurut Dwi Priyanto bahwa keanekaragaman fungsi program komputer maka akan berdampak dalam membangkitkan motivasi belajar siswa (Priyanto, 2016). Dengan aplikasi ulead video studio maka materi pelajaran dapat disajikan dengan cara yang berbeda. Dimana jika pada umumnya materi pelajaran hanya disampaikan

dengan menggunakan metode ceramah tanpa bantuan media, maka dengan menerapkan aplikasi ulead video studio maka siswa akan lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran karena aplikasi ulead video studio termasuk jenis aplikasi yang multimedia yang mencakup banyak media didalamnya sehingga kita dapat berkreasi dengan memanfaatkan fasilitas yang ada didalam aplikasi ulead video studio.

Berdasarkan hasil penelitian Penelitian Jacobs dan Sehadde pada tahun 1992 yang dikutip oleh Muhammad Ramli menunjukkan bahwa daya ingat orang yang hanya membaca saja memberikan presentase terendah yaitu 1%. Daya ingat ini dapat ditingkatkan hingga 25%-30% dengan bantuan media lain, seperti televisi. Daya ingat makin meningkat dengan penggunaan media tiga dimensi seperti multimedia, hingga 60%. (Ramli, 2013)

Dengan menggunakan media didalam pembelajaran maka tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa akan tetapi juga berpengaruh pada daya ingat siswa yang meningkat. Satu hal yang membuat aplikasi ulead video studio menarik yaitu bahwa aplikasi ulead video studio merupakan aplikasi yang sangat sederhana akan tetapi memiliki keberagaman efek didalamnya sehingga video yang dihasilkan dari aplikasi ulead video studio akan lebih menarik. Namun meskipun teknologi terus mengembangkan fungsinya sesuai dengan kebutuhan pengguna, tidak semua mampu dan mau menggunakannya termasuk dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan kurangnya kesadaran guru untuk menciptakan atau merancang bahan ajar yang kreatif untuk mengurangi pembelajaran yang menjenuhkan.

Hal ini senada dengan hasil study pendahuluan yang telah dilakukan di MI Munawariyah Palembang pada siswa kelas IV mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bahwa selama proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi pelajaran, siswa kurang aktif dan siswa terlihat bosan setiap kali diminta untuk mencatat materi pelajaran yang dibacakan oleh guru. Siswa juga kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar kurang kondusif dan siswa sering ribut dikelas. Selain itu hasil wawancara dengan dengan ibu Sri Mulyati, S.Pd.I yaitu wali kelas IV B dan juga guru mata pelajaran SKI mengatakan bahwa pada saat pembelajaran siswa

tidak dapat ditinggal oleh guru hal ini karena akan memicu keributan hingga berujung perkelahian antar siswa dikelas. Akan tetapi siswa sangat antusias jika diajak belajar dengan sesuatu yang berbeda, baik dengan media yang menarik maupun metode yang menyenangkan. (Study Pendahuluan, 07 Januari 2017)

Dari permasalahan diatas maka dapat dipahami bahwa guru sebagai kunci utama dikelas dalam proses pembelajaran harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Salah satu yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu guru menciptakan pembelajaran yang menarik yaitu dengan menerapkan media didalam proses pembelajaran. (Abdullah, 2014) Pemanfaatan perkembangan teknologi berupa penerapan aplikasi ulead video studio dapat menjadi pertimbangan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Aplikasi ulead video studio

Salah satu aplikasi yang dapat membantu dalam kegiatan editing yaitu aplikasi ulead video studio yang merupakan aplikasi video editing yang banyak digemari dan digunakan, baik oleh penyunting video amatir ataupun profesional, karena aplikasi ini menyediakan fasilitas yang sangat beragam dan mudah digunakan. (Hermawan, 2009) Aplikasi ulead video studio yang merupakan aplikasi komputer yang didalamnya mencakup beberapa media seperti animasi, teks, media gambar, media audio, dan media video. (Prabawati, 2010)

