

Sang Acharya: Jurnal Profesi Guru  
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa  
Denpasar  
<http://ejournal.uhnsugriwa.ac.id/index.php/ppg>  
Volume. 4, Nomor 2 November 2023 ; e ISSN: 2722-8614

---

**PENGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DAN *KAHOOT* UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI  
*CATUR GURU* MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA HINDU SISWA  
KELAS V SD NEGERI 1 KESIUT  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021.**

Oleh  
**Ni Wayan Yuniasti,S.Ag**  
SD Negeri 1 Kesiut  
[Yuniasti471@gmail.com](mailto:Yuniasti471@gmail.com)

Diterima 18 Oktober 2023, direvisi 30 Oktober 2023, diterbitkan 1 November 2023

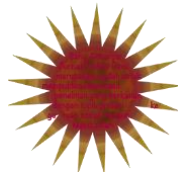
**Abstrak**

Berdasarkan pada data awal, dari 30 orang siswa menunjukkan motivasi dan hasil belajar siswa pada masa pandemi Covid 19 rendah. Dari 30 siswa hanya 15 orang siswa yang tuntas memperoleh nilai di atas KKM 70. Penelitian ini dirancang dengan Dua Siklus yakni Siklus I dan Siklus II, metode pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner dan tes. Data dianalisis dengan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yang dicapai adalah motivasi belajar siswa meningkat yakni pada siklus I motivasi belajar siswa mencapai 56,25% yang berada pada kategori sedang dan pada siklus II motivasi belajar siswa mencapai 66,67% yang berada pada kategori tinggi. Perolehan nilai siswa yang tuntas pada pra siklus hanya 6 orang siswa atau 25 % siswa, pada siklus I setelah menerapkan media video pembelajaran dan *Kahoot* peningkatan signifikan rata-rata (Mean) pada siklus I dengan angka 70 dan pada siklus II dengan angka 81,42 terdapat peningkatan rata-rata 12,59 poin dimana terdapat peningkatan sebesar 11,42 poin. Penerapan media video pembelajaran dan *Kahoot* dapat digunakan secara efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dimasa pandemi covid-19 pada materi Catur Guru di Kelas V SD Negeri 1 Kesiut tahun pelajaran 2020/2021.

**Kata Kunci:** *Video Pembelajaran, Kahoot, Pendidikan Agama Hindu, Motivasi, Hasil Belajar.*

**Abstract**

Based on preliminary data, 30 students showed that student motivation and learning outcomes during the Covid 19 pandemic were low. Of the 30 students, only 15 students completed scores above KKM 70. This research was designed with two cycles, namely Cycle I and Cycle II, data collection methods were carried out using questionnaires and tests. Data were analyzed using quantitative descriptive. The research results achieved were that student learning motivation increased, namely in cycle I student learning motivation reached 56.25% which was in the medium category and in cycle II student learning motivation reached 66.67% which was in the high category. Only 6 students or 25% of students obtained complete grades in the pre-cycle, in cycle I after implementing learning video media and Kahoot the average (Mean) increased significantly in cycle I with a number of 70 and in cycle II with a number of 81.42 there was an average increase of 12.59 points,



of which there was an increase of 11.42 points. The application of learning video media and Kahoot can be used effectively in increasing student motivation and learning outcomes during the Covid-19 pandemic in Teacher Chess material in Class V of SD Negeri 1 Kesiut for the 2020/2021 academic year.

**Keywords: Learning Videos, Kahoot, Hindu Religious Education, Motivation, Learning Results.**

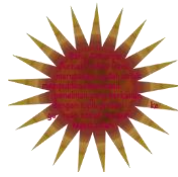
## **I. Pendahuluan**

Pada saat masa Pandemi Covid-19 merupakan sebuah tantangan bagi guru Agama Hindu untuk mampu memfasilitasi siswa supaya dapat belajar Agama Hindu dengan baik. Berkaitan dengan kondisi tersebut maka guru Agama Hindu diharapkan untuk mampu membuat sebuah desain pembelajaran dengan model dan media yang tepat pada setiap jenjang pendidikan sehingga siswa dapat belajar dengan baik dan menyenangkan walaupun dalam situasi belajar secara Online atau PJJ.

