

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN
MENGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS VII
SMP NEGERI SATU ATAP PONCOL**

Silviya Erliyana¹⁾ dan Gregoria Ariyanti²⁾

Program Studi Pendidikan Matematika Kampus Kota Madiun

Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

¹⁾ silviyaerliyana@gmail.com, ²⁾ gregoria.ariyanti@ukwms.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan video pembelajaran pada siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Poncol. Penelitian ini termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Poncol, semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 10 siswa. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar ini adalah membuat video pembelajaran yang menarik yang akan diputar saat pembelajaran dilaksanakan. Pada siklus I kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media video sudah cukup terlihat, tetapi karena durasi video yg singkat dan kurang jelas ada beberapa siswa yang belum memahami materi. Dilihat dari sisi siswa, beberapa siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran, dikarenakan guru kurang memberi kesempatan bertanya kepada siswa dan ada siswa yang berbicara dengan temannya bukan tentang pelajaran. Berdasarkan hasil refleksi siklus I upaya meningkatkan hasil belajar yang dilakukan pada siklus II yaitu siswa lebih diberikan kesempatan bertanya dan mengungkapkan pendapat, siswa dibagikan tablet agar dapat melihat tayangan video secara berulang-ulang dan frekuensi guru keliling dalam memantau jalannya diskusi ditingkatkan agar siswa tidak punya kesempatan membicarakan masalah selain pelajaran.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Matematika, Video Pembelajaran

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

Pada awal tahun 2020 dunia sedang waspada dengan sebuah virus yang disebut dengan corona virus yang menyebabkan penyakit COVID-19. WHO menetapkan corona virus sebagai sebuah pandemi. Istilah pandemi menurut KBBI dimaknai sebagai wabah yang berjangkit serempak di mana-mana, meliputi

daerah geografi yang luas. Sejak pertama kali virus ini terdeteksi di Wuhan China pada Desember 2019, wabah ini telah berkembang sangat cepat. WHO lalu melabeli wabah virus corona ini sebagai pandemi global. Penyakit COVID-19 dapat menular dengan mudah melalui batuk atau napas yang dikeluarkan oleh penderita COVID-19. Mempertimbangkan hal tersebut, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran no. 4 tahun 2020. Pada poin no. 2a disebutkan bahwa belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas atau kelulusan. Kesehatan lahir dan batin siswa, guru, kepala sekolah dan seluruh warga sekolah menjadi pertimbangan utama dalam pelaksanaan kebijakan menjaga jarak agar rantai penyebaran terputus. Implikasi dari SE Mendikbud no.4/2020 membuat sekolah melakukan pembelajaran dari rumah untuk para siswa, hal tersebut membuat interaksi siswa dan guru menjadi sangat terbatas. Untuk bisa menghasilkan pembelajaran bermakna sesuai point 2a maka guru harus memilih media pembelajaran yang tepat agar menjadi pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan wawancara dengan guru dapat diketahui bahwa pembelajaran daring yang digunakan adalah *group whatsapp* dan *google classroom*. Selama pembelajaran daring tersebut banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas bahkan tidak merespon materi dan tugas yang diberikan. Setelah diamati penyebabnya adalah tidak mendukungnya *handphone* yang dimiliki siswa bahkan tidak ada siswa yang memiliki laptop. SMP Negeri Satu Atap Poncol terletak di desa Plangkronan, Kecamatan Poncol, Kabupaten Magetan memiliki kondisi geografis yang berupa perbukitan yang mengakibatkan akses internet yang sulit sehingga sangat tidak mendukung untuk pembelajaran diadakan online. Selain itu, pada pembelajaran online siswa menjadi kurang aktif dalam menyampaikan aspirasi dan pemikirannya. Dengan adanya kendala tersebut mengakibatkan hasil belajar matematika siswa rendah dan banyak siswa yang memiliki nilai tes dibawah KKM.

