

Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19

Oleh :

Mirawati Hutuji¹, Asriyati Nadjamuddin²

PGMI FITK IAIN Sultan Amai Gorontalo, PGMI FITK IAIN Sultan Amai
Gorontalo

Email : mirawatihutuji1214@gmail.com, asriyati.nn@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video pembelajaran Matematika terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada masa pandemi covid-19 di SDN 2 Limboto. Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Limboto sebanyak 25 siswa. Teknik pengumpulan data dalam pada penelitian ini adalah soal tes hasil belajar matematika. Analisis data menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar matematika sebelum menggunakan media video pembelajaran matematika (*pretest*) adalah 51,60 berada pada kategori rendah, sedangkan nilai rata-rata setelah menggunakan media video pembelajaran (*posttest*) adalah 79,80 berada pada kategori tinggi. Sedangkan hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, memperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan video berpengaruh terhadap pembelajaran matematika.

Kata Kunci : Media Video Pembelajaran, Matematika, Hasil Belajar

ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of using Mathematics learning videos on the learning outcomes of fourth grade students during the covid-19 pandemic at SDN 2 Limboto. This type of research is a pre-experimental study with a One Group Pretest-Posttest research design. The sample in this study was the fourth grade students of SDN 2 Limboto as many as 25 students. The data collection technique in this study is a matter of test results of learning mathematics. The analytical data used the descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis technique. The results of the analysis show that the average value of learning mathematics outcomes before using the video media learning mathematics (*pretest*) is 51.60 which is in the low category while the average value after using the learning video media (*posttest*) is 79.80 which is in the high category. While the results of inferential statistical analysis using the t-test formula, it is known that $t \text{ count} > t \text{ table}$ or the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. This proves that the use of video has an effect on learning mathematics.*

Keywords: Learning Video Media, Mathematics, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki kaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik. Pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar, apabila antara guru dengan peserta didik dapat bekerja sama untuk menciptakan iklim yang baik dan menyenangkan¹. Pembelajaran seharusnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar peserta didik belajar². Pembelajaran yang efektif mampu melibatkan seluruh peserta didik secara aktif. Dalam proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila peserta didik mampu memahami dan menguasai mata pelajaran yang diajarkan³.

Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Keberhasilan suatu proses pendidikan sangat ditentukan oleh pendidik, peserta didik dan lingkungan sekolah. Ketiga hal tersebut tidak dapat dipisahkan, karena ketiganya saling terikat satu sama lain. Keberhasilan pendidikan juga dapat terjadi melalui beberapa proses dan sistem yang terdiri dari berbagai komponen, antara lain: tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, sumber dan alat evaluasi⁴. Selanjutnya, Kegiatan belajar mengajar merupakan sesuatu yang membutuhkan sarana dan prasarana seperti alat peraga yang membantu terlaksananya proses belajar mengajar.

Tahun 2020 menjadi tahun yang bersejarah bagi peradaban umat manusia atau seluruh dunia, khususnya dalam bidang pendidikan. Organisasi Kesehatan Dunia atau *World Health Organization* (WHO) menetapkan wabah virus corona (COVID-19) sebagai pandemi. Hal tersebut berakibat pada pembatasan jarak fisik

¹ A. Karmila Iskandar Nadia Uno, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *EDUCATOR : Directory of Elementary Education Journal* 1, no. 2 (2020): 174–95, <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.83>.h. 176

² Zainal Aqib dan Ali Murtadio, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif* (Bandung: PT. Satu Nusa, 2016).h. 1

³ Dewi Monalisa Kadir dan Asriyati Nadjamuddin, "Penerapan Metode Example Non Example Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika," *EDUCATOR : Directory of Elementary Education Journal* 1, no. 2 (2020): 107–21, <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.166>.h. 109

⁴ Amalia Rizki Pautina, "Efektivitas Konseling Kognitif Dalam Mengatasi Disleksia Pada Anak Kelompok B TK Damhil DWP UNG Kota Gorontalo Tahun Ajaran 2014/2015," *Irfani* 12, no. 1 (2016): 146–58, <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir/article/view/465/382>.

masyarakat atau *physical distancing*. Di Indonesia sendiri, menteri pendidikan dan kebudayaan mewajibkan penyelenggaraan pembelajaran di seluruh satuan pendidikan dilaksanakan Dalam Jaringan (Daring) sebagai upaya menanggulangi wabah tersebut.

Keputusan tersebut tentunya membawa dampak besar terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam penyediaan media pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran Daring. Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 (empat) kelompok, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*), media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik⁵.

Media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal⁶.