Proses pembelajaran Agama Hindu dimasa Pandemi Covid-19 mesti dimulai dari pola pelaksanaan yang mampu menyesuaikan dengan kebutuhan, tingkat kemampuan, dan perkembangan siswa sehingga nantinya mencerminkan siswa yang cerdas dan berkarakter Hindu. Oleh karena itu setiap perkembangan pengetahuan Agama Hindu kedepannya mampu melahirkan paradigma baru, dimana paradigma tersebut diharapkan mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan perilaku keagamaan siswa dalam kehidupan sehari-hari (Tanu, 2008:29). Dengan demikian siswa mampu mengembangkan materi Agama Hindu sesuai ranahnya masing-masing. Hal ini sesuai dengan tujuan penyelenggaraan pendidikan Agama Hindu dalam rangka meningkatkan pengetahuan dan pemahaman Agama Hindu secara mendalam.

Kurangnya kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta kurangnya ketersediaan media pembelajaran agama Hindu di sekolah menyebabkan motivasi siswa dalam belajar rendah dan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran sehingga hasil belajar siswa juga rendah. Fenomena seperti ini juga terjadi di SD Negeri 1 Kesiut. Dari hasil observasi awal proses pembelajaran Pendidikan Agama Hindu yang telah dilaksanakan, motivasi belajar siswa rendah yang ditandai dengan kurang bersemangatnya siswa dalam belajar, kurangnya partisipasi dalam diskusi di grup WA dan lambatnya siswa dalam mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan. Hal ini berimplikasi pada hasil belajar siswa belum dapat memenuhi KKM yang telah ditentukan. Dari 30 orang siswa hanya 15 orang yang mampu memenuhi KKM yang ditentukan sedangkan sisanya 15 orang belum mencapai KKM yang ditentukan.

Kondisi tersebut tentunya bertolak belakang dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran yaitu siswa termotivasi dan memiliki semangat yang untuk belajar yang ditandai dengan siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran, fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru, tidak ngobrol dan bercanda dengan teman ketika proses pembelajaran, dan siswa merasa senang mengikuti proses pembelajaran, sehingga siswa mampu mencapai hasil belajar yang diinginkan sesuai dengan tuntutan kurikulum yaitu mampu mencapai Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan dan secara



nyata mampu memahami menghayati dan mengamalkan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari.

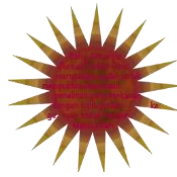
Adanya kesenjangan yang terjadi antara kondisi riil disekolah, seperti motivasi belajar siswa rendah dan hasil belajar siswa rendah yang berakibat pada belum terpenuhinya tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran yaitu siswa termotivasi untuk belajar sehingga mampu mencapai hasil belajar yang optimal sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan tentunya merupakan suatu masalah yang perlu mendapatkan solusi terbaik agar apa yang menjadi tujuan akhir sebuah proses pembelajaran tercapai dengan baik. Guru harus mampu menumbuhkan sikap sifat kreatif dan inovatif dalam praktek pembelajaran pendidikan Agama Hindu sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan hasil belajarnya pun meningkat.

Dalam pembelajaran pendidikan agama Hindu, pemilihan media pembelajaran yang tepat, dan bersentuhan dengan teknologi mutlak diperlukan. Salah satu media yang relevan adalah media video pembelajaran. Penggunaan media video pembelajaran dalam pembelajaran daring tidak hanya menampilkan secara *visual* namun, juga dapat memasukkan audio yang menarik dan relevan. Selain dilengkapi dengan materi, video pembelajaran juga dilengkapi dengan soal evaluasi, kunci jawaban, dan lain sebagainya sesuai dengan kreatifitas yang membuatnya. Biasanya satu video berisi satu pokok bahasan. Hal ini senada dengan pernyataan Mayer (2009:182) bahwa menambahkan kata-kata dan gambar-gambar, music dan *sound effect* bisa membuat presentasi multimedia bisa lebih dinikmati para murid. Sehingga bisa meningkatkan level rangsangan emosional peserta didik. Peningkatan rangsangan meningkatkan perhatian terhadap materi tersaji.

Melihat permasalahan tersebut, dalam proses pembelajaran diperlukan inovasi dan kreatifitas yang optimal. Salah satunya adalah penggunaan media dan khaoot dalam proses pembelajaran Daring. Media pembelajaran Agama Hindu merupakan hal yang sangat esensial menyangkut masalah pendidikan dalam upaya membentuk pengetahuan siswa secara realistik. Nilai guna tersebut didasarkan pada kemampuan media dalam membantu siswa mempermudah memahami materi yang disajikan oleh guru. Melalui media akan terjadi penguatan materi dalam struktur kognitif siswa yang memberi gambaran lebih konkrit. Oleh karenanya guru agama Hindu sebagai penyelenggara pendidikan dituntut untuk memikirkan dan mengupayakan suatu media yang tepat guna dalam pembelajaran, agar terjadi interaksi yang optimal antara siswa dengan komponen-komponen lainnya.