Oleh karena itu, kepala sekolah memutuskan untuk melaksanakan

pembelajaran secara tatap muka terbatas di sekolah dengan tetap menerapkan protokol kesehatan ketat dan pembelajaran dilaksanakan selama 3 jam dalam sehari. Namun, setelah dilakukan pembelajaran tatap muka terbatas siswa masih saja kurang aktif karena pembelajaran hanya terfokus pada guru. Selain itu, hasil belajar matematika siswa pun belum mengalami peningkatan. Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka menurut peneliti diperlukan adanya tindakan perbaikan. Upaya yang dilakukan peneliti agar dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa yaitu dengan menggunakan media berupa video pembelajaran. Peneliti memilih menggunakan video pembelajaran karena video dapat tersimpan di *handphone* dan tidak harus terkoneksi dengan internet sehingga sewaktu-waktu dapat diputar dan dipelajari kembali di rumah.

Dari uraian di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul: “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Video Pembelajaran pada Siswa Kelas VII SMP Negeri Satu Atap Poncol”.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan video pembelajaran pada siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Poncol?

3. Tujuan Penelitian

Sesuai perumusan masalah yang telah dikemukakan diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan video pembelajaran pada siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Poncol.

4. Definisi Istilah

a. Upaya

Upaya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008) adalah usaha, ikhtiar, untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, dsb.

b. Meningkatkan

Meningkatkan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008) adalah menaikkan, mempertinggi, memperhebat, mengangkat diri.

c. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika adalah kemampuan yang dicapai baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotor untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mengetahui dan memahami suatu materi pelajaran matematika setelah mengalami pengalaman belajar yang dapat diukur melalui tes.

d. Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah serangkaian bahan ajar yang diberikan melalui tayangan gambar bergerak disertai suara, alur, dan pesan-pesan.

B. Landasan Teori

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perubahan pada diri seseorang dimulai dari tingkah laku yang dimilikinya seperti: perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi. Belajar mampu membuat seseorang menjadi pribadi yang disiplin, artinya dalam proses pembelajaran membuat kita diarahkan pada suatu tujuanyang menjadikan hal itu sebagai suatu pengalaman (Aplikasi Strategi Belajar Mengajar, dirilis 24 September 2019).

Tim GTK DIKDAS (2021: 43) menyebutkan bahwa terdapat beberapa teori belajar yang dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk membangun karakter, pengetahuan dan keterampilan peserta didik, sebagai berikut.

a. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku. Seseorang dianggap belajar jika ia telah mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Pentingnya masukan atau input yang berupa stimulus dan keluaran atau output yang berupa respon. Stimulus adalah sesuatu apa saja yang diberikan oleh guru kepada peserta didik dan respon berupa reaksi atau tanggapan yang dihasilkan oleh peserta didik terhadap stimulus yang diberikan oleh guru. Penguatan (*reinforcement*)

adalah faktor penting dalam belajar. Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon. Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respon akan semakin kuat. Demikian juga jika penguatan dikurangi (*negative reinforcement*) maka respon juga akan menurun.

Aplikasi teori ini dalam pembelajaran, bahwa kegiatan belajar ditekankan sebagai aktifitas “mimetic” yang menuntut peserta didik untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari. Penyajian materi pelajaran mengikuti urutan dari bagian-bagian ke keseluruhan. Pembelajaran dan evaluasi menekankan pada hasil, dan evaluasi menuntut satu jawaban benar. Jawaban yang benar menunjukkan bahwa peserta didik telah menyelesaikan tugas belajarnya.

