



Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Kelas Agribisnis 4 Fakultas Pertanian Umsu Mata Kuliah Penyuluhan Pertanian melalui Media Pembelajaran Video

Muhammad Thamrin*, Surnaherman, Sri Mona Riza*****

, * Program Studi Agribisnis, Fakultas Pertanian, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,
*****Guru SMP Negeri 13 Medan, Indonesia

Diterima Agustus 2015; Disetujui Oktober 2015; Dipublikasikan Desember 2015

Abstrak

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan kepada mahasiswa Agribisnis 4 semester 6 tahun ajaran 2014/2015 fakultas Pertanian UMSU yang berjumlah 40 orang. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa yang masih rendah dan tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM=65) yang telah ditentukan yaitu 65. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan media pembelajaran video yang bertujuan sebagai sarana untuk memotivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar menjadi lebih baik dan mencapai nilai yang telah ditentukan pada KKM. Instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah test pilihan berganda 20 soal dan esai 5 soal, lembar pengamatan (observasi) baik untuk Peneliti, Mahasiswa dan penggunaan Media Video. Hasil belajar mahasiswa pada Siklus 1 dengan nilai tertinggi 78 dan nilai terendah 56. Sedangkan hasil belajar pada Siklus 2 nilai perolehan tertinggi 88 dan nilai terendah 68. Nilai rata-rata Siklus 1 adalah 68,65 mengalami kenaikan pada Siklus 2 dengan nilai rata-rata 81,15. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video sangat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Video; Peningkatan; Hasil Belajar; Mahasiswa Pertanian.

Abstract

This research is the classroom action research (PTK). It is held toward students of Department of Agribusiness 4 semester sixth of academic year 2014/2015 Faculty of Agriculture North Sumatra Muhammadiyah University, which is amount 40 persons. The research aims to improve the student's learning result that in the low level and did not achieve the minimum completeness criteria (KKM) of 65 score. This classroom action research uses learning media of video which is used as instrument to motivate the students in the learning process so that the learning result become better and achieve the score of KKM. The instruments are used by researcher is the 20-questions-multiple-choice and 5-question-essay test, observation sheet either for researcher or students, and using media of video. The student's learning result of the first cycle is the highest score of 78 and the lowest score 56. While the student's learning result in the second cycle obtaining the highest score of 88 and the lowest score of 68. The average score of first cycle is 68.65 experienced an increase in the second cycle with the average score of 81.15. This shows that learning media of video plays an important role in improving the student's learning result.

Keyword: Learning Media of Video; Increase; Learning Result; Students of Agriculture.

How to Cite: Thamrin, Muhammad; Surnaherman; Sri Mona Riza. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Kelas Agribisnis 4 Fakultas Pertanian UMSU Mata Kuliah Penyuluhan Pertanian melalui Media Pembelajaran Video, *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7 (2) (2015): 166-175.

*Corresponding author:

E-mail: * thamrinmuhd@gmail.com

** sunarhermanherman@gmail.com

*** srimonarizasri@gmail.com

p-ISSN 2085-482X

e-ISSN 2407-7429

PENDAHULUAN

Sasaran penyuluhan pertanian sangatlah beragam, baik beragam mengenai karakteristik individu beragam lingkungan fisik dan sosialnya dengan beragam pula kebutuhan-kebutuhannya, motivasi serta tujuan-tujuan yang diinginkan dengan demikian disimpulkan bahwa tidak ada satupun metode yang selalu efektif untuk diterapkan dalam setiap kegiatan penyuluhan pertanian, kegiatan penyuluhan harus dilaksanakan dengan menerapkan beragam metode sekaligus yang saling menunjang dan melengkapi. Setiap kegiatan dalam penyuluhan pertanian harus dilaksanakan secara teratur dan terarah, tidak mungkin dilaksanakan begitu saja, oleh karena itu memerlukan metode atau cara-cara yang dapat digunakan yang harus bersifat mendidik, membimbing, dan menerapkan sehingga para petani dapat menolong dirinya sendiri (*self help*), mengubah memperbaiki tingkat pemikiran, tingkat kerja dan tingkat kesejahteraan hidupnya. Sedangkan metode itu sendiri adalah cara penyuluh untuk mendekati dirinya dengan masyarakat sasarnya setempat.