Melalui proses pembelajaran daring dengan mempergunakan media video pembelajaran, proses pembelajaran akan lebih menyenangkan, kreatif, bermakna dan tidak membosankan sehingga dapat mengantarkan siswa mengalami perubahan tingkah laku terutama terhadap motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat mengalami perubahan ke-arah yang lebih baik dan lebih inovatif, modern dan maju. Guru dapat memainkan perannya sebagai motivator dan fasilitator dalam proses pembelajaran dan juga dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik yang relevan dengan situasi dan kondisi peserta didik serta dinamika pendidikan saat ini pandemi covid-19 ini.

Beranjak dari adanya strategi dalam memecahkan masalah pembelajaran Agama Hindu, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “penggunaan media video



pembelajaran berbantuan *khaooot* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi *Catur Guru* mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kesiut Tahun Pelajaran 2020/ 2021”.

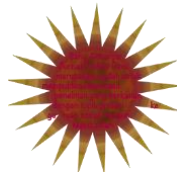
Permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) Apakah penggunaan media video berbantuan *kahoot* pembelajaran dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi *Catur Guru* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kesiut Tahun Pelajaran 2020/ 2021?; 2) Apakah penggunaan media video pembelajaran berbantuan *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar Siswa Materi *Catur Guru* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kesiut Tabanan Tahun Pelajaran 2020/ 2021?

Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Riyana, 2007:6).

Penggunaan video pembelajaran sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 didasari pada teori belajar yang dikemukakan oleh Briggs dan dan Gagne. Teori briggs (dalam Usman, 2002: 29) menekankan pada karakteristik menurut stimulus atau rangsangan yang dapat ditimbulkannya daripada media itu sendiri, yakni kesesuaian rangsangan tersebut dengan karakteristik siswa, tugas pembelajaran, bahan, dan tramisinya. Disamping itu Briggs mengidentifikasi macam-macam media yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar, objek model, suara langsung, rekaman audio, film, televisi, dan gambar. Sedangkan teori Gagne (dalam Sardiman, 1986:23) tanpa menyebutkan jenis dari masingmasing medianya, Gagne membuat 7 macam pengelompokan media yaitu: benda untuk didemonstrasikan, komonikasi lisan, media cetak, gambar, diam gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ke tujuh kelompok media ini kemudian dikaitkannya dengan kemampuannya menurut tingkatan hirarki belajar yang dikembangkannya yaitu : pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik dalam pembelajaran.

## II. Metode

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Kesiut Kecamatan Kerambitan Kabupaten Tabanan, tahun pelajaran 2020/2021. dilaksanakan selama kurun waktu tiga bulan mulai bulan Agustus sampai dengan bulan Oktober tahun 2020 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dengan materi Catur Guru Adapun Subjek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Kesiut Kecamatan Kerambitan Kabupaten Tabanan dengan jumlah siswa 30 , terdiri dari siswa putra 17 anak dan putri 13 anak. Prosedur penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam daur siklus berulang. Setiap siklus dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Satu siklus dilaksanakan selama dua kali pertemuan.



Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini digunakan dua teknik yakni kuesioner dan tes. Kuesioner (*questionnaire*) sering dikenal sebagai angket (daftar pertanyaan). Pada dasarnya, kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden/objek ukur (Koyan, 2011:62). Dalam penelitian ini, teknik kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu angket. Metode tes adalah cara memperoleh data yang berbentuk suatu tugas yang harus dikerjakan oleh seseorang atau kelompok orang yang dites. Dari tes dapat menghasilkan skor yang selanjutnya dibandingkan dengan kriteria tertentu” (Agung, 1997:75).

Data yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan metode deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum". Analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan persentase tingkat prestasi belajar siswa, dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu kelas V yang dikonversikan ke dalam penilaian acuan patokan (PAP) skala 5 setelah penerapan media video pembelajaran dan *quizizz* dengan teknik sebagai berikut.