Ciri dari teori ini adalah mengutamakan unsur-unsur dan bagian kecil, bersifat mekanistik, menekankan peranan lingkungan, mementingkan pembentukan reaksi atau respon, menekankan pentingnya latihan, mementingkan mekanisme hasil belajar, mementingkan peranan kemampuan dan hasil belajar yang diperoleh adalah munculnya perilaku yang diinginkan. Teori belajar ini sering disebut S-R (Stimulus-Respon) psikologi artinya bahwa tingkah laku manusia dikendalikan oleh ganjaran atau reward dan penguatan atau reinforcement dari lingkungan.

b. Teori Belajar Kognitif

Pengertian belajar menurut teori belajar kognitif adalah perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu berbentuk tingkah laku yang dapat diamati dan dapat diukur. Asumsi teori ini adalah bahwa setiap orang memiliki pengetahuan dan pengalaman yang telah tertata dalam bentuk struktur kognitif yang dimilikinya. Proses belajar akan berjalan dengan baik jika materi pelajaran atau informasi baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki seseorang. Menurut teori kognitif, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak terpatah-patah,

terpisah-pisah, tapi melalui proses yang mengalir, bersambung-sambung dan menyeluruh.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, keterlibatan peserta didik secara aktif amat dipentingkan. Untuk menarik minat dan meningkatkan retensi belajar perlu mengkaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki peserta didik. Materi pelajaran disusun dengan menggunakan pola atau logika tertentu, dari sederhana ke kompleks. Perbedaan individual pada diri peserta didik perlu diperhatikan karena faktor ini sangat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik.

c. Teori Belajar Konstruktivistik

Belajar merupakan usaha pemberian makna oleh peserta didik kepada pengalamannya melalui asimilasi dan akomodasi yang menuju pada pembentukan struktur kognitifnya, memungkinkan mengarah kepada tujuan tersebut. Oleh karena itu pembelajaran diusahakan agar dapat memberikan kondisi terjadinya proses pembentukan tersebut secara optimal pada diri peserta didik. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan ide-idenya secara luas.

Sementara peranan guru dalam belajar konstruktivistik adalah membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh peserta didik berjalan lancar. Guru tidak mentransfer pengetahuan yang telah dimilikinya, melainkan membantu peserta didik untuk membentuk pengetahuannya sendiri dan dituntut untuk lebih memahami jalan pikiran atau cara pandang peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan teori belajar yang dikemukakan para ahli diatas, peneliti berpendapat bahwa pembelajaran dengan menggunakan video sejalan dengan teori belajar kognitif yaitu belajar dipandang sebagai usaha untuk mengerti sesuatu. Usaha itu dilakukan secara aktif oleh peserta didik melalui mencermati, mencari informasi, mempraktekkan dan memecahkan masalah dari video pembelajaran yang ditampilkan. Dengan tujuan peserta didik memperoleh nilai tes melampaui KKM dan keaktifan belajar di kelas minimal 75%.

2. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Kunandar (dalam artikel Guru Berbagi, 2018) hasil belajar yaitu “perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”.

Menurut Gagne hasil belajar matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar matematikanya atau dapat dikatakan bahwa hasil belajar matematika adalah perubahan tingkah laku dalam diri siswa, yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, tingkah laku, sikap dan keterampilan setelah mempelajari matematika. Perubahan tersebut diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan ke arah yang lebih baik dari sebelumnya (Zaky Media, 2013).

Dari definisi di atas dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa hasil belajar matematika adalah kemampuan yang dicapai baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotor untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mengetahui dan memahami suatu materi pelajaran matematika setelah mengalami pengalaman belajar yang dapat diukur melalui tes.

3. Media Video Pembelajaran

3.1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (dalam Syaparudin, 2019), kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, motivasi dan minat siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal dan tujuan pembelajaran tercapai. Pembelajaran adalah suatu proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Dari pengertian media dan pengertian pembelajaran di atas, maka dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah alat bantu secara fisik yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar dan merangsang serta membantu siswa untuk belajar secara menyeluruh sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

3.2. Video Pembelajaran

Mengutip Arsyad dalam buku karya Rusman, dkk (2011) yang berjudul Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Guru, video adalah serangkaian gambar bergerak disertai suara yang membentuk kesatuan lalu dirangkai menjadi alur dan punya pesan-pesan di dalamnya. Untuk itu, sesuai dengan arti videonya sendiri, video pembelajaran bisa berarti serangkaian bahan ajar yang diberikan melalui tayangan gambar bergerak disertai suara, alur, dan pesan-pesan.