Peranan penyuluhan pertanian untuk membangun pertanian dibutuhkan SDM yang berkualitas, tersedianya SDM yang berkualitas merupakan modal utama bagi daerah untuk menjadi pelaku (aktor) pengerak pembangunan di daerahnya karena itu membangun pertanian turut membangun juga sumberdaya manusianya. SDM yang perlu dibangun di daerah adalah SDM masyarakat pertanian yang memiliki kemampuan dan kompetensi agar kerja masyarakat pertanian dapat meningkat, karena merekalah yang langsung melaksanakan segala kegiatan usaha pertanian di lahan usahanya, hal ini dapat dibangun melalui proses belajar diluar sekolah secara efektif dan efisien diantaranya adalah melalui penyuluhan pertanian.

Melalui penyuluhan pertanian, masyarakat pertanian dibekali dengan ilmu pengetahuan, keterampilan, pengenalan paket teknologi dan inovasi baru dibidang pertanian dengan sapa usahanya, dan penanaman nilai-

nilai atau prinsip agribisnis, mengkreasi sumber daya manusia dengan konsep dasar filosofi rajin, kooperatif, inovatif, kreatif dan sebagainya yang lebih penting lagi adalah mengubah sikap dan perilaku masyarakat pertanian agar mereka tahu dan mau menerapkan informasi anjuran yang dibawah dan disampaikan oleh penyuluh pertanian.

Menjawab tantangan itu maka seorang mahasiswa Fakultas Pertanian perlu mengetahui kegiatan-kegiatan dalam lingkup pertanian mulai dari awal proses sampai akhir kegiatan melalui penyuluhan pertanian dengan menambah wawasan dan keterampilan mahasiswa dalam menyampaikan berbagai inovasi baru baik secara teori maupun praktek. Melalui proses penyuluhan yang baik, harapannya akan semakin banyak petani yang melakukan dan menerapkan informasi yang telah diterimanya melalui kegiatan penyuluhan.

Kegiatan yang dilaksanakan mahasiswa pertanian, nantinya dapat melahirkan penyuluh yang berkualitas, yang memberikan banyak informasi penting seperti mengenai cara bercocok tanam sehingga petani dapat meningkatkan produksi hasil pertanian melalui upaya peningkatan hasil usahatani maka akan meningkatkan pendapatannya.

Penyuluhan pertanian merupakan salah satu mata kuliah yang ada dalam kurikulum pendidikan perguruan tinggi. Penyuluhan pertanian menurut undang-undang Republik Indonesia No. 16 Tahun 2006 tentang sistem penyuluhan pertanian, perikanan, dan kehutanan bahwa penyuluhan pertanian, perikanan, kehutanan yang selanjutnya disebut penyuluhan adalah proses pembelajaran bagi pelaku utama serta pelaku usaha agar mereka mau dan mampu menolong dan mengorganisasikan dirinya dalam mengakses informasi pasar, teknologi, permodalan, dan sumberdaya lainnya, sebagai upaya untuk meningkatkan produktivitas, efisiensi usaha, pendapatan, dan kesejahteraannya, serta meningkatkan kesadaran dalam pelestarian fungsi lingkungan hidup. Berdasarkan pengertian tersebut penyuluhan memegang peran strategis terhadap peningkatan

kesejahteraan dan partisipasi pelaku utama dalam pembangunan daerah dan nasional (Kementan, 2013).

Melalui pembelajaran penyuluhan pertanian diharapkan mahasiswa dapat mengetahui kondisi nyata dilingkungan pertanian dan keragaman sistem yang digunakan dalam dunia pertanian. Pembelajaran penyuluhan pertanian dirancang untuk membimbing dan merefleksikan kemampuan mahasiswa dalam kehidupan bermasyarakat dan bertani yang senantiasa berubah dan berkembang terus menerus. Hal ini merupakan tantangan yang sangat berat mengingat masyarakat secara global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu diperlukan suatu pengetahuan yang dapat menunjang pengembangan kreatifitas dosen dalam mengajar. Pengembangan kreatifitas dan kemampuan dosen ditujukan untuk menghindari permasalahan yang muncul dari diri mahasiswa selama mengikuti pembelajaran penyuluhan pertanian, karena melalui pembelajaran ini diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan dan sikap yang rasional tentang perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia, baik di masa lampau dan masa kini maupun masa yang akan datang.

