



## **Pengaruh Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar**

**Juliana Margareta Sumilat<sup>1✉</sup>, Deddy Kumolontang<sup>2</sup>, Yanti Rompah<sup>3</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Manado, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

e-mail : [julianasumilat@unima.ac.id](mailto:julianasumilat@unima.ac.id)<sup>1</sup>, [deddykumolontang@unima.ac.id](mailto:deddykumolontang@unima.ac.id)<sup>2</sup>, [yantirompah9@gmail.com](mailto:yantirompah9@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video dalam pembelajaran matematika materi bangun datar pada siswa kelas V SD Inpres Kakaskasen Tiga. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimen dengan bentuk Nonquivalent Kontrol Group Design. Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Kakaskasen Tiga dengan populasi siswa kelas V. Sampel kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Data dianalisis dengan teknik kuantitatif menggunakan u test dan uji prasyarat normalitas, homogenitas dan N gain. Dilihat dari aspek kognitif, pembelajaran dengan media video lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan media gambar. Terbukti perolehan nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan perolehan nilai rata-rata pada kelas kontrol. Hasil perhitungan uji u juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video pada pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media video dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Kakaskasen Tiga.

**Kata Kunci:** Media video, bangun datar.

### **Abstract**

*This study aims to determine the effect of use of video media in learning mathematics with flat shapes in fifth grade students of SD Inpres Kakaskasen III. This type of research is a Quasi Experiment with the form of Nonquivalent Control Group Design. The research was carried out at SD Inpres Kakaskasen III with a population of class V students. The sample was class VA as the kontrol class and class VB as the experimental class. The data were analyzed using quantitative techniques using the u test and prerequisite tests for normality, homogeneity and N gain. Reviewed from the cognitive aspect of learning that employs video-based learning media, student learning outcome in the experimental class is more effective and the score is higher than the student's average score in the kontrol class. Supported by the results of the u-test calculation, the use of video-based media in mathematics learning has an influence on student learning outcome. The findings of this study indicate that video media can be used to improve student learning outcomes for fifth grade elementary school students SD Inpres Kakaskasen III.*

**Keywords:** video media, wake up flat.

### **Histori Artikel**

Received	Revised	Accepted	Published
03 Oktober 2022	03 Oktober 2022	11 Oktober 2022	20 Oktober 2022

Copyright (c) 2022 Juliana Margareta Sumilat, Deddy Kumolontang, Yanti Rompah

✉ Corresponding author :

Email : [julianasumilat@unima.ac.id](mailto:julianasumilat@unima.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.4017>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Dengan adanya pandemi Covid 19 berdampak pada bidang pendidikan khususnya pendidikan dasar. pembelajaran secara online tentunya saja dilakukan dengan berbagai *platform* dan media sebagai dukungan untuk kegiatan pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini, penerapan media disugahi untuk memfasilitasi siswa dalam memahami konsep matematika. Saat ini guru perlu memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif oleh siswa. Media pembelajaran sangat menentukan dalam peningkatan kualitas pendidikan, termasuk dalam pembelajaran matematika (Hafni, 2021). Dengan menggunakan media pembelajaran, konsep dan symbol matematika yang sebelumnya abstrak menjadi konkret, sehingga membantu siswa dalam hal konsep matematika (Siamy et al., 2018). Berbagai jenis media pembelajaran sering digunakan guru dalam pembelajaran akan membuat siswa terlibat aktif dan siswa dapat memecahkan masalah secara sistematis dan logis karena siswa harus membangun pengetahuan mereka sendiri sesuai dengan pengalaman dan mencari solusi dengan masalah yang mereka hadapi, serta juga sebagai menciptakan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru tetapi juga berpusat pada siswa, sesuai dengan esensi teori konstruktivisme (Negara et al., 2019). Hal ini diperkuat oleh pendapat Banggur et al., (2018) tentang keuntungan dari penggunaan media pembelajaran adalah penyajian pesan dan informasi yang jelas sehingga dapat memfasilitasi dan meningkatkan proses hasil pembelajaran, dengan meningkatkan motivasi pembelajaran siswa. Media pembelajaran matematika yang menarik juga dapat membangkitkan minat dalam studi matematika, yang pada kenyataannya matematika adalah salah satu materi pelajaran yang kurang dihargai oleh siswa (Maharani et al., 2018). Proses pembelajaran dapat berhasil dan bekerja dengan lancar jika didukung menggunakan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media video pembelajaran juga merupakan salah satu factor yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Media video memiliki berbagai peran, selain menjadi sarana hiburan, dapat difungsikan sebagai media pembelajaran dan dapat menampilkan gambar gerak dan iringan suara (Hendriyani et al., 2018).