Pada zaman dulu, membuat video pembelajaran masih terbilang cukup sulit karena membutuhkan alat-alat khusus seperti handycam, kaset atau VCD, kemudian saat diputar pun harus menggunakan peralatan VTR atau VCD player tetapi pada zaman sekarang sudah tidak sesulit itu. Bila tidak punya kamera digital, cukup gunakan metode seperti smartphone, rekam, dan unggah ke portal belajar online atau Youtube.

3.3. Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran

Menurut Rinajayani (2013), penggunaan video pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan, antara lain sebagai berikut:

Kelebihan video pembelajaran:

1. Dapat digunakan secara klasikal atau individual.
2. Dapat digunakan secara berulang.
3. Dapat menyajikan obyek yang bersifat bahaya.
4. Dapat menyajikan obyek secara detail.
5. Tidak memerlukan ruang gelap.
6. Pemutaran video dapat dilakukan di dalam kelas dalam kondisi terang.
7. Dapat diperlambat dan dipercepat.
8. Menyajikan gambar dan suara.

Kekurangan video pembelajaran:

1. Sukar untuk dapat direvisi.
2. Membutuhkan biaya yang banyak.

4. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Desi Sari Adiyanti (2020) dalam PTK yang berjudul “PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 4 SIDOLUHUR KECAMATAN LAWANG KABUPATEN MALANG” membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran video dapat meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas 6 SD Negeri 4 Sidoluhur.
2. Ana Zuhrotush Sholikhah (2015) dalam artikel ilmiah berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Video dalam Mata Pelajaran IPA di Kelas V MI Negeri Jambu” membuktikan bahwa media pembelajaran video layak dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran IPA dengan materi alat pencernaan manusia. Media pembelajaran video yang diterapkan guna dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Negeri Jambu, peningkatan hasil belajar yang cukup tinggi dari 55,3% siswa yang tuntas belajar menjadi 81,6% siswa yang tuntas belajar.
3. Rinajayani (2013) dalam skripsi berjudul “PENGUNAAN MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP ILMU PENGETAHUAN SOSIAL PADA SISWA KELAS IV A SD BANTUL TIMUR BANTUL TAHUN PELAJARAN 2012/2013” membuktikan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa.

5. Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar di masa pandemi seharusnya dilakukan secara daring, akan tetapi dikarenakan situasi dan kondisi yang tidak memungkinkan pembelajaran di SMP Negeri Satu Atap dilakukan secara tatap muka terbatas tentunya dengan tetap menerapkan protokol kesehatan dan seijin pihak terkait. Dalam proses belajar matematika, adakalanya tidak berjalan dengan lancar sehingga peserta didik tidak dapat menerima materi secara maksimal. Hal tersebut dikarenakan guru cenderung menyampaikan materi kemudian tanya jawab. Guru lebih dominan dalam proses belajar, sehingga peserta didik cepat merasa bosan. Kurangnya variasi dalam menggunakan media pembelajaran mengakibatkan

rendahnya pemahaman terhadap materi sehingga hasil belajar juga belum maksimal.

Untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran guru dituntut lebih terampil menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi kelas. Dengan penggunaan video pembelajaran yang berupa gambar dan suara diduga mampu membantu peserta didik memahami belajar matematika dan akan meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

C. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Rinajayani (2013), menyebutkan berbagai rumusan definisi PTK dari beberapa ahli antara lain sebagai berikut:

- a. Hopkins menjelaskan PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran.
- b. Suyanto menjelaskan PTK sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan/atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara professional.

Dari pengertian-pengertian di atas dapat diartikan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru bekerja sama dengan peneliti atau guru sendiri sebagai peneliti di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

2.1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri Satu Atap Poncol, yang beralamat di Jl. Bali, Ds. Plangkronan, Kec. Poncol, Magetan.

2.2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan yaitu dari bulan Oktober sampai dengan bulan Desember tahun 2021.

