

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Silvita Indah Purwani¹, Suhartono², Anik Kirana³, Herfa MaulinaDewiSoewardini⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Matematika, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

indahsilvita@gmail.com¹, suhartono_fbs@uwks.ac.id², anikirana_fbs@uwks.ac.id³, herfasoewardini_fbs@uwks.ac.id⁴

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima:
Disetujui:

Kata Kunci:

Video Interaktif
Hasil Belajar
Media Pembelajaran

ABSTRAK

Abstrak: Proses belajar mengajar yang dilakukan guru dapat mempengaruhi keberhasilan hasil belajar siswa. Berkaitan dengan hasil belajar terdapat banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa salah satunya adalah media yang digunakan guru dalam pembelajaran. Penggunaan media yang kurang tepat juga bisa mengakibatkan pencapaian hasil belajar yang kurang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar. penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *True Experimental*. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive random sampling* dan *simple random sampling*. Pada penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang dimana kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video interaktif sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan soal *pretest* dan *posttest* untuk melihat kemampuan sebelum dan sesudah mendapat perlakuan. Berdasarkan hasil dari penelitian ini bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar.

Kata kunci: video interaktif, hasil belajar, media pembelajaran

Abstract: The teaching and learning process carried out by teachers can influence the success of student learning outcomes. In connection with learning outcomes, there are many factors that influence student success in learning, one of the factors that influence student success is the media used by teachers in learning. Inappropriate use of media can also result in less than optimal learning outcomes. This research aims to show whether or not there is an influence of the use of interactive video media on learning outcomes. This research uses quantitative research with a True Experimental research design. Sampling was carried out using purposive random sampling and simple random sampling techniques. This research used two classes, namely the experimental class and the control class, where the experimental class received treatment in the form of learning using interactive video media while the control class used conventional learning. This research uses pretest and posttest questions to see abilities before and after receiving treatment. Based on the results of this research, there is an influence of the use of interactive video media on learning outcomes

.Keywords: interactive videos, learning outcomes, learning media

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia terutama bagi generasi muda, pendidikan sangat penting sebagai peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) untuk menjadi generasi yang lebih baik. Pendidikan juga menjadi

salah satu kebutuhan manusia untuk keberlangsungan hidupnya. Oleh karena itu pendidikan sangat penting untuk membentuk manusia yang berkualitas. Salah satu pendidikan yang perlu dipelajari yaitu matematika.

Pembelajaran yang sering sekali menimbulkan permasalahan terkait pencapaian hasil belajar adalah

pembelajaran seputar ilmu-ilmu eksak seperti matematika. Pada sekolah tingkat dasar sendiri, matematika sering menimbulkan kesan menakutkan bagi sebagian besar siswa. Akibatnya, siswa merasa enggan untuk mengkaji mata pelajaran matematika lebih dalam lagi. Selain itu konsep matematika yang diajarkan di sekolah dasar akan menjadi acuan dan dasar untuk pembelajaran di tingkat selanjutnya. Sehingga apabila siswa tidak memahami materi yang diajarkan di sekolah dasar, dikhawatirkan siswa tersebut akan terus mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika di tingkat selanjutnya

Matematika memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, Pelajaran matematika seharusnya digemari oleh siswa. Namun kenyataannya banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika karena sebagian besar siswa beranggapan bahwa matematika sangat sulit dimengerti, pemikiran seperti ini yang menyebabkan banyak siswa yang enggan dan tidak tertarik terhadap pembelajaran matematika. Sesuai dengan hasil penelitian (Anggraeni dkk., 2020) menyimpulkan bahwa faktor penyebab kesulitan belajar matematika adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internalnya yaitu sikap siswa yang cenderung berfikir negatif saat pembelajaran matematika, minat belajar rendah, motivasi siswa yang lemah. Sedangkan faktor eksternal yaitu peralatan belajar yang masih minim, dan lingkungan keluarga yang kurang mendukung.

Proses belajar mengajar yang dilakukan guru dapat mempengaruhi keberhasilan hasil belajar siswa. Berkaitan dengan hasil belajar terdapat banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa salah satunya adalah media yang digunakan guru dalam pembelajaran. Penggunaan media yang kurang tepat juga bisa mengakibatkan pencapaian hasil belajar yang kurang maksimal.

Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Ada banyak jenis media yang dapat digunakan oleh guru, salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah video interaktif. Menurut (Kurnia Wardani dkk., 2018) video interaktif adalah media

pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Video interaktif dalam hal ini video untuk memancing siswa pada saat pembelajaran. Siswa akan merespon dari apa yang mereka lihat dan dengar, sehingga pesan dari isi materi yang terdapat dalam video akan dikonstruksi oleh otak siswa dan menimbulkan timbal balik yang berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran yang akan menciptakan interaksi antara siswa dan guru. Berdasarkan hal tersebut video interaktif ini merupakan sebuah video pembelajaran yang berfungsi sebagai pemicu atau rangsangan belajar agar siswa tertarik dengan pembelajaran dan tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran dan siswa nantinya daya tangkap terhadap materi akan lebih cepat dengan diiringi interaksi antara siswa dan pengajar yang sebelumnya telah dipicu melalui pembelajaran menggunakan video interaktif.

Mengacu pada informasi latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian ini. Yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Aljabar Pada Siswa Kelas VII SMPN 50 Surabaya"

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif karena bersifat statistik, di mana pengumpulan data untuk dianalisisnya banyak berupa angka-angka (numerik). Metode penelitian yang digunakan penulis yaitu penelitian Eksperimen. Menurut Sugiono (2016:72) Dalam penelitian eksperimen penggunaan perlakuan (treatment) bertujuan untuk meneliti dampak dari perlakuan tersebut. Penelitian ini untuk meneliti apakah terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Video Interaktif terhadap hasil belajar matematika materi peluang pada siswa kelas VII SMPN 50 Surabaya.

Desain eksperimen dalam penelitian ini yaitu True Experimental. True Experimental adalah penelitian yang dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen, ciri utamanya adalah sampel yang digunakan pada kelompok eksperimen dan kontrol diambil secara random dari populasi tertentu.

Penelitian eksperimen ini melibatkan dua kelompok, pertama adalah kelompok kelas eksperimen, merupakan kelompok yang mendapatkan perlakuan menggunakan video interaktif. Pada pelaksanaannya, sebelum siswa mendapatkan pembelajaran matematika dengan media pembelajaran interaktif, mereka terlebih dahulu diberikan pretest untuk menilai tingkat pemahaman awal mereka. Setelah itu, siswa diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Setelah selesai proses pembelajaran, siswa diuji dengan posttest untuk mengukur hasil belajar matematika mereka setelah menerima perlakuan pembelajaran tersebut.

Kelompok kedua adalah kelompok kelas kontrol, merupakan kelompok yang menggunakan metode konvensional (ceramah) pada pelaksanaannya sama seperti kelas eksperimen hanya saja kelas kontrol tidak menggunakan video interaktif. Penelitian ini menggunakan desain randomized pretest-posttest control group design.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMPN 50 Surabaya pada kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol pada mata Pelajaran Aljabar. Siswa diberikan tes berupa soal uraian berjumlah 5 butir yang telah divalidasi oleh validator.

Sebelum diberikan perlakuan siswa diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal. Diperoleh nilai rata - rata pretest pada kelas eksperimen adalah 50,94 sedangkan pada kelas kontrol adalah 48,59. Setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan video interaktif sedangkan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dilakukan tes akhir dan diperoleh nilai rata - rata posttest pada kelas eksperimen adalah 79,69 sedangkan pada kelas kontrol adalah 74,38. Hal ini terdapat perbedaan rata - rata posttest antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 5,31. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh pembelajaran matematika menggunakan video interaktif.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat dengan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk. Diperoleh nilai signifikan lebih besar daripada taraf sig. 0,05. Dengan demikian data hasil belajar siswa dalam penelitian ini berdistribusi normal. Uji homogenitas juga menjadi uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis, pada uji homogenitas diperoleh nilai signifikan Based on mean yaitu $0,535 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan uji independent samples t-test diperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,015 yang berarti lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis H_0 ditolak H_a diterima. Dapat diartikan terdapat pengaruh media pembelajaran video interaktif terhadap hasil belajar matematika materi Aljabar pada siswa kelas VII SMPN 50 Surabaya.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis hipotesis yang dilakukan oleh peneliti maka dapat diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,015 < 0,05$ dengan demikian. Hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh media pembelajaran video interaktif terhadap hasil belajar matematika materi Aljabar pada siswa kelas VII SMPN 50 Surabaya.

Setelah melakukan penelitian pengaruh media pembelajaran video interaktif terhadap hasil belajar matematika materi aljabar pada siswa kelas VII SMPN 50 surabaya, maka peneliti memaparkan beberapa saran antara lain : (1) Bagi siswa, diharapkan dengan adanya pembelajaran menggunakan media video interaktif diharapkan agar siswa dapat lebih bersemangat dan tertarik dalam melakukan pembelajaran. (2) Bagi guru, diharapkan dapat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (3) Bagi sekolah, diharapkan agar sekolah dapat memberikan kesempatan dan memfasilitasi guru untuk dapat menerapkan pembelajaran menggunakan media video interaktif. (4) Bagi peneliti, diharapkan dapat membantu memberi informasi dan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian selanjutnya dengan pokok bahasan yang berbeda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penulisan artikel ini, khususnya pada orang tua, bapak ibu dosen, dan seluruh rekan-rekan semasa kuliah.