Penggunaan media video harus memperhitungkan kompatibilitas karakteristik media dengan karakteristik materi pelajaran bangun datar yang disajikan. Penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media, mempunyai makna yang sangat penting. Karena menurut pendapat (Annisa et al., 2018), presentase dari jumlah yang dapat kita ingat dari pada yang didengar sekitar seperlimanya, setengahnya dapat kita ingat apa yang terlihat dan tiga perempatnya yang dapat kita ingat apa yang dilakukan. Oleh karena itu jelas bahwa jika pengajaran dilakukan dimana kondisi tersebut memungkinkan siswa untuk melakukan sebanyak mungkin jika mereka memiliki subjek dengan bantuan media, maka pembelajaran cenderung berhasil (Farida et al., 2019). Media video adalah media dalam bentuk gambar nyata, yang bergerak, materi yang disajikan dalam audiovisual. Media audiovisual adalah jenis media yang mampu menampilkan materi yang jelas dan menarik, selain itu dalam penggunaannya media ini dapat menggambarkan materi yang nyata (Salsabila et al., 2020). Hal-hal verbal menjadi konkret yang dapat mendukung isi materi pembelajaran sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi yang disediakan oleh guru.

Sedangkan media gambar dapat membantu guru dalam pembelajaran tatap muka terbatas dalam mencapai tujuan, karena media gambar mudah diperoleh dan memberikan pemahaman yang luas, berkesan dan pengalaman bagi siswa, mengingat dengan mudah dan sulit untuk dilupakan (Andyani et al., 2017). Guru sering juga menggunakan media gambar dalam menyampaikan materi. Media gambar dapat menarik, dan mentransfer Ilmu, serta membuat siswa focus pada isi pembelajaran mengenai gambar pada materi pelajaran (Sulistiani et al., 2021). Media gambar membuat peserta didik memahami materi melalui visual, sedangkan media video Membuat peserrta didik memahami materi melalui audiovisual atau gambar bergerak dan iringan suara. Karena dengan elemen gerakan yang dimiliki video dapat menarik perhatian para siswa, melalui media video dapat memotivasi dan merangsang pemahaman dan kreativitas siswa tentang materi yang mereka

pelajari, untuk memaksimalkan pencapaian kompetensi sesuai dengan tujuan pembelajaran (Widad et al., 2021).