3. Subjek Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang tidak memandang adanya populasi dan sampel karena dampak perlakuan hanya berlaku bagi subjek yang dikenai tindakan maka yang menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Poncol Kecamatan Poncol Kabupaten Magetan, semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Siswa kelas VII berjumlah 10 siswa dan keseluruhannya dijadikan subjek penelitian, yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 1 siswa perempuan.

4. Prosedur Penelitian

a. Perencanaan tindakan (*planning*)

Tahap-tahap dalam perencanaan tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP).
- b. Berdiskusi dengan kolaborator tentang pembuatan media dan bahan ajar. Kolaborator dalam penelitian ini adalah Ibu Ririh Merlyana Puspitasari, S.Pd.
- c. Menyiapkan media dan Lembar Kerja Siswa (LKS).
- d. Merancang instrumen pedoman observasi dan soal.

b. Pelaksanaan tindakan (*acting*)

Tindakan yang dilakukan adalah melaksanakan aktivitas pembelajaran matematika dengan media video. Metode pembelajarannya dengan menggunakan metode tanya jawab untuk menggali kemampuan berpikir siswa melalui visual atau gambar dan audio atau suara.

c. Observasi (pengamatan)

Kegiatan observasi meliputi kegiatan pengamatan proses pembelajaran dengan memakai format observasi yang sudah disiapkan untuk mengumpulkan data.

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

- a. Mengamati metode pembelajaran yang telah dilakukan.
- b. Mengidentifikasi faktor-faktor kemudahan dan hambatan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media video.
- c. Merumuskan alternatif tindakan selanjutnya.
- d. Memperbaiki media pembelajaran.
- e. Menyusun rencana perbaikan pembelajaran dengan media yang telah diperbaiki untuk dilaksanakan di siklus berikutnya.

Berdasarkan refleksi yang telah dilakukan peneliti, peneliti dapat menentukan hal-hal yang akan dilakukan pada siklus berikutnya. Hal ini dilakukan demi tercapainya hasil pembelajaran yang diinginkan dan meningkatkan hasil belajar matematika. Keputusan untuk menghentikan atau melanjutkan siklus disesuaikan dengan hasil pembelajaran yang diperoleh. Siklus dihentikan jika pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan rencana dan telah mampu meningkatkan hasil belajar matematika.

5. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik untuk memperoleh data, yaitu:

1. Teknik Tes

Nana Sudjana (2005) menjelaskan tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tulisan) atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan). Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Tes ini secara umum bertujuan untuk mengetahui pencapaian keberhasilan

pembelajaran dengan media video pembelajaran. Tes yang digunakan pada pembelajaran ini adalah tes tulis yang diberikan di akhir siklus.

2. Teknik Observasi

Mardalis (1999) menyebutkan bahwa observasi atau pengamatan digunakan dalam rangka mengumpulkan data dalam suatu penelitian merupakan hasil perbuatan jiwa secara aktif dan penuh perhatian untuk menyadari adanya sesuatu rangsangan tertentu yang diinginkan atau suatu studi yang disengaja dan sistematis tentang keadaan/fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan mengamati dan mencatat. Teknik Observasi ini digunakan untuk memperoleh data aktivitas siswa belajar matematika dan aktivitas guru mengajar menggunakan media video pembelajaran selama proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi. Lembar observasi ini diisi oleh observer pada saat proses pembelajaran berlangsung. Tahap observasi yang dilakukan adalah:

- a) menyiapkan lembar observasi yang berisi butir-butir pengamatan tentang keaktifan siswa dan lembar observasi guru
- b) melaksanakan kegiatan observasi selama kegiatan pembelajaran
- c) mencatat hasil observasi dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan.