Aplikasi ulead video studio sebagai aplikasi yang mudah digunakan untuk membuat suatu video yang terdiri dari gambar, tulisan, video, dan lain-lain. Hal ini dikarena dari tampilan-tampilan menu yang sederhana, serta penggunaan menu yang mudah. Selain itu, dalam aplikasi ini memiliki efek-efek gambar serta animasi transisi gambar atau video. Sehingga dari hasil video ini sangat bagus dan menarik, serta mempunyai unsur keindahan. (Westriningsih, 2012) Dalam hal ini aplikasi ulead video studio dapat membantu guru dalam mengemas materi pelajaran menjadi lebih menjadi menarik dalam bentuk video sehingga

pembelajaran tidak monoton serta dapat menarik konsentrasi siswa dalam memahami materi pelajaran

Pengalaman belajar audio-visual dalam kegiatan pembelajaran adalah menyajikan situasi buatan yang ditayangkan dalam bentuk film dua dimensi atau tiga dimensi. Penayangan film ini harus mampu merangsang pengalaman dan imajinasi anak. Seperti dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam materi akidah akhlak berkaitan dengan kisah-kisah teladan yang terdapat dalam Al-Quran maupun kisah-kisah para nabi dan kisah-kisah para sahabat Rosulullah saw (Supardi, 2013)

Dari beberapa kajian teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ulead video studio merupakan aplikasi yang sudah dilengkapi dengan berbagai fitur yang mudah digunakan untuk mendesain atau membuat bahan ajar berbasis teknologi yang dapat disajikan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *LCD proyektor*. Sehingga pembelajaran akan lebih bermakna karena materi dikemas secara interaktif.

Definisi Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diartikan secara langsung, tetap dapat diinterpretasikan dalam tingkah laku tertentu.(Uno, 2016).

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor instrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor eksterinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang menarik. Kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktifitas belajar yang lebih giat dan semangat. Hal ini tidak terlepas dari hakikat dan indikator motivasi belajar siswa untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Adapun indikator dari motivasi belajar yaitu:1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) adanya dorongan dan

kebutuhan dalam belajar, 3) adanya harapan dan cita-cita dimasa datang, 4) adanya kegiatan belajar yang menarik. 5) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik, (Uno, Hamzah B, 2012).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain eksperimen. Untuk mencari seberapa besar pengaruh penerapan aplikasi *Ulead Video Studio* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV maka peneliti harus membandingkan motivasi sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Ulead Video Studio*. Dalam penelitian ini peneliti mencari pengaruh penerapan aplikasi *Ulead Video Studio* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang dengan menggunakan penelitian eksperimen *pre-exsperimantal design* bentuk *one-group pretest-posttest design*. (Sugiyono, 2014). Dalam desain ini hanya ada satu sampel yaitu kelas yang menjadi kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa ada kelas kontrol (kelas pembanding), yaitu kelas ekperimen diberikan pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest sesudah diberi perlakuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Adapun populasinya siswa kelas IV berjumlah 118 dan sampel yang terpilih siswa kelas IV B berjumlah 29 siswa. Alat pengumpul data berupa angket, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis data dengan menggunakan rumus statistic TSR dan Procdunt moment N-30

HASIL PENELITIAN

Penerapan Aplikasi Ulead Video Studio Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan tes berupa soal angket sebanyak 15 pertanyaan. Dalam hal ini butir soal angket diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*. Angket tersebut dibagikan pada siswa kelas IV B di MI Munawariyah

Palembang yang berjumlah 29 siswa sebagai sampel dalam penelitian. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada pretest dan posttest peneliti membagi menjadi 3 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Adapun hasil angket dalam penelitian ini yaitu:

Hasil Pretest

Dari hasil angket *pretest* nilai tertinggi adalah 35 dan nilai terendah adalah 30. Selebihnya adalah rentang antara kedua nilai tersebut. Disebabkan nilai data mentah sangat bervariasi, maka untuk mengklasifikasikan kedalam kategori tinggi, sedang, rendah digunakan rumus nilai standar dengan langkah-langkah sebagai berikut:

(1) Melakukan penskoran kedalam tabel distribusi frekuensi:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Kelas IV B Sebelum Menerapkan Aplikasi Ulead Video Studio Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