Media pembelajaran ialah sarana pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Sehingga mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan

⁵ Alwi S., "Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran," *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 8, no. 2 (2017): 145–67.

⁶ Rusby Zulkifli, "Pengaruh Bauran Promosi Terhadap Peningkatan Jumlah Tamu Pada Wisma Graha Az-Zahra Pekanbaru," *AlHikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 14, no. 2 (2017): 222–41.

media pembelajaran yang kreatif, inovatif, variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Al-Qur'an Surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

وَ أَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “kami turunkan kepadamu Al-Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”⁷.

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses⁸. Pentingnya penggunaan media video dalam pembelajaran, karena dengan penggunaan media video akan mampu mencapai efektivitas proses pembelajaran, mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi menarik. Sebab, tingkat daya serap dan daya ingat (retensi) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkatkan secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan.

Materi yang ditampilkan secara visual dalam video sangat efektif dalam membantu guru menyampaikan materi yang sifatnya dinamis seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu. Materi – materi tersebut memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal tertentu sehingga akan lebih efektif apabila disajikan melalui pemanfaatan teknologi video.

Dalam hal ini, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai, melukiskan gambar

⁷ Kementerian Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahannya* (Jakarta: Thoha Putra, 2019).

⁸ Ramli, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadit,” *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* 13, no. 23 (2015): 133–34.

hidup dan suara, menyajikan informasi, memaparkan proses dan menjelaskan konsep-konsep yang rumit. Selain itu, tampilan video juga mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap sehingga siswa akan merasa sedang berada dalam kondisi yang ditampilkan dalam video.

Video sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta maupun fiktif, edukatif maupun instruksional serta pesan yang bersifat informatif. Selain itu, secara psikologis media video memiliki banyak kelebihan, diantaranya dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya. Melalui alat perekam pita video pula, sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli atau spesialis⁹.

Berdasarkan observasi awal di SDN 2 Limboto, pada mata pelajaran Matematika pada kelas IV terlihat bahwa pembelajaran yang dikembangkan bersifat tekstual dengan buku sebagai sumber belajar maupun media pembelajaran sebelumnya berdasarkan wawancara dengan guru, di sekolah tersebut guru belum pernah menggunakan media video. Dan pada umumnya guru menggunakan metode ceramah yang berpusat kepada guru, selama proses belajar mengajar berlangsung, hanya guru yang banyak berbicara dan menyampaikan informasi. Sehingga pemahaman pada materi menjadi kurang dan hasil belajar siswa rendah. Selain itu, semangat belajar peserta didik rendah terlihat pada saat proses belajar peserta didik merasa jenuh sehingga peserta didik sibuk sendiri dan bermain-main pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Oleh karena itu diperlukan video pembelajaran untuk mengatasi kesulitan belajar yang dialami peserta didik.

Melihat dari permasalahan yang terjadi diatas, dapat dilakukan perbaikan dengan menggunakan media yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu, juga dapat memberikan inovasi baru kepada pendidik di dalam membuat media yang kreatif agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan

⁹ Andi Jusmiana Herianto, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Di Era Pandemi Covid-19," *Jurnal Pendidikan* 5, no. 2 (2020).h. 3-4

media yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan bentuk *Pre-Eksperimental Design*. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikannya¹⁰. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *One-Group-Pretest-Posttest*, dalam kegiatan eksperimen ini tidak menggunakan kelompok kontrol. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan *Paired Sample T-test* untuk membandingkan perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media video pembelajaran. Pengujian ini dilakukan menggunakan bantuan komputer yaitu program SPSS.

Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Limboto yang terletak di jalan Baso Bobihoe, Kelurahan Kayu Bulan, Kecamatan Limboto, Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini dilakukan di kelas IV tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari – Mei 2021.

Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer adalah siswa kelas IV, sekaligus menjadi subyek penelitian. Yang menjadi sumber data sekunder dalam penelitian adalah kepala sekolah, guru, administrasi, buku-buku atau literature dan dokumentasi sekolah yang berhubungan dengan penelitian ini.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas IV SDN 2 Limboto tahun ajaran 2020/2021 dengan jumlah siswa 25 orang, yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018).h. 72

yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul mewakili. Dari 25 populasi dan 25 siswa pula yang dijadikan sampel pada penelitian ini. Dalam teknik pengambilan sampel peneliti menggunakan sampel jenuh. Sampel jenuh merupakan teknik pengambilan sampel bila semua anggota populasi digunakan. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil. sampel dalam penelitian ini adalah murid kelas IV SDN 2 Limboto.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Pembelajaran dilakukan selama empat kali pertemuan. Pertemuan pertama pembelajaran tanpa menggunakan media video pembelajaran sekaligus pretest. Pertemuan kedua pembelajaran menggunakan media video pembelajaran. Pertemuan ketiga menggunakan media video pembelajaran. Pertemuan keempat yaitu *postest*. Setiap pertemuan dilakukan dalam waktu 2 x 35 menit.