Uraian di atas diperkuat oleh penelitian (Septiani & Setyowati, 2020) yang menyimpulkan hasil belajar kelas yang menggunakan media video dan kelas yang menggunakan media pembelajaran buku siswa mengalami perbedaan yang cukup signifikan yaitu hasil belajar kelas media video lebih tinggi dari media pembelajaran buku siswa. Namun karena kendala kemampuan guru yang belum menguasai teknologi maka kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini belum menjadi solusi yang prioritas. Hal ini terlihat guru hanya mengirim tugas lewat wa dengan cara mengirim foto buku siswa untuk dikerjakan di rumah. Oleh sebab itu maka peneliti tertarik melakukan penelitian pengaruh media pembelajaran video pada pembelajaran matematika materi bangun datar. Walaupun penelitian terdahulu telah banyak dilakukan namun pada kelas V SD Inpres Kakaskasen III belum pernah diterapkan media video dan terlebih video ini merupakan rancangan guru yang memperhatikan karakteristik siswa sebagai subyek penelitian.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan efek menggunakan media video pada pembelajaran matematika materi bangun datar. Lebih khusus lagi penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada proses pembelajaran. Pentingnya melakukan penelitian ini adalah karena pembelajaran dilakukan pada saat Covid-19, melalui media video yang diterapkan. Namun, setelah pembelajaran online, tentu saja guru, siswa dan orang tua terkejut karena tidak terlalu mengendalikan teknologi dan siswa belum sepenuhnya siap untuk mengikuti pembelajaran *online* (Hidayat et al., 2020). Dengan penelitian ini, akan memberikan gambaran kepada peneliti dalam pengambilan keputusan sebagai pihak sekolah dan guru dalam mengambil tindakan sebagai pengembangan diri untuk lebih memahami bagaimana penggunaan media video dalam pembelajaran agar siswa bisa mengikuti tujuan pembelajaran walaupun online. Penelitian ini juga harus dilakukan untuk memberikan gambaran pada orang tua siswa bahwa pentingnya media video dalam mempelajari materi bangun datar dengan merealisasikan hasil pembelajaran kognitif yang optimal, sangat efektif dan psikomotorik seperti hasil penelitian (Astuti et al., 2018).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yang merupakan metode penelitian berdasarkan positivistic (data konkret), data penelitian berbentuk angka - angka yang diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan yang berkaitan melalui masalah untuk diteliti yang akan menghasilkan suatu kesimpulan (Sugiyono, 2017). Jenis metode penelitian adalah quasi eksperimen dengan bentuk *Nonquivalent Kontrol Group Design* karena pada kenyataannya penelitian ini tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel – variabel eksternal yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2017). Kelompok eksperimen yaitu kelompok yang memperoleh perlakuan menggunakan media video pada kelas V, sedangkan kelompok kontrol yaitu kelompok yang tidak menggunakan media pembelajaran video. Quasi eksperimen adalah desain eksperimen yang melakukan kontrol terhadap beberapa variabel non eksperimental dan ada kelompok kontrol sebagai kelompok komparatif untuk memahami efek perlakuan (Ansori, 2020). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Inpres Kakaskasen III yang berjumlah 20 orang. Kelompok satu berjumlah 20 orang sebagai kelas eksperimen dan kelompok dua berjumlah 20 orang sebagai kelas kontrol. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 1 bulan, tujuan penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dalam penggunaan media video pada pembelajaran matematika materi bangun datar. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu tes hasil belajar siswa. Uji Prasyarat yang dilakukan menggunakan uji normalitas dan homogenitas selanjutnya karena data tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis menggunakan analisis nonparametric yaitu Tes-U MannWhitney. Data yang digunakan adalah tes hasil belajar kognitif sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Indikator penelitian yaitu jika nilai signifikansi  $< 0,025$  maka

disimpulkan  $H_0$  ditolak atau  $H_1$  diterima, dengan kata lain terdapat pengaruh media video pada pembelajaran matematika terhadap hasil belajar kognitif siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Distribusi data hasil penelitian kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada tabel 1 memperlihatkan hasil dari analisis kelas eksperimen saat *posttest* yang saat itu didapatkan nilai tertinggi yang bisa diraih siswa yaitu 92 dan nilai yang paling rendah pada 80. Dari tabulasi data yang dilakukan peneliti didapatkan rata-rata dari nilai yang didapatkan siswa berdasarkan hasil tesnya antara lain 85.35 dengan perolehan nilai mediannya sebesar 85.50. Standart deviasi yang diperoleh pada penelitian ini sebesar 3.617. Dari perhitungan peneliti dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* dengan nilai diatas rata-rata bisa didapatkan dari 20 siswa dari 100% siswa. Hasil perhitungan pada kelas kontrol saat *posttest*, peneliti mendapatkan nilai tertinggi yang mampu diperoleh siswa sebesar 89 dan nilai yang paling rendah pada 67. Dari tabulasi data yang dilakukan peneliti didapatkan rata-rata dari nilai yang didapatkan siswa berdasarkan hasil tesnya antara lain 77.15 dengan perolehan nilai mediannya sebesar 77.50. Standart deviasi yang diperoleh pada penelitian ini sebesar 5.184. Dari perhitungan peneliti dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* dengan nilai diatas rata-rata bisa didapatkan dari 14 siswa dari 70% dari keseluruhan siswa siswa sedangkan 6 yang lainnya mendapatkan nilai di bawah rata-rata.

**Tabel 1 Distribusi Frekuensi Data Kelas Eksperimen dan Kontrol**

		Pretes-Test Eksperimen	Post-Test Eksperimen	Pre-Test Kontrol	Post-Test Kontrol
N	Valid	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0
Mean		67.65	85.35	67.50	77.15
Std. Error Of Mean		1.367	.809	1.579	1.159
Median		68.50	85.50	69.00	77.50
Mode		70	80 <sup>a</sup>	70	79
Std. Deviation		6.115	3.617	7.060	5.184
Variance		37.397	13.082	49.842	26.871
Range		20	12	26	22
Minimum		56	80	55	67
Maximum		76	92	81	89
Sum		1353	1707	1350	1543