No	X	F	FX	X (x-M _x)	X ²	FX ²
1	30	2	60	2	4	8
2	31	10	310	1	1	10
3	32	10	320	0	0	0
4	33	4	132	-1	1	4
5	34	2	68	-2	4	8
6	35	1	35	-3	9	9
Total		N=29	∑fx= 925			∑fx²= 39

a. Mencari Nilai Rata-Rata

$$\begin{aligned}
 M_x &= \frac{\sum fx}{N} \\
 &= \frac{925}{29} \\
 &= 31,89 \text{ dibulatkan menjadi } 32
 \end{aligned}$$

b. Mencari SD_x

$$\begin{aligned}
 SD_x &= \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N}} \\
 &= \sqrt{\frac{39}{29}} \\
 &= \sqrt{1,34} \\
 &= 1,15 \text{ dibulatkan menjadi } 1
 \end{aligned}$$

- c. Mengelompokkan motivasi belajar siswa kedalam tiga kelompok, yaitu tinggi, sedang, rendah (TSR), menjadi :

$$\begin{array}{l} \xrightarrow{\hspace{1.5cm}} \text{Tinggi} \\ Mx + 1.SDx \\ \xrightarrow{\hspace{1.5cm}} \text{Sedang} \\ Mx - 1.SDx \text{ sd } Mx + 1.SDx \\ \xrightarrow{\hspace{1.5cm}} \text{Rendah} \\ Mx - 1.SDx \end{array}$$

Lebih lanjut perhitungan pengkategorian TSR dapat dilihat pada skala dibawah ini:

$$\begin{aligned} \text{Tinggi} &= Mx + 1. SDx \\ &= 32 + 1 . 1 \\ &= 33 \end{aligned}$$

Jadi yang termasuk kedalam kategori skor tinggi adalah yang mendapatkan 33 kebawah

$$\begin{aligned} \text{Sedang} &= Mx - 1. SDx \text{ s/d } Mx + 1. SDx \\ &= 32-1.1 \quad \text{s/d} \quad 32+1.1 \\ &= 31 \quad \quad \quad \text{s/d} \quad 33 \end{aligned}$$

Jadi yang termasuk kedalam kategori sedang adalah yang mendapatkan skor 31 s/d 33

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= Mx - 1. SDx \\ &= 32-1.1 \\ &= 31 \end{aligned}$$

Jadi yang mendapat skor rendah yaitu 31 keatas.

Setelah skor tinggi, sedang dan rendah diperoleh selanjutnya menentukan persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut $= \frac{F}{N} \times 100\%$

Tabel 2. Persentase Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menerapkan Aplikasi Ulead Video Studio Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

No	Motivasi Belajar Siswa	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	7	24%
2	Sedang	10	34%
3	Rendah	12	41%
Jumlah		29	100%

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dikelas IV B di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang sebelum diterapkan aplikasi ulead video studio yaitu yang termasuk kategori skor tinggi (baik) sebanyak 7 siswa dengan presentase 40

24%, kategori sedang sebanyak 10 siswa dengan presentase 34%, dan kategori rendah sebanyak 12 siswa dengan presentase 41%.

Hasil Posttest

Dari data hasil angket motivasi siswa sesudah pelaksanaan aplikasi ulead video dapat diketahui nilai tertinggi adalah 39 dan nilai terendah adalah 31 selebihnya dalam rentang antara kedua nilai tersebut. Disebabkan nilai data mentah sangat bervariasi, maka untuk mengklasifikasikan kedalam kategori tinggi, sedang, rendah digunakan rumus standar deviasi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Melakukan penskoran kedalam tabel distribusi frekuensi:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Kelas IV B Sesudah Menerapkan Aplikasi Ulead Video Studio Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

No	X	F	FX	X (x-M _x)	X ²	Fx ²
1	31	1	31	5	25	25
2	32	3	96	4	16	48
3	34	1	34	2	4	4
4	35	10	350	1	1	10
5	38	13	494	-2	4	52
6	39	1	39	-3	9	9
Total		N=29	∑fx=1044			∑fx²=148

- b. Mencari Nilai Rata-Rata

$$\begin{aligned}
 M_x &= \frac{\sum fx}{N} \\
 &= \frac{1044}{29} \\
 &= 36
 \end{aligned}$$

