

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO UNTUK PENINGKATAN MINATBELAJAR SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR

Emil Gufron

Universitas Bondowoso, Indonesia
gufronemil@gmail.com

Agus Kadarmanto

Universitas Bondowoso, Indonesia
sugadanna@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa terutama dalam mata pelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII semester genap SMP Ar-Rahman Bondowoso. Metode penelitian yang digunakan *purposive sampling area* dengan menggunakan kolerasi *product momen* untuk menyatakan ada atau tidaknya hubungan antara variable x (*pretest*) dan variable y (*post test*). Penelitian ini melibatkan 24 siswa kelas VIII SMP AR RAHMAN Pejaten Bondowoso tahun ajaran 2020/2021. Instrumen yang digunakan adalah media pembelajaran video, pretest, post test siswa, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video. Hasil pretest adalah 17 % dan siswa yang tidak tuntas mencapai 83% sedangkan pada saat post test presentase ketuntasan siswa mencapai 71% dan siswa yang tidak tuntas tersisa 29%. Hasil wawancara siswa lebih memahami materi, sehingga dapat disimpulkan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran video di SMP Ar Rahman efektif.

Kata kunci: *Media pembelajaran, minat belajar, bangun ruang sisi datar*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting. Mata pelajaran matematika terdapat di semua jenjang pendidikan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Selain itu mata pelajaran matematika menempati urutan pertama dalam hal jumlah jam pelajaran. Namun dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, minat dan hasil belajar siswa dalam

mata pelajaran matematika selalu lebih rendah. Salah satu alasannya adalah matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan (Saada, 2018)

Pemanfaatan media pada dasarnya dimaksudkan untuk membantu agar kegiatan pembelajaran lebih efektif mencapai tujuan dan efisien dalam hal tenaga, waktu dan biaya. Pemilihan media yang tepat sesuai karakteristik peserta didik dapat membantu keberhasilan dalam pembelajaran.

Hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk dapat menyaksikan objek yang sulit dilihat dengan kasat mata, bersifat abstrak dan sulit difahami menjadi gambaran yang nyata dan kongkrit (Falahudin, 2014).

Penyampaian pesan berupa materi oleh guru kepada penerima pesan yakni peserta didik, akan lebih efektif dan efisien jika dibantu menggunakan media. Perkembangan teknologi ini sering dimanfaatkan menjadi media dalam menyampaikan pesan atau informasi yang disampaikan guru tersebut agar lebih menarik minat peserta didik untuk belajar serta proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat terlaksana (Hamdani, 2011).

Tenaga pendidik harus mampu merancang media pembelajaran yang efektif, mampu membangun sistem pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik (Siagian, 2016). Perkembangan teknologi membuat media pembelajaran menjadi semakin berkembang. Teknologi informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan segala bentuk teknologi yang menunjang penyampaian informasi dan pelaksanaan komunikasi dua arah atau bahkan lebih yang didalamnya mencakup radio, televisi, komputer dengan segala aplikasinya, internet (online atau offline), video pembelajaran, dan DVD/VCD pembelajaran (Kwartolo, 2010).

Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam 2

pendidikan diantaranya: (1) sebagai gudang ilmu pengetahuan, (2) sebagai fasilitas pembelajaran, (3) sebagai infrastruktur pembelajaran, dan (4) sebagai alat bantu pembelajaran (Simanjuntak, 2013). Video merupakan gambar gambar dalam frame, di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. (Arsyad, 2011)

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di SMP AR RAHMAN Pejaten Bondowoso, guru matematika di SMP tersebut sudah menggunakan media pembelajaran *slide power point* (PPT) dalam menyampaikan materi pelajaran. Namun media pembelajaran yang digunakan tersebut kurang menarik dan kurang memotivasi siswa. Oleh karena itu, perlu adanya suatu perubahan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan siswa. Peneliti memilih membuat media pembelajaran matematika berbasis video dengan menggunakan *Wonder share Filmora*. Isi Penelitian dalam video pembelajaran yang di buat oleh peneliti pada materi Bangun ruang sisi datar kelas VIII yaitu: *Bangun ruang sisi datar(pengertian bangun ruang sisi datar, kubus, dan balok)*.

Media pembelajaran video yang memiliki potensi tinggi yang diharapkan dapat memusatkan perhatian lebih terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media dengan judul "Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Untuk Peningkatan Minat

Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar (Studi Kasus SMP AR RAHMAN Bondowoso)”

METODE

Dalam penelitian ini penentuan daerah penelitian di lakukan dengan menggunakan metode *purposive sampling area*, yaitu di tentukan dengan sengaja daerah atau tempat penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu, diantaranya adalah karena keterbatasan waktu, dana, dan tenaga, tujuan penelitian ini Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar, penelitian ini dilaksanakan di SMP AR RAHMAN Pejaten Bondowoso, penelitian ini mengacu pada tujuan penelitian tindakan, yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa, sehingga pengambilan subyek penelitian dilakukandengancarapopulasi, Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP AR RAHMAN Pejaten Bondowoso tahun ajaran 2020/2021 dengan jumlah responden 24 siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Kolerasi *Product momen*. Alasan pertama yaitu untuk menyatakan ada atau tidaknya hubungan antara variable x (*pree test*) dan variable y (*post test*).