Dalam pembelajaran penyuluhan pertanian dosen harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh antusias bagi mahasiswa. Dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dosen harus didukung oleh alat belajar yang menarik minat belajar sehingga mahasiswa tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran. Menyinggung tentang media pembelajaran kita harus menggunakan media pembelajaran tersebut dengan benar dan tepat untuk menunjang proses belajar mengajar yang dilaksanakan, dalam hal ini media yang tepat dapat merangsang mahasiswa untuk lebih mengerti dan memahami materi yang diajarkan. Menurut Gagne "media adalah jenis komponen dalam lingkungan mahasiswa yang dapat merangsang untuk belajar". Belajar bukan saja melulu penerapan teori semata dan pembelajaran di ruang kelas, tetapi lebih dari itu belajar

merupakan cara yang kompleks untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sebuah bangsa. Oleh sebab itu, ketepatan memilih media pembelajaran merupakan faktor pendukung dalam sukses tidaknya dosen mendidik mahasiswanya menjadi generasi yang dapat diandalkan dan dibanggakan (Sardiman, 2004).

Oleh karena itu dosen harus menggunakan media pembelajaran yang tidak saja membuat porses pembelajaran menjadi menarik, tetapi juga memberikan ruang bagi mahasiswanya untuk berkreasi dan terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran. Sehingga aspek kognitif, afektif dan psikomotorik mahasiswa dapat berkembang maksimal secara bersamaan tanpa mengalami pendistorsian salah satunya. Kenyataan apa yang menjadi harapan dan tujuan di atas belum sepenuhnya terpenuhi. Namun usaha ke arah itu senantiasa dilakukan oleh seluruh elemen pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran maka materi pelajaran akan mudah diserap oleh mahasiswa, karena dengan menggunakan media dapat mempermudah pemahaman belajar mahasiswa dalam pencapaian tujuan pengajaran khususnya pada mata kuliah Penyuluhan Pertanian.

Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) ini adalah penelitian yang pertama kalinya dilaksanakan oleh Dosen di lingkungan Fakultas Pertanian Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sehingga ini menjadi salah satu dasar bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian ini. Peneliti memilih media pembelajaran video sebagai alat penelitian pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini. Media pembelajaran video adalah salah satu dari sekian banyak media pembelajaran yang ada. Media pembelajaran video menjadi fasilitas yang akan digunakan peneliti dalam proses penelitian. Dengan menggunakan media pembelajaran video peneliti berharap proses belajar dan mengajar dalam penelitian ini akan memperoleh hasil yang menggembirakan. Hasil belajar yang

diharapkan memperoleh peningkatan, akan terwujud secara maksimal.

Media pembelajaran video yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini bersumber dari Direktorat Pasca Panen Tanaman Pangan Dirjen Tanaman Pangan Kementerian Pertanian Republik Indonesia yang berjudul “selamatkan hasil panen untuk meraih untung”, seperti tampilan awal video berikut ini:

komponen yaitu: Perencanaan, Tindakan, Pengamatan dan Refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu pengertian siklus pada kesempatan ini adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari Perencanaan, Tindakan, Pengamatan dan Refleksi. Apabila permasalahan setelah dilakukan refleksi dalam siklus pertam sulit diperoleh gambaran



Gambar 1. Video Penanganan Pasca Panen Padi Sawah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas maka peneliti merasa perlu melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Kelas Agribisnis 4 Fakultas Pertanian UMSU Mata Kuliah Penyuluhan Pertanian Melalui Media Pembelajaran Video”.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini Peneliti akan menggunakan *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang akan dilaksanakan adalah model Kemmis & Mc Taggart. Model ini merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin. Model yang dikemukakan oleh Kemmis & McTaggart pada hakikatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat yang terdiri dari empat

perbaikannya maka sebaiknya dilakukan evaluasi sebab evaluasi berfungsi sebagai dasar pengambilan keputusan Peneliti untuk menerapkan siklus berikutnya.