Hasil dari membandingkan data keduanya dapat ditemukan perbedaan dari perolehan nilai *posttest* yang didapatkan oleh kelas eksperimen yang nilainya lebih tinggi dari nilai pada kelas kontrol. Dari data yang telah direkapitulasi didapatkan. Rekapitulasi yang lebih sederhana hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 2 Rekapitulasi Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kontrol**

Statistik	Eksperimen	Kontrol
Nilai Tertinggi	92	89
Nilai Terendah	80	67
Nilai rata-rata	85.35	77.15
Standar Deviasi	3.617	5.184

Penjelasan untuk tabel 2 diketahui nilai rata-rata siswa pada keduanya terlihat adanya perbedaan. Nilai rata-rata pada siswa kontrol hanya sebesar 77.15 dengan dengan perolehan nilai mediannya sebesar 77,50. Standart deviasi yang diperoleh pada penelitian ini sebesar 5.184. Jika dibandingkan dengan kelas eksperimen, tentunya nilai rata-rata lebih tinggi yaitu sebesar 83.35, dengan perolehan nilai mediannya sebesar 85.50. Standart deviasi yang diperoleh pada penelitian ini sebesar 3.617. Selanjutnya dari data tersebut dilakukan uji normalitas data posttest, tujuannya agar mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Peneliti melakukan uji normalitas dengan bantuan program SPSS for windows dengan hasil analisis sebagai berikut:

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas**

Kelas		Kolmogorov-Smirnov		
		Statistic	df	Sig
Hasil Belajar Siswa	Pre-testEksperimen	.158	20	.200
	Post-TestEksperimen	.123	20	.200
	Pre-TestKontrol	.172	20	.017
	Post-TestKontrol	.162	20	.024

a. Lilliefors Significance Correction

\*.This is a lower bound of the true significance

Dari tabel diatas, peneliti menjelaskan hasil analisisnya bahwa data dari *posttest* yang telah dilakukan di kelas eksperimen tingkat signifkasinya 0,2. Hal ini membuktikan jika data tersebut terdistribusi normal karena sig. > 0,05. Dari hasil posttes yang dilakukan kelas kontrol diperoleh signifikasi sebesar 0,024. Perolehan ini dapat menyatakan data peneliti berdistribusi tidak normal karena sig. < 0,05. Dari hasil analisis ini peneliti memberikan kesimpulannya bahwa data hasil kelompok eksperimen terdistribusi normal dan kelompok kontrol tidak terdistribusi normal. Dari hasil pengujian tersebut, peneliti selanjutnya melakukan uji non parametrik, karena terdapat perbedaan hasil uji normalitas pada kedua kelompok tersebut. Kemudian peneliti melanjutkan melakukan analisis homogenitas untuk mengetahui varian populasinya sama atau terdapat perbedaan dengan melakukan uji analisis sampel T test serta uji ANOVA yang kemudian dapat ditampilkan pada table 4 di bawah ini:

**Tabel 4 Test of Homogeneity of Variances  
 Hasil belajar Siswa**

Levane Statistic	df1	df2	Sig
.584	1	38	.449

Berdasarkan hasil data yang telah diuji homogenitas, dapat diketahui dalam table sig. jika nilai signifikansi >0,05 maka data bisa dikatakan homogeny. Tabel diatas menunjukkan signifikan pada 0,449>0,05 sehingga data homogen. Setelah itu dilakukan uji N gain digunakan untuk mengetahui efektivitas peningkatan hasil belajar. Dengan rata-rata n gain dari masing kelompok dapat diketahui keefektifan peningkatan kemampuan dari masing-masing kelompok.

**Tabel 5 Data Peningkatan Hasil Belajar Pada Kelas Eksperimen Dan Kontrol**

Kelas	Rata-rata N Gain	Persentase	Kategori
Eksperimen	52,9807	52,98%	Kurang Efektif
Kontrol	28,7003	28,70%	Tidak Efektif

Berdasarkan deskripsi data pada kelas eksperimen mendapat peningkatan pada hasil belajar pada kelas eksperimen. Peningkatan hasil belajar ini dilakukan dengan menghitung nilai N-Gain dari hasil pretest dan posttest. Pada kelas eksperimen terjadi peningkatan hasil belajar dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,53. Nilai tersebut termasuk kedalam kategori sedang ( $0,30 \leq N\text{-Gain} \leq 0,70$ ).