Kemudian teknik analisis data yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Pengujian normalitas yang digunakan adalah *Shapiro Wilk* untuk mengetahui apakah data yang mengikuti populasi berdistribusi normal. Ketika menggunakan aplikasi SPSS uji Normalitas dapat dilihat dengan menggunakan uji normal *kolmogorov-semirnov* dan *shapiro wilk*¹¹. Pada penelitian ini hasil uji normalitasnya dapat dilihat pada bagian kolom *shapiro wilk*, karena sampel yang penulis gunakan kurang dari 50 sampel.

¹¹ V. Wiratna Sujarweni, *SPSS Untuk Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015).h. 52

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Angket

a. Uji Validitas

Pada penelitian ini penulis melakukan dua kali tes yaitu *Pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen (kelas IV SDN 2 Limboto) dengan jumlah responden sebanyak 25 siswa. Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan validitas Instrumen tes (*pretest* dan *posttest*) validitas yang dilakukan adalah validitas isi dan konstruk sebelum digunakan dan dilanjutkan dengan pemberian *treatment* penggunaan video pembelajaran untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Hasil penelitian menunjukkan nilai *pretest* dengan nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 75 dengan rata-rata nilai 51,60 dan nilai *posttest* dengan nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 95 dengan rata-rata nilai 79,80 dengan KKM 70.

Sebelum peneliti memberikan soal kepada siswa peneliti terlebih dahulu mengujikan pada kelas atas yang sudah pernah menerima pelajaran tersebut untuk mengetahui soal tersebut valid atau tidak. Peneliti melakukan uji validitas soal tes sebanyak 20 butir soal. Uji validitas instrumen ini dikatakan valid apabila memiliki: $r_{\text{ruang}} > r_{\text{tabel}}$.

Dalam penelitian kuantitatif, kriteria utama terhadap data hasil adalah valid, reliabel, dan objektif. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian. Analisis uji instrumen menggunakan aplikasi SPSS versi 21 dengan menggunakan teknik korelasi produk moment.

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan rumus.

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

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel x dan y

$\sum x$: Jumlah seluruh nilai x

$\sum y$: Jumlah seluruh nilai y

$\sum xy$: Jumlah perkalian antara nilai x dan nilai y

N : Jumlah responden¹².

b. Uji Reliabilitas

Teknik yang digunakan dalam analisis reliabilitas instrumen ini menggunakan teknik *alpha cronbach*. Pada analisis peneliti menggunakan IBM SPSS *Statistics* 21. Uji reliabilitas ini dikatakan valid apabila nilai $\alpha > 0.6$ namun apabila nilai $\alpha < 0,6$ maka dapat dikatakan valid. Berikut data reliabilitas instrumen soal tes :

**Tabel 1
Data Realibilitas Instrumen Soal Tes**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.790	20

Berdasarkan tabel *case processing summary* dapat disimpulkan bahwa $N=20$ dan teridentifikasi 100%. Pada tabel *reability statistic* nilai *cronbach's alpha* ialah $0,790 > 0,6$ hal ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel.

2. Analisis Data

a. Uji Normalitas Data

Pada penelitian ini uji normalitas dilihat dari data hasil *pre-test* dan *post-test*. Ketika menggunakan aplikasi SPSS uji normalitas dapat dilihat dengan menggunakan uji normal *kolmogorov-semirnov* dan *shapiro wilk* dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria jika nilai sig lebih $>$ dari 0,05 maka data berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai sig lebih $<$ dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

**Tabel 2
Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.201	25	.011	.939	25	.137
Possttest	.143	25	.200*	.952	25	.282

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.h. 208

Dari tabel sebelumnya, diperoleh nilai (sig) dari hasil belajar siswa kelas IV dengan uji *shapiro-wilk* diketahui nilai *pre-test* terbesar 0,137 dan nilai *post-test* sebesar 0,282 yang nilai dari hasil kedua test tersebut lebih > dari 0,05 dengan demikian data pada tabel tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. Sebelum melakukan uji hipotesis tahap awal yang dilakukan adalah merumuskan masalah hipotesis.

H ₀	Tidak ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada masa pandemic covid-19 di SDN 2 Limboto
H _a	Ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada masa pandemi covid-19 di SDN 2 Limboto

Analisis yang digunakan dalam menguji hipotesis ini adalah dengan menggunakan uji *paired sampel* tes. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal maka data selanjutnya akan di uji dengan melakukan uji *paired sampel* tes. Uji *paired sampel* tes ini dihitung menggunakan aplikasi SPSS versi 21. Berikut ini adalah tabel hasil uji *paired sampel* tes.

	Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std Deviation	Std Error Mean	95% confidence interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pair 1 pretest posttest	-28.200	6.752	1.350	-30.987	-25.413	20.884	<.001	

Pada tabel diatas bagian Mean menunjukkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa setelah *Pre-test* dan *Post-test* pada mata pelajaran matematika materi pecahan di SDN 2 Limboto sebesar -28.706. Perbedaan ini ada dalam internal taraf kepercayaan 95% yaitu terendah -30.987 dan tertinggi -25.413, sedangkan hasil analisis *paired sample test* hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan (penggunaan media video pembelajaran matematika) menunjukkan nilai sig (2 tailed) = 0.01 < 0,05 sesuai dengan kriteria uji t tes jika sig (2 tailed) lebih kecil dari 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penggunaan media video pembelajaran matematika dapat memberi pengaruh terhadap terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada masa pandemi covid-19 di SDN 2 Limboto.

Selain membandingkan dengan nilai signifikan penulis juga menguji dengan nilai t pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} dalam penelitian ini adalah sebesar 20,884 dengan $n = 25$ sedangkan nilai t_{tabel} untuk $n = 25$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ sebesar 2,063. Dengan demikian nilai $t_{hitung} = 20,884 > t_{tabel} = 2,063$. Dari data penelitian diatas bahwa dapat diketahui Ha diterima dan Ho ditolak.

Berdasarkan data penelitian yang telah dianalisis maka dapat diketahui bahwa peneliti berperan langsung dalam mengajar matematika pada materi Pecahan dikelas IV yang didampingi oleh guru perwalian kelas IV. Siswa kelas IV sebagai objek yang berjumlah 25 orang yang diberi perlakuan berupa penggunaan media video pembelajaran melalui *zoom meeting* dan Grup *WhatsApp* Kelas. Sebelum dilakukan perlakuan diadakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa

akan materi yang diajarkan. Dalam mengerjakan *pretest* ini siswa pada umumnya hanya mengerjakan soal sesuai dengan kemampuan seadanya. Adapun prestasi yang diperoleh berupa nilai rata pretest kelas IV adalah 51, 60.

Setelah kemampuan *Pretest* diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran pada kelas IV. Sehingga diperoleh hasil *Posttest* dengan rata-rata hasil belajar yaitu 79,80. Berdasarkan uraian pengujian dan pembahasan data yang telah dijelaskan, maka dapat diketahui penerapan media video pembelajaran matematika pada siswa kelas IV SDN 2 Limboto sebagai berikut :

1. Penerapan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada masa pandemi covid-19 di SDN 2 Limboto dapat meningkatkan hasil belajar yang dibuktikan dengan peningkatan rata-rata 28,20 dilihat dari hasil *Pretest* dan *Posttest*.
2. Berdasarkan hasil hitungan statistik parametric yang sudah dilakukan penulis, maka dapat diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Limboto. Hal tersebut terlihat pada hasil *Post-test* siswa dari aspek kognitif setelah diberi perlakuan dengan nilai $t_{hitung} = 20,884 > t_{tabel} = 2,063$ yang berarti hipotesis (H_a) penelitian ini diterima, yaitu ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada masa pandemi covid-19 di SDN 2 Limboto.

Dari beberapa data yang sudah penulis kumpulkan, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan (penggunaan video pembelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SDN 2 Limboto) hal tersebut terbukti pada hasil *Pre-test* siswa dengan nilai maksimum sebesar 75 dan nilai minimum sebesar 35 dengan rata-rata 51,60 sehingga siswa yang mencapai nilai diatas rata-rata (KKM) sebanyak 3 orang dan siswa yang belum mencapai KKM 22 orang. Dan hasil *Pos-test* siswa dengan nilai maksimum sebesar 95 dan minimum 65 dengan nilai rata-rata 79.80 sehingga siswa yang mencapai nilai diatas rata-rata (KKM) sebanyak 23 orang. Dari nilai yang telah

dijelaskan diatas penerapan pembelajaran menggunakan video pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada masa pandemi covid-19 di SDN 2 Limboto dapat meningkatkan hasil belajar yang dibuktikan dengan peningkatan rata-rata 28,20 dilihat dari hasil *Pretest* dan *Posttest*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sri Wulandari, dimana berdasarkan hasil analisis, diperoleh $t_{hitung} = 5,165$ dan dengan $\alpha = 0,05$ yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran pada materi himpunan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP NU Palembang¹³.