Pada Siklus 1, dilakukan yang pertama adalah Tahap Perencanaan (*planning*), yang mencakup: Mengidentifikasi masalah; Menganalisis dan merumuskan masalah; Merancang media pembelajaran video; Mendiskusikan media pembelajaran video; Menyiapkan instrumen (observasi, tes). Kedua adalah Tahap Melakukan Tindakan (*action*), mencakup: Melaksanakan langkah-langkah sesuai dengan perencanaan; Menerapkan media pembelajaran video; Melakukan pengamatan pada setiap langkah-langkah kegiatan sesuai rencana; Memperhatikan alokasi waktu yang ada dengan banyaknya kegiatan yang dilaksanakan; Mengantisipasi dengan mencari

solusi apabila menemui kendala saat melakukan tahapan-tahapan kegiatan.

Ketiga adalah Tahap Mengamati (*observation*), yang mencakup: Melakukan diskusi dan observasi; Melakukan pengamatan terhadap penerapan media pembelajaran video yang dilakukan dosen di kelas; Mencatat setiap perubahan dan kegiatan yang terjadi saat penerapan media pembelajaran video. Keempat adalah Tahap Refleksi (*reflection*), yang mencakup: Menganalisis temuan saat melakukan observasi; Menganalisis kelemahan dan keberhasilan dosen saat menerapkan media pembelajaran video dan mempertimbangkan langkah selanjutnya; Melakukan refleksi terhadap penerapan media pembelajaran video; Melakukan refleksi terhadap kreatifitas mahasiswa dalam pembelajaran Penyuluhan Pertanian; dan Melakukan refleksi terhadap hasil belajar mahasiswa.

Pada Siklus 2, yang dilakukan pertama adalah Tahap Perencanaan (*planning*), mencakup: Mengevaluasi hasil refleksi, mendiskusikan, dan mencari upaya perbaikan untuk diterapkan pada pembelajaran berikutnya; Mendata masalah dan kendala yang dihadapi saat pembelajaran; Merancang perbaikan berdasarkan refleksi siklus 1. Kedua, adalah Tahap Melakukan Tindakan (*action*), yang mencakup: Melakukan analisis pemecahan masalah; Melaksanakan tindakan perbaikan dengan menggunakan penerapan media pembelajaran video. Ketiga adalah Tahap Mengamati (*observation*), yang mencakup: Mencatat perubahan yang terjadi; Melakukan diskusi membahas masalah yang dihadapi saat pembelajaran dan memberikan umpan balik.

Dari setiap kegiatan pada Siklus 1 dan Siklus 2, hasil yang diharapkan adalah agar 1). Mahasiswa memiliki kemampuan dan kreatifitas serta selalu aktif terlibat dalam proses pembelajaran Penyuluhan Pertanian. 2). Dosen memiliki kemampuan merancang dan menerapkan media pembelajaran yang interaktif pada mata kuliah Penyuluhan Pertanian, dan 3). Terjadi peningkatan hasil belajari mahasiswa pada mata kuliah

Penyuluhan Pertanian. Analisis data untuk lebih menjamin keakuratan data penelitian dilakukan perekaman dalam video.

Data yang diperoleh dianalisis dan dideskripsikan sesuai dengan permasalahan yang ada dalam bentuk laporan hasil penelitian. Dari rancangan pembelajaran interaktif dan pemberian tugas kemudian dilakukan validasi. Untuk kreatifitas mahasiswa dalam pembelajaran digunakan observasi dan untuk perolehan hasil belajar mahasiswa digunakan deskripsi kuantitatif.