Pengujian hipotesis dilakukan agar peneliti dapat menemukan perbedaan pada nilai rata-rata tes pemahaman konsep bangun datar yang didapatkan oleh kelompok eksperimen dengan memanfaatkan media belajar berupa video dan nilai yang didapatkan kelompok kontrol dengan menggunakan buku pelajaran saja.

**Tabel 6 Hasil Uji Hipotesis Posttest**  
*Test statistic<sup>a</sup>*

	<b>Hasil Belajar</b>
Mann-Whitney U	32.000
Wilcoxon	242.000
Z	-4.554
Asymp.Sig.(2-tailed)	.000
Exact Sig.[2*(1-tailed Sig.)]	.000

a.Not corrected for ties

b.Grouping Variable: Kelas

Dari hasil analisis yang dilakukan peneliti dapat dijelaskan hasilnya pada kedua kelompok uji coba dengan bantuan Tes-U MannWhitney. Ditemukannya perbedaan pada nilai rata-rata tes siswa yang menggunakan video dengan media gambar dengan hasil taraf signifikasinya 0.000. Dari hasil tersebut dapat dideskripsikan jika sig.  $0,000 < 0,025$  disimpulkan  $H_0$  ditolak atau  $H_1$  diterima. Peneliti menjelaskan bahwa adanya pengaruh media dengan video pada pembelajaran matematika terhadap hasil belajar kognitif siswa dari hasil pengujian hipotesis dengan bantuan Tes-U Mann-Whitney. Dilihat dari aspek kognitifnya siswa, kelompok yang memanfaatkan media belajar berupa video seperti yang dilakukan kelas eksperimen hasil belajarnya menjadi lebih baik atau tinggi daripada kelas yang menggunakan media gambar saja yang hasilnya belajarnya lebih rendah seperti kelas kontrol. Untuk menghitung aspek kognitif peneliti dibantu oleh program SPSS for Windows, tentunya hasilnya dapat berbeda pada kelas yang memanfaatkan media belajar yang berbeda. Dapat diperhatikan pada table 4 apabila rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar kelas kontrol yang lebih rendah, meskipun tidak mencapai 50% siswa kelas eksperimen yang mendapatkan nilai di atas rata-rata. Hasil uji prasyarat normalitaspun kedua kelompok mendapatkan hasil yang berbeda. Analisis menggunakan model Kolmogorov mendapatkan hasil berdistribusi normal pada kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol sebaliknya, oleh karena itu peneliti melakukan uji non parametrik. Dengan uji nonparametrik peneliti menggunakan metode Mann-Whitney berdasarkan 2 sampel independent dengan uji u. Dengan menggunakan uji U hasil dari perolehan uji hipotesis dengan data hitung 0.007 berdasarkan  $\alpha = 0.025$ , karena uji  $-u < \alpha$  makadapat disimpulkan  $H_0$  ditolak atau terima  $H_1$ . Dari analisis tersebut peneliti menyimpulkan adanya pengaruh penggunaan media video pada pembelajaran matematika dengan hasil belajar siswa.

Berdasarkan peneliti pada siswa kelas V di SD Inpres Kakaskasen III Tomohon terdapat pengaruh media video pada hasil belajar matematika materi bangun datar. Hal ini menunjukkan penggunaan media yang tepat sangat membantu siswa dalam memahami materi yang guru sampaikan. Hal ini sesuai dengan Sadiman et al., (2015) menyatakan media adalah semua yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran dari guru kepada penerima sehingga ia dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa

sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Eksperimen yang dilakukan oleh para peneliti terhadap siswa kelas V SD Inpres Kakaskasen III dalam hal ini kelas eksperimen menggunakan media video dan kelas kontrol menggunakan media gambar.

Penggunaan media pembelajaran video sangat membantu dalam pembelajaran saat pandemi seperti pada penelitian Sumilat et al., (2022) yang berjudul pengembangan materi operasi media berbantuan komputer menghitung bilangan bulat menyatakan bahwa pembelajaran matematika dimasa pandemic sungguh menantang dan terasa berat, namun dengan dengan berkembangnya pembelajaran dengan berbantuan media mampu membuat siswa berpikir kreatif yang dipahami salah satu komponen penting dalam memecahkan masalah. Penelitiannya hampir serupa dengan penelitian ini, dimana melalui penggunaan media video pada pembelajaran dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah.