## 2.1 Analisis motivasi belajar siswa

Analisis terhadap motivasi belajar siswa dilakukan secara deskriptif. Kriteria penggolongan motivasi disusun berdasarkan mean ideal (MI) dan standar deviasi ideal (SDI). Rumus MI dan SDI adalah sebagai berikut.

Untuk skor rata-rata motivasi belajar siswa digunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

(Nurkencana, 1990:92)

$$\begin{aligned} \sum X &= \text{skor motivasi belajar siswa} \\ N &= \text{jumlah individu} \\ \bar{X} &= \text{skor rata-rata motivasi belajar siswa} \end{aligned}$$

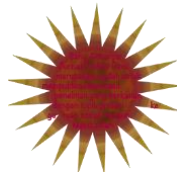
Motivasi belajar siswa ditentukan dengan menghitung rata-rata motivasi siswa kemudian dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 01 Kriteria Penggolongan Motivasi Belajar Siswa

Kriteria	Kategori
$\geq Mi + 1,5 SDi$	Tinggi
$+ 0,5 SDi < \bar{X} < Mi + 1,5 SDi$	Cukup
$- 0,5 SDi < \bar{X} < Mi + 0,5 SDi$	Rendah
$- 1,5 SDi < \bar{X} < Mi - 0,5 SDi$	Sangat Rendah
$\leq Mi - 1,5 SDi$	Sangat Rendah

(Sudjana, 2008)

Rumus untuk MI dan SDI yang digunakan adalah:



## 2.2 Analisis hasil belajar siswa

Analisis hasil belajar digunakan untuk menentukan tingkat tinggi rendahnya hasil belajar dalam pelajaran Pendidikan Agama Hindu, adapun rumus untuk mencari rata-rata klasikal hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut.

Rata (M) hasil belajar siswa yang belajar dengan Audio Visual berbasis *Microsoft Power Point* dapat disajikan dengan rumus sebagai berikut :

$$M = \frac{X_1 + X_2 + X_3 + \dots + X_N}{N}$$

Keterangan :

M = Rata – rata prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu

X = Skor Prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu

N = Banyaknya siswa

$$DS = M \times 1 \%$$

$$KB = \frac{\text{Banyaknya siswa yang memperoleh skor} \geq 70}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

DS = Daya serap

M = Rata-rata skor hasil belajar Pendidikan Agama Hindu

KB = Ketuntasan belajar

N = Banyaknya siswa

Rata-rata persentase hasil belajar siswa yang diperoleh, kemudian dikonversikan kedalam pedoman PAP skala lima dengan kriteria pada tabel sebagai berikut.

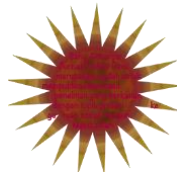
Tabel 02 Pedoman Konversi PAP Skala Lima tentang Tingkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu di SD SD Negeri 1 Kesiut

skor	kriteria Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu
100	baik
89	baik
79	baik
64	baik
4	baik rendah

(dimodifikasi dari Agung, 2010)

Penelitian ini dikatakan berhasil jika ketuntasan belajar siswa minimal mencapai 85% atau lebih, dan hasil belajar siswa dikonversi PAP skala lima berada pada kriteria baik yaitu berada pada persentase 80-89%. Motivasi belajar siswa dikatakan mengalami peningkatan apabila berada pada kriteria tinggi yang ada pada persentase  $58,34\% \leq \bar{x} < 75,01\%$ .





### III. Pembahasan

Dari analisis data yang diperoleh melalui kuesioner, diketahui motivasi belajar siswa cukup mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Motivasi belajar siswa pada siklus I mencapai 56,25%. Kemudian motivasi belajar siswa setelah dikonversikan ke dalam pedoman penggolongan motivasi belajar siswa dengan kriteria  $41,66\% \leq \bar{x} < 58,34\%$  dengan kategori sedang. Mencapai kategori sedang mengenai motivasi belajar siswa dalam pembelajaran disebabkan karena tampilan media video pembelajaran Orang Suci masih sederhana dan siswa baru mengenal aplikasi *kahoot* sehingga siswa belum begitu paham dalam penggunaannya dan fitur-fitur game yang terdapat dalam *kahoot* belum semuanya diaktifkan sehingga tampilannya belum menarik.

