



## **Implementasi Penggunaan Media *Learning Videos* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar**

**Arrahim<sup>1</sup>, Dede Abdul Azis<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Islam 45 Bekasi, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[arrahimtasrif89@gmail.com](mailto:arrahimtasrif89@gmail.com)

<sup>2</sup>[azisabduldede@gmail.com](mailto:azisabduldede@gmail.com)

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini dilatarbelakangi oleh keadaan pandemi virus Covid-19 yang terus meningkat sehingga didalam dunia pendidikan berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa yang menurun. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas prosedur yang di terapkan adalah kuasi eksperimen serta menggunakan teknik pengumpulan data *random sampling* dan uji hipotesis dalam analisis data. Hasil yang diperoleh Berdasarkan analisis data, disimpulkan bahwa: 1) Terdapat pengaruh penggunaan *Learning Videos* pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Bekasi. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis yang menolak  $H_01$  dan menerima  $H_{a1}$  dengan nilai sig.  $0,055 < 0,05$ . 2) Terdapat pengaruh penggunaan *Learning Videos* pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Bekasi Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis yang menolak  $H_02$  dan menerima  $H_{a2}$  dengan nilai sig.  $0,018 < 0,05$ . 3) Terdapat pengaruh penggunaan *Learning Videos* pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Bekasi Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis yang menolak  $H_03$  dan menerima  $H_{a3}$  dengan nilai sig.  $0,000 < 0,05$ . Kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *Learning Videos* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar di Kabupaten Bekasi.

**Kata kunci:** hasil belajar; matematika; media *learning videos*; motivasi

**Abstract:** The purpose of this research is motivated by the situation of the Covid-19 virus pandemic which continues to increase so that in the world of education it affects motivation and student learning outcomes decrease. This research method uses class action research, the procedure applied is quasi-experimental and uses random sampling data collection techniques and hypothesis testing in data analysis. Results obtained Based on data analysis, it is concluded that: 1) There is an influence of using Learning Videos in learning in increasing the learning motivation of elementary school students in Bekasi Regency. This is evidenced by the results of testing the hypothesis that rejects  $H_01$  and accepts  $H_{a1}$  with a sig value.  $0.055 < 0.05$ . 2) There is an effect of using Learning Videos in improving the learning outcomes of elementary school students in Bekasi Regency. This is evidenced by the results of testing the hypothesis that rejects  $H_02$  and accepts  $H_{a2}$  with a sig.  $0.018 < 0.05$ . 3) There is an effect of using Learning Videos on learning in increasing the motivation and learning outcomes of elementary school students in Bekasi Regency. This is evidenced by the results of testing the hypothesis that rejects  $H_03$  and accepts  $H_{a3}$  with a sig.  $0.000 < 0.05$ . The conclusion in this study is that there is a significant effect of using Learning Videos in increasing the motivation and learning outcomes of elementary school students in Bekasi Regency.

**Keywords:** learning outcomes; mathematics; media learning videos; motivation

## PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sebagai jembatan yang akan menghubungkan individu dengan lingkungan di tengah-tengah era globalisasi yang semakin berkembang, sehingga individu mampu berperan sebagai Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas nantinya mampu mengendalikan, menguasai dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kegiatan pendidikan dalam proses pembelajaran sangatlah penting untuk dikaji karena kegiatan ini adalah proses yang harus dikuasai oleh seorang guru.

Pendidikan merupakan faktor penting dalam kehidupan manusia, manusia berhak mendapatkan pendidikan yang baik. Adanya pendidikan yang baik akan memobilisasi terhadap masa depan seseorang, sehingga kesejahteraan hidupnya berdampingan selaras dengan pendidikan yang didapat. Untuk kemajuan kualitas belajar siswa pendidikan mestinya menghasilkan perubahan baik seperti hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Hasil belajar ini dapat dijadikan tolak ukur untuk menilai keberhasilan proses belajar di sekolah.

Proses Pembelajaran yang berlangsung di sekolah harus memperhatikan aktifitas dan motivasi belajar siswa karena hal tersebut merupakan salah satu faktor yang sangat penting. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat menghambat siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Motivasi adalah upaya-upaya yang dilakukan untuk menimbulkan atau meningkatkan motif. Aspek dalam lingkup proses pembelajaran, inovasi media pembelajaran dirasa perlu dilakukan untuk meningkatkan minat, motivasi maupun hasil belajar siswa (Setiawan et al., 2019). Motif merupakan motor penggerak dinamika perilaku individu dalam mencapai tujuan. Siswa akan bersungguh-sungguh belajar karena termotivasi mencapai hasil belajar yang baik. Motivasi belajar ini merupakan daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar.

Motivasi merupakan faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar. Masniah (2021) menerangkan bahwa motivasi merupakan daya keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang menjamin kegiatan belajarnya.

Pada dasarnya, persoalan mengenai motivasi belajar adalah bagaimana mengatur agar motivasi dapat ditingkatkan karena dalam kegiatan belajar setiap siswa memiliki motivasi belajar dengan tingkatan yang berbeda. Perbedaan motivasi belajar yang dimiliki siswa dapat dilihat berdasarkan tingkat kehadiran siswa dalam kegiatan belajar mengajar, keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan adanya motivasi belajar yang kuat dalam diri siswa dapat mendorong siswa untuk lebih semangat dalam belajar sehingga siswa dapat lebih mudah menguasai materi pembelajaran.