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Agribisnis 4 Fakultas Pertanian UMSU yang berjumlah 40 Orang. Tempat Penelitian di Fakultas Pertanian Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Waktu Penelitian dilaksanakan dilaksanakan mulai bulan Februari s.d. Juni 2015 Tahun Ajaran 2014/2015 Semester 6. Teknik Pengumpulan Data menggunakan beberapa cara dalam pengumpulan data yaitu sebagai berikut: (a) Data hasil belajar yang diambil dengan memberikan tes kepada mahasiswa. Test yang diberikan dalam bentuk pilihan berganda (20 soal) dan essay test (5 soal). (b) Data tentang situasi pembelajaran pada saat dilaksanakannya tindakan yang diambil dengan menggunakan lembar observasi dosen dan lembar observasi mahasiswa.

Teknik Analisis Data yang dilakukan adalah dengan Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif, yaitu membandingkan hasil belajar sebelum tindakan dengan sesudah tindakan. Kemudian dilakukan dengan cara Mengetahui hasil belajar mahasiswa maka peneliti menggunakan test tertulis dengan jenis soal pilihan berganda sebanyak 20 soal dan essay test sebanyak 5 soal. Hasil test akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut: jika Jawaban benar pilihan berganda diberi nilai 1; Jawaban benar essai diberi nilai 6; dan Total nilai perolehan (nilai pilihan berganda + nilai essay x 2). Selain itu juga memakai Lembar Observasi Media Pembelajaran Video dan Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran

Mahasiswa. Lembar Observasi Kegiatan Peneliti dalam KBM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyuluhan adalah suatu sistem aktivitas manusia (*human activities system*) berupa proses pembelajaran secara non formal dan kolaboratif (*collaborative learning process*) untuk petani dan keluarganya sehingga mereka mengalami perubahan (*progresif change*) pola pikir (*cognitif*), pola sikap (*afektif*) dan pola tindak/kerja (*psikomotor*), mereka menjadi tahu, mau dan mampu meningkatkan taraf hidup keluarga dan masyarakat sekitarnya (Subejo, 2010).

Penyuluhan pertanian adalah pemberdayaan petani dan keluarganya serta masyarakat pelaku agribisnis melalui kegiatan pendidikan non formal di bidang pertanian agar mampu menolong dirinya sendiri baik di bidang ekonomi, sosial maupun politik sehingga peningkatan pendapatan dan kesejahteraan mereka dapat dicapai. Penyuluhan pertanian hadir untuk membantu petani dalam mengembangkan atau menata ulang perilakunya agar menjadi petani yang moderen. Tangguh dan efisien dengan definisi PNS penyuluh hanya sebagai teknis dan hanya bekerja untuk melaksanakan program pemerintah. Penyuluhan pertanian yang akan diterima petani layak untuk dipercaya, tahu persis sistem petani sehingga dapat menunjukkan permasalahan pertanian yang dihadapi sekaligus menunjukkan alternatif pemecahannya selalu ada jika dibutuhkan dalam arti penyuluh pasti punya waktu untuk aktif (Soetrisno, 1998)

Proses Belajar merupakan suatu aktivitas psikis/mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan yang relative konstan dan berbekas. Perubahan perilaku ini merupakan hasil belajar yang mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik (Dimiyati dan Mudjiono, 1999).

Hasil belajar adalah angka yang diperoleh mahasiswa yang telah berhasil

menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan KKM berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) yang ditetapkan UMSU serta sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Begitu juga hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang tetap sebagai hasil proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Prinsip yang mendasari penilaian hasil belajar yaitu untuk memberi harapan bagi mahasiswa dan dosen untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas dalam arti mahasiswa menjadi pembelajar yang efektif dan dosen menjadi motivator yang baik. Dalam kaitan dengan itu, dosen dan pembelajar dapat menjadikan informasi hasil penilaian sebagai dasar dalam menentukan langkah-langkah pemecahan masalah, sehingga mereka dapat memperbaiki dan meningkatkan belajarnya (Basirudin. 2002).

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan.

Sedangkan menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Assocation* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Posisi media pembelajaran. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses

komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Menurut Edgar Dale, dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran seringkali menggunakan prinsip Kerucut Pengalaman, yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh dosen dan "audio-visual" (Haryanto, 2012)..