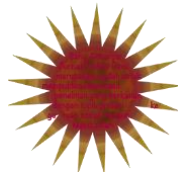
Berdasarkan kendala tersebut, dilakukan beberapa perbaikan tindakan dengan melakukan kegiatan, yaitu guru membuat tampilan video yang lebih menarik dengan menambahkan animasi-animasi yang menarik baik dan mengaktifkan fitur-fitur game yang terdapat dalam *kahoot* sehingga siswa akan termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran dan guru juga menyampaikan kriteria penilaian yang akan digunakan dalam penilaian motivasi belajar siswa. Hal ini dilakukan agar siswa memahami dan melaksanakan pembelajaran dengan optimal serta dapat meningkatkan motivasi dalam pembelajaran.

Setelah diadakan perbaikan pada siklus I, pada siklus II motivasi belajar siswa meningkat menjadi 66,67%. Kemudian hasil motivasi belajar siswa dikonversikan ke dalam pedoman penggolongan motivasi belajar siswa dengan kriteria  $58,34\% \leq \bar{x} < 75,01\%$  dengan kategori tinggi.

Peningkatan motivasi belajar siswa pada siklus II disebabkan oleh adanya dorongan-dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar, sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku tertentu lebih baik dari keadaan sebelumnya (Hamzah, 2009). Dengan menerapkan media video pembelajaran dan *kahoot*, siswa dapat belajar dengan situasi menyenangkan. Semua hal yang mendukung proses pembelajaran pada siklus II telah dirancang dengan baik sehingga materi yang disampaikan diperhatikan dengan penuh antusias oleh siswa.

Berdasarkan analisis data hasil belajar siswa, hasil belajar siswa yang ditunjukkan pada siklus I mencapai rata-rata 70 dengan ketuntasan belajar secara klasikal masih di bawah 75% yaitu baru mencapai 64,28%. Jumlah siswa yang tuntas sebesar 64,28% dan 35,72% dari jumlah keseluruhan siswa kelas V SD Negeri 1 Kesiut memperoleh nilai di bawah KKM yang ditentukan atau belum tuntas. Berdasarkan hasil tes, banyaknya siswa yang belum tuntas ini disebabkan karena oleh beberapa faktor yaitu siswa belum bisa untuk mengubah pola belajar mereka yaitu guru sebagai sumber informasi, kemampuan siswa dalam menyimak video pembelajaran masih kurang yang disebabkan karena durasi video pembelajaran terlalu singkat yakni hanya berdurasi 5 menit, sehingga konten materi pembelajaran juga berkurang. Selain itu, Siswa masih kesulitan login ke aplikasi *kahoot* dan belum memahami langkah-langkah penggunaannya secara benar dan ada beberapa siswa yang terkendala jaringan saat pelaksanaan game online.

Berdasarkan kendala-kendala tersebut, dilakukan perbaikan tindakan terhadap proses pembelajaran dengan Membuat video pembelajaran yang durasi waktunya lebih panjang sehingga konten materi bisa disampaikan lebih lengkap, Membuat tutorial penggunaan *kahoot* dan membimbing siswa melalui grup WA agar dapat menggunakan *kahoot* dengan



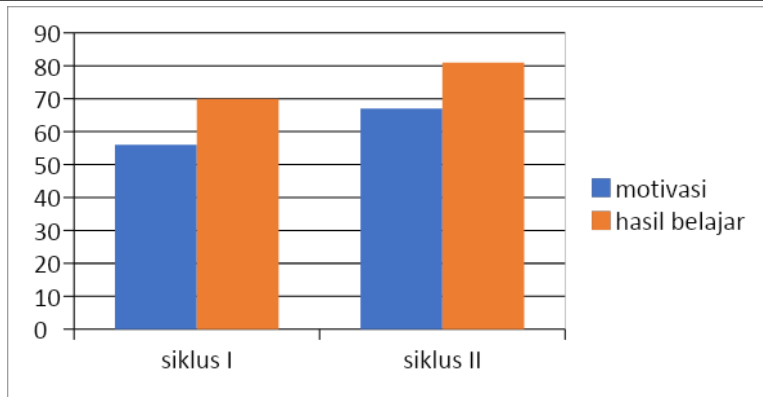
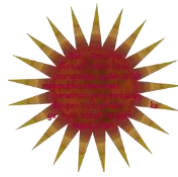
benar dan menyenangkan, Guru secara intensif memberi pengertian kepada siswa agar mereka bertanggung jawab dalam mengerjakan *quiz* yang diberikan melalui *kahoot* karena hal itu akan dijadikan dasar bagi guru dalam penilaian proses belajar siswa. Siswa juga diberikan penghargaan untuk merayakan pembelajaran yang sudah berlangsung dengan baik. Upaya antisipasi dan perbaikan yang dilakukan telah membuahkan hasil yang baik, terlihat dari ketepatan waktu siswa mengerjakan tugas yang diberikan dan siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran.