Belajar yang efektif adalah suatu system, yang di dalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan. Beberapa komponen dimaksud meliputi: (1) tujuan, (2) bahan/materi ajar, (3) metoda, (4) alat/media dan, (5) evaluasi (Mangdalena et al., 2021)

Maka dari itu proses pembelajaran perlu adanya media pembelajaran, media pembelajaran ini merupakan suatu alat untuk perantara siswa menerima materi pembelajaran. Hal ini tentu akan sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam memahami dan menerima pelajaran.

Pernyataan media pembelajaran yang memberikan penjelasan mengenai pengaruhnya pada pelajaran matematika yaitu dari Maksum & Zuhdi (2022) yang menyatakan bahwa media Pembelajaran untuk mata pelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa sebesar 9,46%. Guru diharapkan dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk siswa agar kemampuan pemahaman matematikanya dapat meningkat.

Pebrian (2020) mengatakan bahwa penerapan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih konsentrasi di

dalam proses Pembelajaran khususnya pada materi bangun datar yang membuat siswa lebih interaktif. Pengaruh media pembelajaran inipun dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, pada umumnya media pembelajaran masih bersifat konvensional, sehingga memengaruhi minat siswa terhadap pelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Salah satu faktor penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan keinginan belajar siswa sehingga konsentrasi terhadap pembelajaran lebih terfokus.

Bagi guru diharapkan agar menerapkan Penerapan media animasi sebagai alternatif media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Banyak pilihan ide-ide pembelajaran yang bisa diterapkan dengan bantuan teknologi, salah satunya adalah dengan menggunakan video pembelajaran. Selain untuk pembelajaran daring, video pembelajaran inipun juga dapat dilakukan dengan pembelajaran tatap muka. Dengan adanya bantuan *Learning Videos* pembelajaran ini tentunya akan lebih mempermudah guru dalam mengajar dan siswa tidak bosan dengan variasi media pembelajaran yang mereka dapatkan.

Video pembelajaran kini semakin berkembang dan memberikan pengaruh positif bagi kemajuan pendidikan. Dengan adanya video pembelajaran ini akan memudahkan siswa menerima informasi. Di masa pandemi ini, pembelajaran jarak jauh menjadi pilihan. Semua mata pelajaran disampaikan pada siswa dengan menggunakan bantuan teknologi. Video pembelajaran sekarang menjadi alat yang digunakan dalam pengajaran apalagi pembelajaran saat ini dilakukan dengan daring. Video pembelajaran menjadi solusi yang tepat dilakukan masa pandemi Covid-19 seperti ini. Pengajaran sekarang bisa seefektif pembelajaran langsung.

Video pembelajaran yang dibuat oleh guru ini harus selaras dengan materi yang akan disampaikan, tidak lupa untuk

memberikan variasi gambar yang menarik agar siswa memiliki minat dan daya tarik untuk belajar. Penayangan pembelajaran dalam video ini dapat disajikan secara berulang-ulang dan dapat dijadikan dokumen atau referensi bagi guru, sekolah dan bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang bermakna.

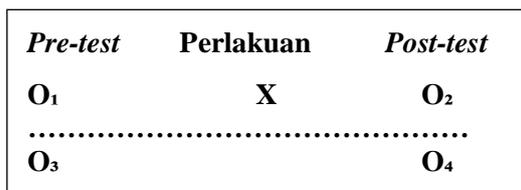
Dari hasil observasi pada tanggal 28 Februari 2022 di SDIT Patriot Bekasi terdapat beberapa siswa yang mendapat nilai 65 pada mata pelajaran Matematika, sedangkan kriteria nilai ketuntannya adalah 70. Nilai yang didapat siswa tersebut tentunya berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dalam belajar terutama pada mata pelajaran

Matematika sangat penting bagi kehidupan sehari-hari manusia, perlu adanya suatu upaya agar materi pembelajaran matematika ini dapat benar-benar dipahami oleh siswa (Alannasir, 2018). Pembekalan materi yang baik dalam lingkup sekolah, akan memahamkan siswa sehingga siswa juga dapat meningkatkan hasil belajarnya di mata pelajaran matematika ini. Selain itu memudahkan siswa dalam mengaplikasikan materi yang mereka dapat dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk memecahkan masalah dengan cara "Implementasi Penggunaan Media *Learning Videos* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Bekasi Pada Masa Pandemi Covid-19".