- c. Mencari SDx

$$\begin{aligned}
 SD_x &= \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N}} \\
 &= \sqrt{\frac{148}{29}} \\
 &= \sqrt{5,10} \\
 &= 2,25 \text{ dibulatkan menjadi } 2
 \end{aligned}$$

- d. Mengelompokkan motivasi belajar siswa kedalam tiga kelompok, yaitu tinggi, sedang, rendah (TSR), menjadi :

$$\begin{array}{l} \xrightarrow{\hspace{2cm}} \text{Tinggi} \\ Mx + 1.SDx \\ \xrightarrow{\hspace{2cm}} \text{Sedang} \\ Mx - 1.SDx \text{ s/d } Mx + 1.SDx \\ \xrightarrow{\hspace{2cm}} \text{Rendah} \\ Mx - 1.SDx \end{array}$$

Lebih lanjut perhitungan pengkategorian TSR dapat dilihat pada skala dibawah ini:

$$\begin{aligned} \text{Tinggi} &= Mx + 1.SDx \\ &= 36 + 1 . 2 \\ &= 38 \end{aligned}$$

Jadi yang termasuk kedalam kategori skor tinggi adalah yang mendapatkan 38 kebawah

$$\begin{aligned} \text{Sedang} &= Mx - 1.SDx \text{ s/d } Mx + 1.SDx \\ &= 36 - 1.2 \text{ s/d } 36 + 1.2 \\ &= 34 \qquad \qquad \text{s/d} \qquad 38 \end{aligned}$$

Jadi yang termasuk kedalam kategori sedang adalah yang mendapatkan skor 33 s/d 38

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= Mx - 1.SDx \\ &= 36 - 1.2 \\ &= 34 \end{aligned}$$

Jadi yang mendapat skor rendah yaitu 34 keatas.

Setelah skor tinggi, sedang dan rendah diperoleh selanjutnya menentukan persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut $= \frac{F}{N} \times 100\%$

Tabel 4. Persentase Motivasi Belajar Siswa Sesudah Menerapkan Aplikasi Ulead Video Studio Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

No	Motivasi Belajar Siswa	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	14	48%
2	Sedang	10	34%
3	Rendah	5	17%
Jumlah		29	100%

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dikelas IV B di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang sesudah diterapkan aplikasi ulead video studio yaitu

yang termasuk kategori skor tinggi (baik) sebanyak 14 siswa dengan presentase 48%, kategori sedang sebanyak 10 siswa dengan presentase 34%, dan kategori rendah sebanyak 5 siswa dengan presentase 17%.

Pengaruh Penerapan Aplikasi Ulead Video Studio Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang

Dari hasil perhitungan untuk menguji hipotesa dengan menggunakan rumus diatas dan 29 sampel yang diambil dari hasil *pretest* dan *posttest* penerapan aplikasi ulead video studio maka diperoleh hasil akhir sebagai berikut:

Tabel 5. Perhitungan Untuk Memperoleh Angka Indeks Korelasi Antara Variabel X (Penerapan Aplikasi Ulead Video Studio) Dan Variabel Y (Motivasi Belajar Siswa) Kelas IV B Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang

No	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	30	31	930	900	961
2	30	31	930	900	961
3	31	32	992	961	1024
4	31	32	992	961	1024
5	31	38	1178	961	1044
6	31	35	1085	961	1225
7	31	35	1085	961	1225
8	31	35	1085	961	1225
9	31	35	1085	961	1225
10	31	35	1085	961	1225
11	31	38	1178	961	1444
12	31	35	1085	961	1225
13	32	35	1120	1024	1125
14	32	35	1120	1024	1125
15	32	35	1120	1024	1125
16	32	38	1216	1024	1444
17	32	35	1120	1024	1225
18	32	38	1216	1024	1444
19	32	38	1216	1024	1444
20	32	34	1088	1024	1156
21	32	38	1216	1024	1444
22	32	38	1216	1024	1444
23	33	38	1254	1089	1444
24	33	38	1254	1089	1444
25	33	38	1254	1089	1444
26	33	38	1254	1089	1444

27	34	38	1292	1156	1444
28	34	38	1292	1156	1444
29	35	38	1130	1225	1444
$\sum x$	$\sum y$	$\sum xy$	$\sum x^2 =$	$\sum y^2 =$	
= 925	= 1.044	= 33.288	29.543	37.192	