AECT (*Assosiation of education and communication technology*) menyatakan bahwa media video termasuk kedalam teknologi audiovisual dalam kawasan pengembangan pembelajaran. Teknologi audiovisual merupakan teknologi berbasis komputer dan multimedia. Media video adalah media yang menggambarkan suatu objek bergerak yang digabungkan dengan suara dapat diatur percepatan gerakannya (dipercepat atau diperlambat). Hal ini memungkinkan media video efektif bila digunakan untuk membelajarkan pengetahuan yang berhubungan dengan unsur gerak (Warsita, 2008).

Isi pesan audiovisual pembelajaran dapat disimpan dalam berbagai bentuk misalnya CD (*compact disc*) maupun media lain sehingga memungkinkan untuk dioperasikan menggunakan *video player*, komputer, yang dilengkapi dengan *electronic proyektor* jika ingin ditayangkan di depan kelas atau bahkan melalui siaran televisi pendidikan.

Penggunaan media video yang direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan televisi dapat dilakukan namun dituntun oleh seorang dosen, isi pesan sesuai dengan tujuan, berurutan dan terpadu. Namun begitu media televisi memiliki kelemahan yaitu hanya mampu menyajikan informasi searah, sehingga pada saat film diputar dan terus berjalan sementara tidak

memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memahami pesan. Berbeda halnya jika seseorang menyampaikan pesan pembelajaran dalam kelas menggunakan *video player*, pesan dapat dipercepat, diperlambat atau diulang hingga mahasiswa memahami isi pesan (Arsyad, 2008).

Media video pada awalnya digunakan untuk menyampaikan hiburan dan bersifat komersial pada akhirnya dapat dimanfaatkan dan terintegrasi ke dalam sistem pembelajaran sebagai media video pembelajaran. Media video pembelajaran ini dirancang dan diproduksi untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas Agribisnis 4 Semester 6 Fakultas Pertanian Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara tahun ajaran 2014/2015 dengan jumlah mahasiswa 40 orang, yang terdiri dari 27 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Menurut pengamatan peneliti secara fisik dan intelegensi bahwa mahasiswa Agribisnis 4 memiliki kecakapan yang hampir sama atau rata-rata. Hal ini dapat dilihat pada aktivitas dan minat belajar mahasiswa Agribisnis 4 mengenai materi Penyuluhan Pertanian dengan pokok bahasan pasca panen. Pada saat melaksanakan observasi awal yang menjadi landasan peneliti dalam melakukan tindakan.

Dari observasi awal yang peneliti lakukan ternyata banyak ditemui masalah-masalah serta kelemahan- kelemahan mahasiswa, sehingga mahasiswa tidak tertarik dengan mata kuliah Penyuluhan Pertanian khususnya pokok bahasan pasca panen. Hal ini disebabkan oleh: (1) Kurangnya keterampilan dosen dalam memilih media yang tepat dalam pembelajaran. (2) Dosen belum memanfaatkan/menggunakan media pembelajaran video. (3) Hasil belajar mahasiswa kurang atau belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Masalah yang paling menonjol yaitu dalam melaksanakan pembelajaran kebanyakan masih bersifat konvensional, artinya dosen masih mendominasi jalannya pembelajaran dan belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal sehingga pembelajaran yang

dilakukan cenderung kurang menarik bagi mahasiswa. Selain itu dosen belum sepenuhnya memanfaatkan alat peraga berupa gambar-gambar dalam pembelajaran Penyuluhan Pertanian. Kebanyakan masih menggunakan buku pegangan.

Dari Siklus 1, tindakan yang dilakukan adalah Setelah dilakukan observasi awal dan diketahui hasil belajar mahasiswa, maka langkah yang selanjutnya adalah dilakukannya tindakan Siklus 1 yang terdiri dari empat tahap. Tahapan- tahapan tersebut adalah yang pertama Tahap Perencanaan (*planning*). Pada tahap perencanaan ini peneliti terlebih dahulu melakukan diskusi bersama dosen mitra mata kuliah Penyuluhan Pertanian. Adapun hal - hal yang perlu dibicarakan adalah bagaimana mengidentifikasi masalah yang ada kemudian menganalisisnya dan merumuskan masalah tersebut. Peneliti bersama dosen mitra merancang perangkat pembelajaran dalam bentuk Silabus, RPP, media pembelajaran video serta menyiapkan instrument berupa soal tes dan lembar observasi.