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas prosedur yang di terapkan adalah kuasi eksperimen. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan perlakuan pembelajaran pada dua kelas dengan perlakuan yang berbeda, yaitu penggunaan *Learning Videos* pada kelas eksperimen dan tidak menggunakan *Learning Videos* pada kelas kontrol. kemudian akan dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Adapun desain penelitian ini seperti pada tabel berikut :



**Gambar 1.** Desain Prosedur Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Ilmu Terpadu (SDIT) El-Azma yang berlokasi di Kabupaten Bekasi yang berjumlah 58 orang siswa. Metode pengumpulan data dan Instrumen

yang digunakan dalam penelitian adalah Angket, Perangkat Tes, Pedoman Wawancara, pedoman Observasi dan Skala.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian kali ini akan dipaparkan beberapa data diantaranya adalah Deskripsi Data, Analisis Data, Hipotesis. Selengkapnya akan disajikan pada data sebagai berikut :  
Deskripsi Data

**Tabel 1.** Data Deskripsi Statistik *Pretest*, Motivasi dan *Posttest* Kelas Kontrol

	<b>N</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>
Pre test	18	48	81	62,89	9,863
Motivasi	18	45	71	56,83	8,638
Post test	18	48	93	70,67	14,088
Valid N (listwise)	18				

Berdasarkan tabel 3 Deskriptif Statistik diatas dapat disimpulkan bahwa data dari pretest kelas kontrol terdapat nilai

minimum pretest 48, nilai maksimum pretest 81, nilai mean pretest 62,89 dan nilai standar deviation pretest 9,863.

**Tabel 2.** Data Deskripsi Statistik Pretest, Motivasi dan Posttest Kelas Eksperimen

	<b>N</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>
Pre test	18	48	81	65,89	9,113
Motivasi	18	53	76	62,50	7,625
Post test	18	63	100	81,83	11,708
Valid N (listwise)	18				

Berdasarkan tabel 4 diatas diketahui bahwa data dari pretest kelas eksperimen terdapat nilai minimum pretest 48, nilai maksimum pretest 81, nilai mean pretest 65,89 dan nilai standar deviation pretest 9,113.

Berdasarkan uji MANOVA diperoleh nilai signifikansi Pilae Traice, Wilk Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root adalah 0,000 0,05. nilai tanda. kurang dari 0,05 maka Ho3 ditolak, maka Ha3 diterima yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Learning Videos* pembelajaran terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDIT El-Azma. Proses pembelajaran akan menghasilkan hasil belajar yang baik jika siswa antusias dan termotivasi. Penggunaan *Learning Videos* pembelajaran ini berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Learning Videos* pembelajaran meningkatkan motivasi

belajar siswa sehingga menjadi lebih semangat dan termotivasi saat belajar. Ini terjadi. *Learning Videos* pembelajaran juga meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa lebih menerima dan memahami informasi atau materi pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Penelitian sebelumnya yang memberikan kontribusi pada motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan media Pembelajaran yaitu dari (Dermawan et al., 2022) peningkatan tersebut terbukti bahwa pada siklus III persentase motivasi belajar siswa meningkat menjadi 93,57% dengan kategori baik dikarenakan efek dari media pembelajaran.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan *Learning Videos* pembelajaran berpengaruh

signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V mata pelajaran Matematika di SDIT El-Azma tahun ajaran 2022/2023, dibuktikan dengan pembuktian hipotesis yang menolak  $H_01$  dan menerima  $H_1$  (nilai signifikansi 0,045 0,05).

Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *Learning Videos* pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran Matematika di SDIT El-Azma tahun ajaran 2022/2023, terbukti dengan ditolaknya hipotesis  $H_02$  dan diterimanya hipotesis  $H_2$  ( nilai signifikansi 0,014 0,05). Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *Learning Videos* pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Matematika di SDIT El-Azma Kabupaten Bekasi tahun ajaran 2020/2021 yang ditunjukkan dengan menunjukkan siapa yang menolak  $H_03$  dan menerima  $H_3$  (nilai signifikansi 0,000 0,05).

Saran yang diajukan oleh peneliti untuk adalah Perlu adanya tidak lanjut penelitian yang pada sekolah yang lebih banyak membuat media yang lebih efektif dan interaktif bagi siswa sekolah dasar sehingga dapat lebih memahami materi matematika.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alannasir, W. (2018). Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sd Inpres Sudiang. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 23. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v1i1.133>
- Dermawan, D. D., Maulana, P., & Hartono Ikhsan, M. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Flanelgraf pada Siswa Sekolah Dasar. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 8(2), 229–239. <https://doi.org/10.30738/wd.v8i2.3726>
- Maksum, D. T. J., & Zuhdi, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif “ILD” berbasis android dalam materi bangun datar sebagai media belajar siswa kelas 4 sekolah dasar. *JPGSD*, 10(1), 182–192.
- Mangdalena, I., FatakhatuShodikoh, A., & Pebrianti, A. R. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/download/1373/958/>
- Masniah. (2021). Penerapan Pembelajaran Inquiry Terbimbing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Pada Materi Gaya Dan Hukum Newton Terhadap Siswa SMP Negeri 2 Tanete Riaja Kabupaten Barru. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(1), 80-91. <https://ojs.unm.ac.id/JIKAP/article/view/17469/9989>
- Pebrian, E. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Datar Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Teknologi*, 8(3), 147–152. <https://doi.org/10.31957/jipi.v8i3.1338>
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019 ISBN*, 167–173. <http://prosiding.unimus.ac.id/index.php/edusaintek/article/view/229/232>