Penelitian tentang penggunaan video pembelajaran juga dilakukan oleh Resky Azis dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah”. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif serta signifikan antara motivasi dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada kategori nilai rata-rata sebesar 78,71 dan 70,93. Motivasi dan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan Media Video berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 83,79 dan 77,17. Ada pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi 0.002 dan 0,016¹⁴.

Penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, disebabkan karena video dapat dimanfaatkan pada hamper semua topik, tipe pelajaran baik ranah afektif, kognitif maupun psikomotorik, hal ini disebabkan karena terdapat banyak kelebihan video ketika digunakan sebagai media pembelajaran di antaranya menurut Nugent yang menyatakan bahwa video merupakan media yang cocok untuk pelbagai pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa seorang diri sekalipun. Hal itu, tidak dapat

¹³ Sri Wulandari, “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Pada Materi Himpunan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Nu Palembang” (UIN RADEN FATAH PALEMBANG, 2016), <http://eprints.radenfatah.ac.id/1044/>. Online. Di Akses 2 Januari 2021

¹⁴ A. M. Taiyeb & A. Muis R. Azis, “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah,” *Prosiding Seminar Nasional Biologi Dan Pembelajarannya*, 2018, 461–66, <https://ojs.unm.ac.id/Semnasbio/Article/View/7184>.

dilepaskan dari kondisi para siswa saat ini yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya televisi, di mana paling tidak setiap 30 menit menayangkan program yang berbeda. Dari itu, video dengan durasi yang hanya beberapa menit mampu memberikan keluwesan lebih bagi guru dan dapat mengarahkan pembelajaran secara langsung pada kebutuhan siswa¹⁵.

KESIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan penulis yaitu tentang Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SDN 2 Limboto, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan media video pembelajaran matematika terhadap hasil *Pret-est* dan *Post-tes* kelas IV SDN 2 Limboto. Hal ini dapat kita ketahui dari hasil analisis uji t-test (*Paired Sample t-Test*) dengan data akhir yang diperoleh yaitu nilai $t_{hitung} = 20,884 > t_{tabel} = 2,063$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.

Daftar Pustaka

- Awang, Rambu Ery Ana. "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang." Universitas Negeri Semarang, 2016. <http://lib.unnes.ac.id/28325/1/1401512011.pdf> .
- Herianto, Andi Jusmiana. "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Di Era Pandemi Covid-19." *Jurnal Pendidikan 5*, no. 2 (2020).
- Murtadio, Zainal Aqib dan Ali. *Kumplan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif*. Bandung: PT. Satu Nusa, 2016.
- Nadia Uno, A. Karmila Iskandar. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *EDUCATOR : Directory of Elementary Education Journal* 1, no. 2 (2020): 174–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.83>.

¹⁵ Rambu Ery Ana Awang, "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang" (Universitas Negeri Semarang, 2016), <http://lib.unnes.ac.id/28325/1/1401512011.pdf> . online. Diakses 19 April 2021.

- Nadjamuddin, Dewi Monalisa Kadir dan Asriyati. “Penerapan Metode Example Non Example Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika.” *EDUCATOR: Directory of Elementary Education Journal* 1, no. 2 (2020): 107–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.166>.
- Pautina, Amalia Rizki. “Efektivitas Konseling Kognitif Dalam Mengatasi Disleksia Pada Anak Kelompok B TK Damhil DWP UNG Kota Gorontalo Tahun Ajaran 2014/2015.” *Irfani* 12, no. 1 (2016): 146–58. <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir/article/view/465/382>.
- R. Azis, A. M. Taiyeb & A. Muis. “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah.” *Prosiding Seminar Nasional Biologi Dan Pembelajarannya*, 2018, 461–66. <https://ojs.unm.ac.id/Semnasbio/Article/View/7184>.
- Ramli. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Al-Hadit.” *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* 13, no. 23 (2015): 133–34.
- RI, Kementerian Agama. *Al-Quran Dan Terjemahannya*. Jakarta: Thoha Putra, 2019.
- S., Alwi. “Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran.” *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 8, no. 2 (2017): 145–67.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sujarweni, V. Wiratna. *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015.
- Wulandari, Sri. “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Pada Materi Himpunan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Nu Palembang.” UIN RADEN FATAH PALEMBANG, 2016. <http://eprints.radenfatah.ac.id/1044/>.
- Zulkifli, Rusby. “Pengaruh Bauran Promosi Terhadap Peningkatan Jumlah Tamu Pada Wisma Graha Az-Zahra Pekanbaru.” *AlHikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 14, no. 2 (2017): 222–41.