Dari hasil kesepakatan peneliti bersama kolaborator untuk memanfaatkan media video sebagai media yang akan digunakan, pelaksanaan Siklus 1 ini diadakan dua kali pertemuan. Hal ini bertujuan untuk melihat aktivitas mahasiswa dalam meningkatkan hasil belajar pada mata kuliah Penyuluhan Pertanian terutama dalam materi pasca panen. Mengingat betapa kompleksnya materi pasca panen jika menggunakan media video yang dapat dilihat secara nyata.

Kedua adalah Tahap Tindakan (*action*), pada tahap ini Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti bersama dengan dosen mitra mata kuliah Penyuluhan Pertanian. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap tindakan (*action*) ini adalah melakukan analisis untuk pemecahan masalah dan melaksanakan tindakan perbaikan dengan menggunakan penerapan media pembelajaran video.

Dalam Pertemuan Pertama ini, Peneliti membahas materi tentang Pasca Panen dengan urutan kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut: (1) Memberikan pertanyaan kepada

mahasiswa tentang Penyuluhan Pertanian dan Pasca Panen; (2) Menjelaskan SK dan KD; (3) Menayangkan video pasca panen; dan (4) Memberikan penjelasan mengenai video yang telah ditayangkan.

Pada Pertemuan kedua, Kegiatan yang dilakukan Peneliti adalah; (1) Memberikan soal Post-Test pada Siklus 1 dengan waktu 60 menit; (2) Mengoreksi dan menganalisis lembar kerja mahasiswa; (3) Menganalisis hasil belajar mahasiswa dalam bentuk tabel. Pada pertemuan ke-2 ini dapat dilihat tabel hasil belajar mahasiswa Agribisnis 4 Semester 6 dalam bentuk pilihan berganda 20 soal dan essay tes 5 soal.

Tahap yang ketiga adalah Tahap Pengamatan (*observasi*), dengan Mengingat dalam penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif bersama dosen mitra, maka pada tahap pengamatan (*observasi*) aktivitas belajar mahasiswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dipantau oleh peneliti dan dibantu oleh salah seorang pengamat dengan menggunakan pedoman lembar observasi aktivitas siswa. Aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran Penyuluhan Pertanian mengenai materi pasca panen menggunakan media video. Hasil pengamatan dengan menggunakan lembar observasi pada Siklus 1 masih kurang.

Tahap yang keempat adalah Tahap Refleksi, dengan cara Setelah dilakukannya kegiatan pada Siklus 1 maka perlu diadakan refleksi. Kegiatan ini berguna untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah tindakan yang nantinya digunakan sebagai bahan pertimbangan pelaksanaan ke siklus berikutnya. Berdasarkan hasil refleksi dalam kegiatan pembelajaran secara keseluruhan dosen dalam melaksanakan proses pembelajaran berjalan sesuai dengan RPP, tetapi ada yang perlu diperhatikan oleh peneliti yaitu hendaknya diberikan penguatan melalui media video kepada mahasiswa berupa tayangan gambar yang berhubungan dengan mata kuliah Penyuluhan Pertanian khususnya materi pasca panen agar pembelajaran lebih menarik, efektif dan efisien.

Peneliti menyimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan pada Siklus 1 ini belum mencapai indikator kinerja yang sesuai dengan harapan khususnya pada aspek konsentrasi dalam belajar Penyuluhan Pertanian dan maksimal dalam menjawab soal yang diberikan sehingga dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pada Siklus 2, dilakukan yang pertama adalah Tahap Perencanaan (*planning*) yang Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus 1, baik yang berkaitan dengan peneliti, mahasiswa ataupun perangkat pembelajaran maka perlu diadakan perencanaan ulang meliputi: (1) Pendekatan, strategi, metode dan media pembelajaran; (2) Menciptakan suasana belajar yang lebih melibatkan keaktifan mahasiswa; (3) Menyusun struktur pembelajaran yang lebih efektif dan efisien; (4) Pengelolaan kelas; (5) Perencanaan yang lainnya sama sebagaimana pada perencanaan Siklus 1.