6. Teknik Analisis Data

Setelah data selesai dikumpulkan dengan lengkap dari lapangan, tahap berikutnya adalah tahap analisis. Analisis data dalam PTK adalah suatu kegiatan mencermati atau menelaah, menguraikan dan mengkaitkan setiap informasi yang terkait dengan kondisi awal, proses belajar dan hasil pembelajaran untuk memperoleh simpulan tentang keberhasilan tindakan perbaikan pembelajaran. Adapun analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi:

1. Analisis Aktivitas Guru

Data yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran dianalisis dengan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

S = Persentase yang dicari

R = Jumlah skor aktivitas guru

N = Skor maksimum aktivitas guru

Tabel 3.3 Kriteria Aktivitas Guru

Aktivitas (%)	Kriteria
86 – 100	Sangat Baik
76 – 85	Baik
60 – 75	Cukup
55 – 59	Kurang
≤ 54	Kurang Sekali

(Sumber : Nurpratiwi, Rahma T dkk., 2015)

Kriteria aktivitas guru mengajar menggunakan video pembelajaran dikatakan berhasil atau memenuhi indikator keberhasilan jika persentase tiap siklus minimum berada dalam kategori baik.

2. Analisis Aktivitas Belajar Siswa

Data yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dianalisis dengan rumus:

$$Persentase = \frac{skor\ total}{skor\ maksimal} \times 100\%$$

Kriteria keberhasilan pada aspek keaktifan belajar siswa dikatakan meningkat apabila dari rata-rata persentase diperoleh minimal 75%.

3. Analisis Tes Prestasi Belajar Matematika Siswa

Skor yang telah dicapai siswa kemudian dianalisis dengan mencari rata-rata kelas dengan menggunakan cara sebagai berikut:

$$Nilai\ (N) = \frac{\sum\ nilai\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} \times 100$$

Kemudian dihitung jumlah siswa yang telah mencapai KKM yaitu memperoleh nilai ≥ 75 pada setiap siklus yang dinyatakan dengan F. Selanjutnya dihitung persentase untuk siswa yang mencapai kriteria keberhasilan pada setiap siklus dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase siswa yang mencapai kriteria kelulusan

F = Jumlah siswa yang mencapai kriteria kelulusan

N = Jumlah siswa

Data yang diperoleh selama penelitian akan dijadikan dasar untuk pelaksanaan siklus berikutnya. Kelas dikatakan tuntas dalam pembelajaran apabila persentase jumlah siswa yang lulus dalam pembelajaran atau mendapat nilai ≥ 75 mencapai 75% dari jumlah siswa.

D. Hasil Penelitian dan Kekurangan Penelitian

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan di SMP Negeri Satu Atap Poncol, bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas VII. Penelitian dilaksanakan mulai dari tindakan siklus I dan tindakan siklus II. Media yang dipilih dalam penelitian ini adalah media visual. Dari penelitian ini dapat dijelaskan bahwa penggunaan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Poncol.

Hasil dari tindakan siklus I persentase ketuntasan siswa 60%. Dari 10 siswa, sebanyak 6 siswa mencapai ketuntasan. Siswa yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 4 siswa. Banyaknya siswa yang belum mencapai ketuntasan karena mereka belajar dengan kurang serius. Guru telah memberi motivasi agar meningkatkan semangat dalam belajar. Setelah tindakan siklus II naik menjadi 90%. Ketuntasan belajar, sebanyak 9 siswa dapat mencapai batas ketuntasan dan 1

siswa belum mencapai ketuntasan. Siswa yang belum mencapai ketuntasan disebabkan karena memang siswa berjenis slowlearner yang membutuhkan tambahan waktu dan bimbingan khusus dalam belajar. Kriteria keberhasilan penelitian telah tercapai, maka tindakan dihentikan sampai siklus II.

4.2 Kekurangan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian terdapat kekurangan sebagai berikut:

1. Media dalam penelitian ini tidak dikonsultasikan kepada ahli media atau orang yang lebih menguasai bidang teknologi informatika, dan komputer.
2. Instrumen dan perangkat pembelajaran tidak divalidasi oleh validator dikarenakan waktu yang sangat terbatas yaitu mendekati Ulangan Akhir Semester Ganjil dan libur akhir semester ganjil.