Dalam temuan penelitian Sumilat, et al., (2022) yang judulnya membahas efek belajar dengan dari pada hasil belajar siswa, menyatakan bahwa dampak pembelajaran daring membuat siswa kurang bersemangat sehingga pemahaman siswa pada materi pelajaran menjadi turun karena guru kurang mampu membimbing setiap siswanya satu persatu karena waktunya juga terbatas sehingga keterampilan belajar siswa ikut menurun. Hasil berbeda pada peneltian ini karena peneliti memanfaatkan dengan pembuatan media video pembelajaran yang kreatif dapat menarik perhatian siswa.

Penelitian serupa juga dilakukan (Datu et al., 2022) dimana peneliti tersebut membahas pengaruhnya motivasi belajar terhadap hasil belajarnya siswa saat masa pandemi. Dari penelitiannya ditemukan pengaruh positif yang terjadi pada motivasi belajar dengan hasil belajar di mata pelajaran matematika. Hasil tersebut terjadi karena motivasi ditekankan pada saat proses belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Tentunya penelitian ini ada kemiripan dengan penelitian ini, dimana adanya pengaruh .penggunaan media video pada pembelajaran matematika materi bangun datar dapat memudahkan siswa untuk memahami materi sehingga ketertarika siswa meningkat dan hasil belajar akan meningkat seiring bertumbuhnya ketertarikan siswa terhadap penggunaan media video.

Begitupun dengan temuan penelitian Gara et al., (2022) yang membahas pola asus demokrasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajarnya siswa SD. Hasilnya didapatkan pola asuh oleh orang tua dengan model demokrasi mempunyai pengaruh positif pada hasil belajar siswa kelas V SD Advent Ratahan. Pada variable motivasi belajar juga menyumbang pengaruh positif meningkatnya hasil belajar siswa, dan juga secara bersama-sama menyumbang pengaruh terhadap hasil belajarnya siswa dengan menunjukkan bahwa pola asuh demokrasi memberikan penagruh sebesar 22%. Penelitian ini memiliki kemiripan dengan penelitian saya bahwa hasil belajar kedua kelompok berbeda karena penggunaan media pada kedua kelompok tersebut jugaberbeda hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebing tinggi dibandingkan kelas kontrol meskipun tidak sampai 50% .

Dari hasil penelitian ini, peneliti mengharapkan agar setiap orang yang mempelajari penelitian ini khususnya siswa agar dapat dijadikan panutan untuk meningkatkan hasil belajarnya lebih baik. Di masa pandemi khususnya saat ini, sejak diterapkan pembekajaran daring tentunya dilakukan dengan berbagai platform dan media sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukannya penerapan media guna memudahkan siswa dalam memahami konsep matematika. Salah satu media yang digunakan adalah media video. Pentingnya mengembangkan bedia belajar untuk siswa agar siswa lebih aktif terlibat dan sanggup menyelesaikan permasalahannya secara mandiri, logis, dan sistematis. Hal ini merupakan tututan siswa agar mampu mengkonstruksi sendiri wawasan dan pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang didapatkannya dari menyelesaikan permasalahannya sendiri, efeknya dapat tercipta pembejaran dua arah. Selain itu besar harapannya dapat memotivasi serta dapat merangsang pemahaman dan kreativitas siswa tentang materi yang dipelajarinya, sehingga dapat memaksimalkan pencapaian kompetensi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dari berbagai referensi yang saya sudah baca, penelitian tentang penggunaan media video dalam pembelajaran matematika bangun datar sudah umum dilakukan, akan tetapi penelitian yang ambil tentang pengaruh penggunaan media video dalam pembelajaran matematika materi bangun datar mungkin belum ada, peneliti mendapatkan penelitian dari judul tersebut karena adanya permasalahan dalam diri siswa sendiri sehingga dengan pengaruhnya penggunaan media video dalam pembelajaran siswa bisa meningkatkan hasil belajar.

