



**Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang**  
***Utilization of Learning Video Media to Improve Student Learning Outcomes in Mathematics Subjects in Building Materials***

**\*Teneng**

SDN 2 Samba Danum, Katingan, Kalimantan Tengah, Indonesia.

**ARTIKEL INFO**

Diterima  
April 2023

Dipublikasi  
Mei 2023

**ABSTRAK**

Tujuan dari Penelitian adalah: 1) Menjelaskan Teknik Atau Cara Menggunakan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Materi Bangun Ruang di Kelas VI SDN-2 Samba Danum. 2) Membuktikan Bahwa Media Video Pembelajaran Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran.

Hasil Penelitian bahwa Media Video Pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas VI-B SDN-2 Samba Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas pada mata pelajaran Matematika yaitu jika dibandingkan hasil tes menggunakan LKPD pada Siklus I jumlah nilai 1410 dengan nilai rata-rata kelas adalah 67,14 dan pada Siklus 2 jumlah nilai siswa sebesar 1590 dengan rata-rata kelas adalah 75,24. Terbukti bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 8,10 poin nilai. Siklus I terdapat 8 atau 38,09% orang, dan siswa tuntas 13 orang siswa atau 61,90% yang nilai mata pelajaran Matematika dan siswa yang tuntas ada 3 orang atau 60% dari jumlah siswa seluruhnya yaitu 21 orang siswa dan pada siklus 2 terbukti nilai mata pelajaran Matematika ada 20 orang siswa yang tuntas atau 95,24% siswa dari jumlah siswa seluruhnya yaitu 21 orang siswa.

Kata kunci: Media Video Pembelajaran, Hasil Belajar Siswa, Materi Bangun Ruang.

**ABSTRACT**

*The aims of the research were: 1) to explain techniques or how to use learning video media to improve student learning outcomes in mathematics subject matter for building space materials in class VI of SDN-2 Samba Danum. 2) Proves that Learning Video Media Can Improve Student Learning Outcomes in Subjects.*

*The results of the research show that learning video media can improve student learning outcomes in mathematics in class VI-B SDN-2 Samba. 1410 with a class average score of 67.14 and in Cycle 2 the total student score was 1590 with a class average of 75.24. It is proven that there is an increase in the class average value of 8.10 value points. Cycle 1 there were 8 or 38.09% of students, and students who completed 13 students or 61.90% who scored Mathematics and students who completed 3 people or 60% of the total number of students, namely 21 students and in cycle 2 it was proven the value of the Mathematics subject was 20 students who completed or 95.24% of students from the total number of students, namely 21 students.*

*Keywords: Learning Video Media, Student Learning Outcomes, Building Materials.*

\*e-mail :  
[teneng243@gmail.com](mailto:teneng243@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran matematika memegang peranan penting untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang lebih luas. Materi matematika yang diajarkan di sekolah harus dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pendidikan, kompetensi dan kepribadian peserta didik sesuai dengan tuntutan perkembangan seiring dengan kemajuan ilmu teknologi. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajari peserta didik ketika di Sekolah Dasar (SD). Pengetahuan matematika di SD akan menjadi dasar untuk mempelajari matematika di SMP, SMA bahkan jenjang pendidikan berikutnya. Matematika merupakan suatu ilmu yang dapat melatih peserta didik dalam menggunakan penalaran logis, sistematis, kritis, dan teliti. Matematika adalah bahasa symbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke aksioma atau postulat dan akhirnya ke-dalil”.

Beberapa upaya dilakukan oleh pengajar agar hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat meningkat. Banyak teori dan prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh para ahli yang satu dengan yang lain memiliki persamaan dan perbedaan. Dari berbagai prinsip belajar tersebut terdapat beberapa prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat dipakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi peserta didik yang perlu meningkatkan upaya belajarnya maupun bagi guru dalam upaya meningkatkan belajarnya. Prinsip tersebut diantaranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media Video Pembelajaran merupakan bagian dari strategi belajar.

Video Pembelajaran dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan diterapkan. Video Pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar. Proses pembelajaran matematika di sekolah dasar yang merupakan titik awal bagi

siswa untuk belajar matematika, harus memperhatikan prinsip belajar dari konkrit ke abstrak, dari mudah ke sulit, dan dari sederhana ke kompleks. Untuk itu dalam pembelajaran matematika memerlukan Media pembelajaran yang variatif, inovatif dan kreatif. Pembelajaran matematika yang bersifat monoton, menghafal dapat mengakibatkan kesan yang membosankan bagi siswa, sehingga pada akhirnya siswa merasa bosan dan sangat sulit memahami materi yang diberikan guru.

Video pembelajaran adalah media untuk mentransfer pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bagian dari proses belajar. Lebih interaktif dan lebih spesifik dari sebuah buku atau kuliah, tutorial berusaha untuk mengajar dengan contoh dan memberikan informasi untuk menyelesaikan tugas tertentu di SDN-2 Samba Danum memiliki sarana informasi dan teknologi yang memadai yaitu ada 14 unit Laptop, 1 komputer PC dan 2 unit LCD Proyektor. Dengan sarana yang tersedia di SDN-2 Samba Danum ini maka saya akan memanfaatkan dengan maksimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bermutu di kelas saya.

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media Video Pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media *Audio Visual Aids* (AVA) atau media yang dapat dilihat atau didengar. Media audio motion visual (media audio visual gerak) yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap. Informasi yang disajikan melalui media

ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui *projector* dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya (video atau animasi). Video adalah gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Berdasarkan pengertian media video yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap, maka tujuan dari media video adalah untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu.