E. Kesimpulan Dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar ini adalah membuat video pembelajaran yang menarik yang akan diputar saat pembelajaran dilaksanakan, lebih memberikan siswa kesempatan bertanya dan mengungkapkan pendapat, memberikan tablet agar siswa dapat melihat tayangan video secara berulang-ulang dan frekuensi guru keliling dalam memantau jalannya diskusi ditingkatkan agar siswa tidak punya kesempatan membicarakan masalah selain pelajaran.
- b. Dengan menggunakan media video, sebagian besar siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran terutama materi pertidaksamaan linier satu variabel. Selain itu media video dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Keefektifan media video dalam pembelajaran berdampak pada hasil nilai evaluasi siswa pada siklus II yang mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai Siklus I.
- c. Pada siklus I dari 10 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM ada 4 siswa dengan persentase 40% sedangkan yang di atas KKM ada 6 siswa

dengan persentase 60%. Pada siklus II dengan adanya perbaikan media video dan perbaikan proses pembelajaran semakin meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pada Siklus II nilai siswa yang berada di bawah KKM 1 siswa dengan persentase 10% dan yang di atas KKM 9 siswa dengan persentase 90%.

- d. Observasi terhadap aktivitas siswa dan guru yang telah dilaksanakan dari siklus I sampai siklus II juga mengalami peningkatan. Aktivitas guru pada siklus I yang terdiri dari dua pertemuan mendapatkan skor 24 dengan persentase 75% dan 29 dengan persentase 91%. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I adalah 261 dengan persentase 65% dan 312 dengan persentase 78%. Pada siklus II aktivitas guru yang terdiri dari satu pertemuan mendapatkan skor 32 dengan persentase 100% dan aktivitas siswa pada siklus II adalah 334 dengan persentase 84%.

Berdasarkan data di atas penggunaan media video telah dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Poncol tahun pelajaran 2021/2022.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti merekomendasikan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, hasil baik yang sudah dicapai harus dipertahankan dan hendaknya siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran Matematika.
2. Bagi guru, pembelajaran Matematika dengan menggunakan media video sebaiknya didukung dengan kreativitas guru.
3. Bagi kepala sekolah, pada umumnya guru jarang menggunakan media video. Sebaiknya kepala sekolah mengadakan pelatihan terhadap guru-guru mengenai media yang digunakan dalam pembelajaran khususnya media video dengan mengundang pakar yang ahli dibidangnya.
4. Bagi peneliti lain, peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media video, diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut tentang aspek-aspek lain dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan media video dan dapat mengaplikasikannya pada materi yang

berbeda. Selain itu sebelum melakukan penelitian, hendaknya perangkat pembelajaran dan lembar observasi divalidasi terlebih dahulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardi Akbar Wijaya. (2019). Strategi Belajar Mengajar. Aplikasi.
- Nana Sudjana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahma Tisa Nurptatiwi, Sigid Sriwanto & Esti Sarjanti. (2015). *Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Metode Picture and Picture dengan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Bantarkawung*.
- Rinajayani. (2013). *Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Kelas IVA SD Bantul Timur Bantul Tahun Pelajaran 2012/2013*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19).
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2019). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video pada Pembelajaran PKN di Sekolah Paket C*. Jurnal Edukasi Non Formal, 1(1). <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/318> (diakses Juni 2021)
- Tim DIKDAS GTK. (2021). *Modul Belajar Mandiri*. Jakarta: Direktorat GTK Pendidikan Dasar.
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Zaky Media. (2013, 29 Juni). *Pengertian Hasil Belajar Matematika*. <http://www.zakymedia.com/2013/06/kajian-teori-hakikat-hasil-belajar.html>
- Guru Berbagi Informasi Pendidikan. (2018). *Pengertian Hasil Belajar Menurut Ahli*. Diakses dari <https://www.guruberbagi.net/2018/12/pengertian-hasil-belajar-menurut-ahli.html>