DAFTAR RUJUKAN

Anggraeni, S. T., Muryaningsih, S., Ernawati, A., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (n.d.). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika di sekolah dasar.

- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3824>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2002). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan PGSD, D., & PGRI Tulungagung, S. (n.d.). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelasa Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek.
- Hapnita, W. (2018). Faktor Internal Dan Eksternal Yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas Xi Teknik Gambar Bangunan Smk N 1 Padang Tahun 2016/2017. *Cived*, 5(1).
- Hasanah, R., Anam, F., Suharti, S., & Artikel, R. (n.d.). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas VII B SMPN 13 Surabaya info artikel abstrak.
- Iswatun, I., Mosik, M., & Subali, B. (2017). Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan kps dan hasil belajar siswa smp kelas viii. *Jurnal inovasi pendidikan IPA*, 3(2), 150. <https://doi.org/10.21831/jipi.v3i2.14871>
- Jurnal, L., Kurnia Wardani, R., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381.
- Khawarizmi, A., Pendidikan, J., Matematika, P., Diklat, K. B., & Aceh, K. (2017). Pendidikan matematika di sekolah kita. 1(1).
- Kurniasari Ayu Asriningsih, K., Imam Supardi, K., & Wardani, S. (2015). Info Artikel. *JPE*, 4(2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe>
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2017). Studi analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran teknik listrik dasar otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2).
- Maulana Izzudin, A., & dan Agus Suharmanto, M. (2013a). Asej 2 (2) (2013) automotive science and education journal efektivitas penggunaan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar praktik service engine. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/asej>
- Palera, V., Anriani, N., & FS, C. A. H. (2020). Pengaruh model blended learning berbantuan video interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *ALGORITMA Journal of Mathematics Education*, 1(2), 103–116.
- Program, H., Manajemen, S., Islam, P., Tarbiyah, F., & Keguruan, D. (2018). Tinjauan filosofis tentang fungsi pendidikan dalam hidup manusia. *Januari-Juni*, 7(1), 41–49.
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (n.d.). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa.
- Rahmi, M. N., Rohmah, M., & Wulandari, L. (2021). Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pai Siswa Smp Sepuluh November Sidoarjo. *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 5(2), 158–168.
- Rosmaya, I., Sulaeman, S., & Purwati, N. H. (2019). Pengaruh Video Interaktif dan Media Gambar terhadap Kemampuan Merawat Diri pada Anak Tunagrahita. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 1(1), 17–26.
- Rostyanta, I., Sutiadiningsih, A., Bahar, A., & Miranti, M. G. (2020). Pengaruh Pembelajaran Dengan Google Classroom Diintegrasikan Video Interaktif Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Dan Bertanggung Jawab. *J. TATA BOGA*, 9(1), 142–153.
- Slamet Setiana, D., Fkip,), Sarjanawiyata, U., & Yogyakarta, T. (2018). meningkatkan kemampuan menyusun rpp dengan pendekatan saintifik mahasiswa pendidikan matematika universitas sarjanawiyata tamansiswa yogyakarta. In *Prosiding Seminar Nasional MIPA*.
- Sofiasyari, I., Kurniawati, I., & Guntur, M. (2022). Pengaruh penggunaan media ajar IPS berbasis video interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 174–183.
- SPSS, S. (2000). *Statistik Parametrik*. PT Elexmedia Komputindo. Jakarta.
- Sukasno, O. (n.d.). *Problematika pembelajaran matematika di sd*.

- Suwito, a., & trapsilasiwi, d. (n.d.). Pengembangan model pembelajaran matematika smp kelas vii berbasis kehidupan masyarakat jawara (jawa dan madura) di kabupaten jember.
- Tadris, J., Fakultas, M., Dan, T., & Keguruan, I. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Mts Ma'arif 2 Nurul Huda
- Wirryana, R., & Alim, J. A. (2023a). Permasalahan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 271-277. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i3.187>
- Wirryana, R., & Alim, J. A. (2023b). Permasalahan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 271-277. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i3.187>
- Zakariah, M. A., & Afriani, V. (2021). Analisis statistik dengan spss untuk penelitian kuantitatif. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.