Gambaran dari kolerasi ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

rx_y = nilai koefisien kolerasi
N = jumlah responden

$\sum xy$ = jumlah hasil kali variable x dengan y

$\sum x$ = jumlah nilai variable x (*pree test*)

$\sum y$ = jumlah nilai variable y (*post test*)

$\sum x^2$ = jumlah nilai x yang dikuadratkan

$\sum y^2$ = jumlah nilai y yang dikuadratkan

Untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran video terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Matematika bab Bangun Ruang Sisi Datar adalah dengan cara memberikan interpretasi koefisien kolerasi. Selanjutnya untuk menghitung besarnya hubungan antara variable X dengan variable Y dapat di lakukan dengan cara menghitung koefisiensi determinasi, dengan cara menkuadratkan koefisien yang di temukan.

Gambaran dari kolerasi ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

rx_y = r *product moment*

N = jumlah responden

$\sum xy$ = jumlah hasil kali variable x dengan y

$\sum x$ = jumlah nilai variable x (*pree test*)

$\sum y$ = jumlah nilai variable y (*post test*)

$\sum x^2$ = jumlah nilai x yang dikuadratkan

$\sum y^2$ = jumlah nilai y yang dikuadratkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan

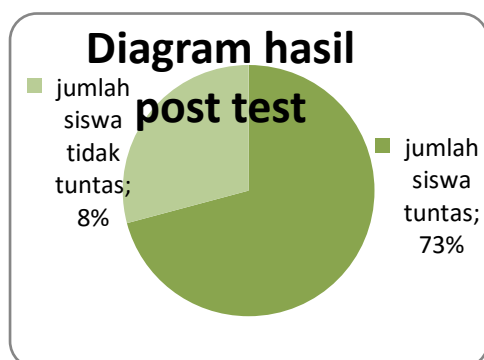
analisis pretest dan post test siswa dapat di ketahui bahwa dengan criteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75 maka setelah proses pembelajaran selesai hasil post test menunjukkan 71% siswa tuntas dan 29% siswa tidak tuntas. Rata-rata nilai siswa saat pretest diperoleh nilai 55 dan saat post test diperoleh nilai 79,2 sedangkan nilai koefisien korelasi hitung (r_{xy}) = 0,5002 dan nilai koefisien tabel (r_{tabel}) = 0,404 dengan kategori cukup, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran video dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar.

rata-rata nilai siswa saat pretest diperoleh nilai 55 dan saat post test diperoleh nilai 79,2. Ketentuan KKM klasikal sebanyak 70% maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan menggunakan media pembelajaran video di SMP Ar Rahman efektif.

Hasil wawancara dengan siswa dapat disimpulkan bahwa siswa menjadi lebih memahami pelajaran matematika khususnya pada bab bangun ruang sisi datar saat setelah menonton video pembelajaran. Hal ini juga menyebabkan minat belajar siswa meningkat.



Gambar 4.1 *pre test* siswa
 Gambar 4.1 mendiskripsikan kemampuan awal siswa sebelum proses



Gambar 4.2 Hasil *post test*

KESIMPULAN

Penerapan penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa peserta didik terutama dalam mata pelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII semester genap SMP Ar-Rahman Bondowoso. Media pembelajaran video membuat siswa menjadi lebih aktif untuk bertanya tentang hal-hal yang tidak dimengerti. Selain itu siswa juga menjadi lebih antusias daripada hanya mendengarkan penjelasan guru karena terdapat animasi bergerak berupa bangun ruang sisi datar. Siswa juga mendapat gambaran jelas secara langsung tentang materi bangun ruang sisi datar. Presentase ketuntasan siswa pada saat pretest adalah 17 % dan siswa yang tidak tuntas mencapai 83% sedangkan pada saat post test presentase ketuntasan siswa mencapai 71% dan siswa yang tidak tuntas tersisa 29%. Berdasarkan keterangan diatas

menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja GrafindoPersada.
- Permendikbud. 2016.
- Falahudin, Iwan. (2014). "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran". Jakarta Timur: Jurnal Lingkar Widyaiswara.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung :Pustaka Setia
- Siagian, Muhammad Daut. 2016. Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika, dalam MES (Journal of Mathematics Education and Science) Jakarta: CV. Rajawali
- Kwartolo, Y. 2010. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Penabur.
- Saadah, Ifadatus. Skripsi. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi dengan Menggunakan Adobe After Effect. Surabaya: Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya .
- Simanjuntak, D. 2013. Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kurikulum 2013. Jurnal Pendiidkan Penabur.