Setelah diadakan perbaikan pada siklus II, diperoleh hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan analisis data hasil belajar siswa pada siklus II, rata-rata hasil belajar Pendidikan Agama Hindu pada materi Catur Guru siswa kelas V SD Negeri 1 Kesiut mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa kelas VA1 SD Saraswati Tabanan sebesar 70, kemudian pada siklus II menjadi sebesar 81,42 dengan kategori baik. Dilihat dari kriteria keberhasilan yang ditentukan dalam penelitian ini, ketuntasan belajar siswa pada siklus II telah mencapai target yang ditentukan yakni lebih besar sama atau sama dengan 70% dari jumlah siswa kelas V SD Negeri 1 Kesiut telah memperoleh nilai 70 ke atas, maka penelitian ini sudah mencapai kategori keberhasilan. Berdasarkan hal tersebut, maka disimpulkan bahwa penerapan media video pembelajaran dan *kahoot* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kesiut tahun pelajaran 2020/2021 khususnya pada materi Catur Guru.

Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa sangat didukung oleh kondisi belajar yang dialami siswa. Dengan menerapkan media video pembelajaran dan *kahoot* dalam pembelajaran, siswa bisa menuangkan semua ide-ide dan pikiran-pikiran yang ada di dalam otaknya dengan bebas tetapi masih berkaitan dengan tema yang dipelajari. Dimyati dan Mudjiono (1994:250-251) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Dari uraian di atas dapat diinterpretasikan bahwa penerapan media video pembelajaran dan *kahoot* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu pada materi Catur Guru siswa kelas V SD Negeri 1 Kesiut Perbandingan peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada grafik 01 dibawah ini.





Berdasarkan rata-rata persentase hasil analisis data penelitian tindakan kelas pada siklus I dan II, maka dapat dihitung peningkatan motivasi dan hasil belajar belajar Pendidikan Agama Hindu pada mater Catur Guru siswa kelas V SD Negeri 1 Kesiut sebagai berikut. Pada siklus I motivasi belajar siswa mencapai 56,25% yang berada pada kategori sedang dan pada siklus II motivasi belajar siswa mencapai 66,67% yang berada pada kategori tinggi, hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi sebesar 10,42%. Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar siswa. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa mencapai 70 yang berada pada kategori sedang dan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa mencapai 81,42 dengan kategori tinggi. Peningkatan rata-rata hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 11,42.

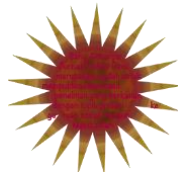
#### IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ) dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan penggunaan media video pembelajaran dan *kahoot* pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kesiut tahun pelajaran 2020/2021 dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I Pada siklus I motivasi belajar siswa mencapai 56,25% yang berada pada kategori sedang dan pada siklus II motivasi belajar siswa mencapai 66,67% yang berada pada kategori tinggi.
2. Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kesiut pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu tahun pelajaran 2020/2021 juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata ( *Mean* ) pada siklus I dengan angka 70 dan pada siklus II dengan angka 81,42 terdapat peningkatan rata-rata 12,59 poin dimana terdapat peningkatan sebesar 11,42 poin.

#### Saran

1. Dalam proses pembelajaran di masa pandemi covid-19 ini hendaknya guru terbiasa menggunakan media yang bersentuhan dengan *ICT* salah satunya adalah media video berbantuan *kahoot* agar proses pembelajaran daring berlangsung lebih menarik untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Kepada guru Pendidikan Agama Hindu agar tidak henti-hentinya mencari inovasi tentang media-media pengajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran demi terciptanya *output* yang berkualitas.



### Daftar Pustaka

- Agung, A. A. Gede. 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: STKIP Singaraja.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati dan Moedjiono. 1994. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Hamzah, 2009
- Koyan, I Wayan. 2011. *Asesmen dalam pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Pres.
- Mayer and Richard. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung:Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sadirman, Arief. 1986. *Media Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Sudjana, Nana. 2006. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tanu, I Ketut. 2008. *Isu-Isu Kontemporer pendidikan Agama Hindu ( Perspektif culture studies)*. Denpasar : Sari Kahyangan
- Usman, M. Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran* : Jakarta: Ciputat Pers