Untuk mencari r_{xy} maka rumus yang digunakan adalah :

$$\begin{aligned} \text{Rumus } r_{xy} &= \sqrt{\frac{\sum xy}{(\sum x^2)(\sum y^2)}} \\ &= \frac{33.288}{\sqrt{(29.543)(37.192)}} \\ &= \frac{33.288}{\sqrt{1.098.763.256}} \\ &= \frac{33.288}{33,147} \\ &= 1,004 \end{aligned}$$

Selanjutnya uji kedua hipotesis tersebut dengan membandingkan besarnya r_{xy} atau r_o dengan besarnya r_{tabel} yang tercantum dalam tabel Nilai “r” *Product Moment* dengan memperhitungkan df-nya lebih dahulu. $DF=N-nr = 29-2=27$ (konsultasikan Tabel Nilai)

Dengan df sebesar 29 diperoleh r_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 0,367. Sedangkan pada taraf signifikan 1% sebesar 0,470. Dengan demikian maka $0,367 < 1,004 > 0,470$. Ternyata r_{xy} atau r_o (yang besarnya = 1,004) jauh lebih besar dari pada r_{tabel} (yang besarnya 0,367 dan 0,470). Karena r_o lebih besar dari pada r_{tabel} maka *Hipotesis Alternatif* diterima (H_a) diterima. Dengan berbunyi H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan aplikasi ulead video studio terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang. *Hipotesis Nol* ditolak yang berbunyi H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan aplikasi ulead video studio terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang. Setelah dilakukan penelitian oleh peneliti melalui penerapan aplikasi ulead video studio terdapat peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata

pelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh penerapan aplikasi *Ulead Video Studio* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang maka dapat diketahui bahwa terdapat terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar sebelum dan sesudah diterapkan aplikasi *ulead video studio*. Secara menyakinkan dapat dikatakan ada pengaruh yang signifikan penerapan aplikasi *Ulead Video Studio* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang.

Hal ini diperkuat dengan adanya teori prinsip-prinsip motivasi belajar siswa di antaranya adalah prinsip *novelty* dimana siswa lebih senang belajar bila perhatiannya ditarik oleh penyajian-penyajian yang baru. Suatu media atau alat yang baru akan lebih menarik perhatian bagi siswa untuk belajar. Cara-cara yang dapat dilakukan misalnya menggunakan berbagai metode mengajar secara bervariasi, berbagai media, alat bantu, macam-macam kegiatan yang mungkin asing bagi mereka (Sukamto, 2016).

Menurut (Yamin, 2011) guru harus menyajikan materi pelajaran yang dikemas dengan menarik bagi siswa. Aplikasi *ulead video studio* yang merupakan aplikasi editing yang dikenal sebagai software editing video yang cukup mudah digunakan, sederhana, namun memiliki banyak efek yang yang dapat diterapkan didalam video, sehingga video yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan tampak kreatif (Nanlohy, 2009). Sehingga dengan adanya aplikasi *ulead video studio* guru dapat mendesain bahan ajar yang akan diajarkan.

Senada dengan penelitian diatas, (Setyaningsih, 2012) dalam penelitiannya tentang pengembangan multimedia dengan *ulead video studio* pada mata pelajaran IPA menjelaskan bahwa manfaat yang diperoleh dari pembelajaran berbasis

teknologi sebagai salah satu inovasi dalam mengajar. (Supardi, 2013) menyebutkan dalam bukunya yang berjudul sekolah efektif bahwa pemberian pengalaman belajar audio visual dalam kegiatan pembelajaran adalah menyajikan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk film dua dimensi atau tiga dimensi. Penayangan film ini harus mampu merangsang pengalaman dan imajinasi anak. Seperti dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam materi akidah akhlak berkaitan dengan kisah-kisah teladan yang terdapat dalam Al-Quran maupun kisah-kisah para nabi dan para sahabat.