## KESIMPULAN

Kesimpulan ini diambil dari hasil analisis dan pembahasan yang didapatkan peneliti yang membahas efek dari menggunakan media berupa video yang diterapkan pada pembelajaran matematika pada materi bangun datar guna untuk melihat hasil belajar siswa yang pencapaiannya sangat baik. Sehingga hasil penelitian ini adanya pengaruh menggunakan media video terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika di kelas V SD Inpres Kakaskasen III Tomohon. Prestasi yang diperoleh siswa diperoleh dari nilai rata-rata dari hasil belajar mata pelajaran matematika kelas eksperimen nilainya lebih tinggi daripada nilai rata-rata yang ada pada kelas kontrol yang lebih rendah. Dari hasil perhitungan uji t juga didapatkan pengaruh penggunaan media video pada pembelajaran matematika terhadap hasil belajarnya siswa. Nilai yang didapatkan kelas kontrol lebih rendah, daripada nilai kelas eksperimen.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa terimakasih terbesar peneliti ucapkan kepada ibu Juliana M. Sumilat, M.Pd, CRP dan bapak Deddy Kumolontang, S.Si, M.Pd, dimana beliau telah memberikan arahan dan membimbing penelitian ini sehingga dapat menyusun karya ilmiah ini dengan sangat baik. Selain itu ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada wali kelas V dan juga kepala sekolah SD Inpres Kakaskasen Tiga karena telah memberikan kemudahan ijin dalam melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Yang terakhir ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada seluruh siswa kelas V SD Inpres Kakaskasen Tiga yang dapat bekerjasama secara kondusif membantu penelitian ini sehingga dapat berjalan dengan lancar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andyani, N., Saddhono, K., & Mujiyanto, Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Media Audiovisual pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Basastra*, 4(2), 161–174.
- Annisa, R., Subali, B., & Heryanto, W. P. (2018). Peningkatan daya ingat dan hasil belajar siswa dengan mind mapping method pada materi listrik dinamis. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik*, 3(1), 19–23.
- Ansori, M. (2020). *Metode penelitian kuantitatif Edisi 2*. Airlangga University Press.
- Astiti, I. A., Sasmita, G. M., & Sukarsa, M. (2018). Penerapan Augmented Reality Video Dinamis dalam Pembelajaran Peredaran Darah Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 174–184.
- Banggur, M. D. V., Situmorang, R., & Rusmono, R. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 152–165.
- Datu, A. R., Tumurang, H. J., & Sumilat, J. M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1959–1965.

- 7167 *Pengaruh Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar - Juliana Margareta Sumilat, Deddy Kumolontang, Yanti Rompah*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.4017>
- Farida, F., Suherman, S., & Zulfikar, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Himpunan Melalui Pembelajaran Matematika dengan Media Articulate Studio'13. *JSHP: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(1), 20–28.
- Gara, N., Monigir, N. N., Tuerah, R. M. S., & Sumilat, J. M. (2022). Pengaruh Pola Asuh Demokratis dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5024–5032.
- Hafni, R. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pendidikan Online. *Seminar Nasional Teknologi Edukasi Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 601–611.
- Hendriyani, Y., Delianti, V. I., & Mursyida, L. (2018). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 11(2), 85–88. <https://doi.org/10.24036/tip.v11i2.147>
- Hidayat, D. R., Rohaya, A., Nadine, F., & Ramadhan, H. (2020). Kemandirian belajar peserta didik dalam pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(2), 147–154.
- Maharani, M., Supriadi, N., & Widiyastuti, R. (2018). Media pembelajaran matematika berbasis kartun untuk menurunkan kecemasan siswa. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 101–106.
- Negara, H. R. P., Syaharuddin, S., Kurniawati, K. R. A., Mandailina, V., & Santosa, F. H. (2019). Meningkatkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan media belajar berbasis android menggunakan mit app inventor. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2(2), 42–45.
- Sadiman, S., Samidi, S., & Mahfud, H. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Stad (Student Teams Achievement Devision) Terhadap Hasil Belajar Pips SD Ditinjau Dari Kreativitas Belajar Mahasiswa Pgsd. *Paedagogia*, 18(2), 21–35.
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Septiani, E., & Setyowati, L. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Secara Daring Terhadap Pemahaman Belajar Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 1(01), 121–128.
- Siamy, L., Farida, F., & Syazali, M. (2018). Media Belajar Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 113–117.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.
- Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., Fahrizqi, E. B., & Setiawansyah, S. (2021). Pendampingan dan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dan Video Editing di Smkn 7 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 160–166. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1375>
- Sumilat, J. M., Rorimpandey, W. H., & Siruru, S. (2022). Analisis Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8537–8544.
- Sumilat, J. M., Tumurang, H. J., Suleman, G., & Posumah, N. (2022). Development of Computer-Aided Media Operating Materials Calculate Integers. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 12(1).
- Widad, F., Ibrahim, M., Thamrin, M., & Kasiyun, S. (2021). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Melalui Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3263–3268. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1217>