Tahap kedua adalah Tahap Tindakan (*action*), dengan cara Setelah dilakukan Siklus 1 diketahui bahwa hasil belajar mahasiswa, belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang telah ditentukan sehingga diperlukan untuk melanjutkan ke Siklus 2 dengan tahapan sebagai berikut: (1) *Pertemuan ketiga*, dalam pertemuan ini kegiatan yang dilakukan Peneliti sebagai berikut: (a) Menayangkan video pembelajaran Pasca Panen; (b) Memberikan penjelasan tentang video Pasca Panen yang telah ditayangkan.

(2) *Pertemuan keempat*, dalam Kegiatan Peneliti dalam pertemuan ini adalah sebagai berikut: (a) Memberikan soal Post-Test pada Siklus 2 dengan waktu 60 menit; (b) Mengoreksi dan menganalisis lembar kerja mahasiswa; (c) Menganalisis hasil belajar mahasiswa dalam bentuk table. Penggunaan media pembelajaran video pada mata kuliah Penyuluhan Pertanian belum dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Hal ini ditunjukkan dengan data yang diperoleh mahasiswa pada pelaksanaan Post-Test Siklus 1. Peneliti menyimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM=65) yang telah ditentukan oleh

sebab itu maka peneliti akan melanjutkan ke siklus berikutnya.

Setelah peneliti melaksanakan Siklus 2, hasil belajar mahasiswa yang diperoleh mencapai peningkatan yang optimal. Hal ini ditunjukkan dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM=65) yang telah ditentukan. Oleh karena itu peneliti tidak perlu melanjutkan ke Siklus berikutnya.

Berdasarkan pengamatan yang dilaksanakan peneliti dalam proses kegiatan belajar mengajar penggunaan media pembelajaran video memperoleh tanggapan yang positif dari mahasiswa sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, efektif dan efisien. Mahasiswa terlihat antusias di dalam proses pembelajaran karena mereka dapat melihat secara langsung semua aktifitas yang dilakukan petani pada pasca panen melalui media video.

KESIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran Penyuluhan Pertanian pada materi pasca panen melalui pemanfaatan media pembelajaran video sesuai dengan prosedur yang direncanakan mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada Siklus 1 dengan nilai rata-rata 68,65 mengalami kenaikan pada Siklus 2 dengan nilai rata-rata 81,15. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video sangat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Diharapkan kepada dosen untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat, mudah dan murah untuk kelancaran proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan seperti menggunakan media pembelajaran video, sehingga hasil belajar mahasiswa menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2008. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Bahri, S., 2008. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta. Jakarta
- Basirudin, U. 2002. *Metode Pembelajaran*. Ciputat Press. Jakarta
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta

- Hamzah, dkk. 2011. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Bumi Aksara. Jakarta
- Haryanto. 2012. *Media Pembelajaran* Dipetik Desember 6, 2014. <http://belajarsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>
- Kementan. 2013. *Modul Pendidikan dan Pelatihan Fungsional Penyuluh Pertanian*. Kementerian Pertanian Badan Pengembangan SDM Pertanian Sekolah Tinggi Penyuluhan Pertanian.
- Rizky. 2011. *Kelebihan dan Kelemahan Media*. Dipetik Desember 8. 2014. Video Pembelajaran <http://rizcybl.wordpress.com/2011/01/07/kelebihan-dan-kelemahan-media-video-pembelajaran/>
- Sardiman, A. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grasindo Persada. Jakarta
- Soetrisno, L. 1998. *Pertanian Pada Abad Ke 21*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Subejo. 2010. *Pertanian Agroekoteknologi* Dipetik Desember 6, 2014. <http://pertanianagroteknologi.blogspot.com/2013/01/penyuluhanpertanian.html>.
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Rineka Cipta. Jakarta