Dengan diterapkannya aplikasi *ulead video studio* dalam pembelajaran berarti menampilkan bahan ajar dalam bentuk video pembelajaran yang telah melalui beberapa proses editing dan dikemas menarik dengan memanfaatkan komponen yang ada didalam aplikasi *ulead video studio* kemudian diterapkan pada pembelajaran dikelas dengan menggunakan laptop dan *lcd* proyektor. Video yang diediting harus sesuai dengan materi dan tujuan dari pembelajaran itu sendiri sehingga diharapkan dapat merangsang pengalaman belajar yang berkesan dan memotivasi siswa dalam belajar.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian diatas tentang penerapan aplikasi *ulead video studio* terdapat peningkatan motivasi belajar siswa maka dapat disimpulkan bahwa siswa dikelas IV pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat mengikuti pelajaran dengan baik, fokus memperhatikan materi pelajaran yang ditampilkan melalui aplikasi *ulead video studio* serta siswa dapat memahami materi dengan mudah. Hal ini tertentu berbeda saat peneliti sebelum menerapkan aplikasi *ulead video studio*.

Adapun hasil perhitungan angket pretest dan posttest yang diperoleh yaitu Motivasi belajar siswa di MI Munawariyah sebelum diterapkan aplikasi *ulead video studio* (pretest) yaitu kategori skor tinggi (baik) sebanyak 7 siswa presentase 24%, kategori sedang 10 siswa presentase 34%, dan kategori rendah 46

sebanyak 12 siswa presentase 41%. Sedangkan hasil posttest yaitu skor tinggi (baik) sebanyak 14 siswa presentase 48%, kategori sedang sebanyak 10 siswa presentase 34%, dan kategori rendah sebanyak 5 siswa presentase 17%.

Hipotesis nihil yang diajukan ditolak karena besarnya “r” yang peneliti peroleh dalam perhitungan ($r_o = 1,004$) yang tercantum pada tabel nilai t ($r_{tabel5\%} = 0,367$ dan $r_{tabel1\%} = 0,470$) maka dapat diketahui bahwa t_o lebih besar dari pada r_{tabel} yaitu: $0,367 < 1,004 > 0,470$. Berdasarkan uji coba tersebut secara menyakinkan dapat dikatakan bahwa aplikasi ulead video studio, telah menunjukkan efektifitasnya yang nyata, dalam arti kata dapat diandalkan dan digunakan dalam membantu membuat media pembelajaran berbasis multimedia untuk bidang studi sejarah kebudayaan Islam pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

DAFTAR PUSTAKA

- Nanlohy, M. (2009). *Ulead Video Studio Pro X2*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Setyaningsih. (2012). Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan Aplikasi Ulead Video Studio Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sifat-Sifat Benda Kelas III SD 1 Ngadirejo.
- Sukamto. (2016). *Motivasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruz Media.
- Sukartono. (2017). Revolusi Industri 4.0 dan Dampaknya terhadap Pendidikan di Indonesia. *Jurnal FIP PGSD Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Supardi. (2013). *Sekolah Efektif (Konsep Dasar dan Praktiknya)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Westriningsih. (2012). *Editing Video Profesional Dengan Corel Ulead Video Studio Pro X4*. Semarang: Wahana Komputer.
- Yamin, M. (2011). *Motivasi Belajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Abdullah, F. (2014). *Motivasi Anak Dalam Belajar*. Palembang: Noer Fikri.
- Hermansyah, A. R. (2011). *Video Editing dengan Ulead Video Studio 10*. Garut: Jawa Barat: Filla Frees.
- Hermawan, W. (2009). *Video Editing dengan Ulead Video Studio 11.5*. Semarang: Wahana Komputer.

- Prabawati, T. (2010). *Corel Ulead Video Studio Pro X2*. Semarang: Wahana Komputer.
- Priyanto, D. (2016). Pengembang Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *Jurnal Pemikiran Intreaktif Kependidikan Insania Vol 14 no 1*, 3.
- Ramli, M. (2013). Aplikasi Teknologi Multimedia Dalam Pendidikan. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan. Vol 11 No 19*.
- Sadirman. (2014). *Interkasi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2013). *Sekolah Efektif (Konsep Dasar dan Praktinya)*. Jakarta: Rajawali press.
- Uno, H. B. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis Dibidang Pendidikan)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yulpan, F. (2016). *Mengenal Ulead Video Studio*. Semarang: Wahana Komputer.