Menurut (Febriani, 2017) media audio visual adalah salah satu media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video yang dapat memberikan memori jangka panjang kepada peserta didik karena media video disajikan melalui animasi, gambar, dan suara. Media video memiliki potensi untuk lebih disukai peserta didik, hal ini dikarenakan melalui media video peserta didik dapat menyaksikan dan membayangkan apa yang disajikan pada saat pemutaran video berlangsung.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena penelitian ini sedang berusaha menjawab permasalahan yang dihadapi pada situasi sekarang ini. penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Subjek tindakan pada penelitian ini adalah siswa-siswi Kelas VI-B SDN 2 Samba Danum. Jumlah siswa Kelas VI-

B SDN-2 Samba Danum yaitu sebanyak 21 orang; yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan tes menggunakan lembar kerja siswa.

### **1.Observasi**

Menurut Hadeli (2006:85) “observasi atau pengamatan ialah penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek baik secara langsung maupun tidak langsung”. Sedangkan menurut Sugiyono (2007:203) bahwa “teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses gejala-gejala alam, dan responden yang diamati tidak terlalu besar”.

### **2.Tes Menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

Tes dalam penelitian ini menggunakan soal *pre-test* menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yaitu dalam bentuk soal isian sebanyak 10 soal. Dimana *pre-test* (tes kemampuan awal) berfungsi untuk menilai kemampuan awal peserta didik mengenai materi pelajaran sebelum pembelajaran diberikan. Sedangkan *post-test* menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) atau tes hasil belajar Matematika berfungsi untuk menilai kemampuan peserta didik mengenai penguasaan materi pelajaran setelah pembelajaran diberikan atau dilaksanakan kepada peserta didik dilakukan pada siklus I dan siklus II.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian yang di dapat oleh peneliti selanjutnya akan memuat pengolahan data tentang (1) hasil pengamatan aktivitas peserta didik, (2) nilai hasil belajar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar selama penelitian berlangsung sebagai berikut: Berdasarkan hasil lembar observasi peserta didik melalui perbaikan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran menggunakan

media Video Pembelajaran pada proses pembelajaran Matematika yang dilakukan oleh peneliti di kelas VI-B SDN-2 Samba Danum menunjukkan adanya peningkatan aktivitas peserta didik, dimana peserta didik pada saat pembelajaran sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran, peningkatan tersebut dapat dilihat pada siklus I dengan rata-rata 3,80 sedangkan pada siklus II yaitu 4,50 dengan kategori sangat baik sehingga penelitian ini tidak berlanjut ke siklus berikutnya atau siklus 3.

Meningkatnya nilai hasil belajar peserta didik kelas VI-B SDN-2 Samba Danum pada mata pelajaran Matematika, dikarenakan meningkatnya pemahaman peserta didik terhadap materi Ciri-Ciri Bangun Ruang pada peserta didik. Hal ini dikarenakan adanya suatu media pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung, yaitu dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media Video Pembelajaran. Hasil belajar peserta didik yang didapat selama penelitian berlangsung pada siklus I dengan rata-rata yaitu 67,14% dan pada siklus II dan ketuntasan 95,24%.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka peneliti akan membuat kesimpulan pada Penelitian Tindakan Kelas yang adalah sebagai berikut: 1) Teknik atau cara menggunakan media power point di kelas VI-B SDN-2 Samba Danum untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika Di Kelas VI-B SDN-2 Samba Danum adalah dengan cara: 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan pembelajaran dan Materi Pembelajaran; 2) Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang sudah disusun. 3) Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sesuai dengan materi

pembelajaran. 2) Media Video Pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas VI-B SDN-2 Samba Danum.

Dengan media Video Pembelajaran pada mata pelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V-B SDN-2 Samba Danum untuk materi Ciri-Ciri Bangun Ruang. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas pada mata pelajaran Matematika yaitu jika dibandingkan hasil tes menggunakan LKPD pada Siklus I jumlah nilai 1410 dengan nilai rata-rata 67,14 dan Siklus 2 jumlah nilai sebesar 1590 dengan rata-rata kelas adalah 75,24. Terbukti bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 8,10 Poin nilai. Siklus I terdapat 8 (delapan) atau 38,09% orang, dan siswa tuntas 13 orang siswa atau 61,90% yang nilai mata pelajaran Matematika dan siswa yang tuntas ada 3 orang atau 60% dari jumlah siswa seluruhnya yaitu 5 orang siswa. Dan pada siklus 2 terbukti nilai mata pelajaran Matematika dari 21 (dua puluh satu) orang siswa ada 20 yang tuntas atau 95,24% siswa yang tuntas dari jumlah siswa seluruhnya yaitu 21 orang siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Setyawan, D., & Putra, C. A. (2020). Pengaruh Logic-Mathematic Intelligence Dan Cognitive Load Theory Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Holistika*, 4(2), 96-100.
- Dwi Astuti, A. (2021). Penerapan Model Somatis Auditori Visual Intelektual (Savi) Pada Materi Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa: Application Of The Auditory Visual Intellectual Somatic Model (Savi) On The Solid Figure Materials On Student Mathematics Learning Outcomes. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 80-85. <https://doi.org/10.33084/tunas.v6i2.2526>

- Febriani, C. (2017). Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar The Effect of Video Media on Learning Motivation and Cognitif Learning Outcomes in Natural Science Subject of the Fifth Grade Students of Elem. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21.
- Misnasanti, M., Astuti, A. D., Sari, M. P., & Yukti Sari, R. H. (2019). Keefektifan Pembelajaran Matematika Dengan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Ditinjau Dari Prestasi Belajar Dan Self-Efficacy Siswa.
- Permadi, A. S., & Repitae, R. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Dengan Media Konkret Pada Peserta Didik Kelas IV SDN-3 Telangkah Tahun Pelajaran 2016/2017. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 23-28.