Jurnal Analisa xx (1) (20xx) 60-72 <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/analisa/index>

p-ISSN : 2549-5135 e-ISSN : 2549-5143

**Efektivitas media video kine master terhadap hasil belajar matematika siswa secara daring**

***Sri Wulandari***

*Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,*

*Universitas Labuhabatu,*

*Purba bangun , Rantauprapat, Sumatera Utara, Indonesia.*

*Wulanswd629@gmail.com*

Received: ; Accepted: ; Published:

*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media video. Penelitianan dilakukan dengan Metode penelitian *Quasi Experimental Design* yaitu penelitian dengan eksperimen, menggunakan pengembangan dari *true experimental design* melalui “ *Non Equivalent Control Grup Design*”. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa/siswi di kelas XII IPA1SMA Negeri II Pangkatan berjumlah 34 orang. Metode dan teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi secara daring melalui whatsapp. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video berbasis kine master meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII IPA1 SMA Negeri II Pangkatan lebih tinggi 14,41 point dari pada siswa yang tidak menggunakan media video.

Kata kunci: Media video, Hasil Belajar ,Pembelajaran Daring

***Abstract***

*This study aims to determine the increase in student learning outcomes using video media. The research was conducted by using the Quasi Experimental Design research method, namely experimental research, using the development of true experimental design through the "Non Equivalent Control Group Design". The subjects in this study were 34 students in class XII IPA1 SMA Negeri II Pangkat. Methods and data collection techniques using tests and online observations via WhatsApp. The results showed that kine master-based video media improved student learning outcomes of class XII IPA1 SMA Negeri II Pangkat 14.41 points higher than students who did not use video media.*

*Keywords: Video media, Learning Outcomes, Online Learning*

Sri Wulandari

**1. PENDAHULUAN**

Seluruh dunia sedang menghadapi pandemi global yaitu corona virus covid-19. Indonesia salah satu negara yang berdampak virus corona. Dengan adanya pandemi tersebut sangat mempengaruhi segala bidang terutama bidang pendidikan, adanya perubahan sistem pendidikan nasional mulai dari jenjang pendidikan anak usia dini sampai kepada level pendidikan tinggi yang mengharuskan pembelajaran di rumah (home learning) menggunakan daring (Swastika & Lukita, 2020)Belajar dirumah berdampak kepada kebosanan bagi siswa dalam proses belajar. Maka untuk mengatasi kebosanan itu perlu ada pembelajaan yang interaktif dan menyenangkan (Wulandari et al., 2020)

Efektivitas dalam bahasa inggris yaitu effective yang artinya tepat atau berhasil. Efektivitas dapat di artikan juga sebagai tinggat tercapainya segala tujuan yang ingin di capai. Jadi efektivitas ialah segala sesuatu yang dapat mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan dalam setiap tindakan yang dilakukan (Srimaya, 2017). Pembelajaran yang menyenangkan merupakan mendorong peserta didik untuk senang belajar dan terus menumbuhkan rasa tertantang bagi dirinya, sehingga dapat memotivasi diri, aktif dan kreatif serta bertanggung jawab pada kesepakatan yang dibuat bersama (Yensy, 2020)Melihat kondisi demikian perlu dicarikan solusi alternatif dalam pembelajaran dan daya tarik dalam pembelajaran, supaya segala permasalahan serta kendala yang terdapat dalam siswa maupun guru dapat teratasi maka diperlukan media pembelajaran.

Media yaitu salah satu bentuk visual yang digunakan para guru untuk menyampaikan materi kepada para siswa yang menjadi hasil penentu tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran (Ainun Mardhiah\* dan Said Ali Akbar, 2018).Sehingga media yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yaitu media video berbasis kinemaster. Video merupakan teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik (Ismailah, 2020).

Sehingga bisa membuat siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru dikarenakan dalam pembelajaran matematika yang sulit dipahami, media video bisa mempermudah siswa memahami materi tersebut (Tarida, 2020).

Kinemaster merupakan aplikasi untuk mengedit video dengan tampilan komputer dengan tampilan ponsel. Aplikasi ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek. Video kinemaster dapat juga langsung dibagikan pada platform media sosial (1Eka Indriani, 2020)Dengan video berbasis kine master pembelajaran diyakini dapat menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa sehingga bisa membuat mereka tertarik pada materi yang di sampaikan.

Hasil belajar merupakan nilai dari tindakan yang di lakukan siswa setelah di berikan perlakuan. Hasil belajar dapat tercapai jika media dan pemahaman akan materi juga benar. Hasil belajar sangat menetukan siswa tuntas atau tidaknya dalam pemahami suatu materi (silvia novabriani, 2016)

Begitu pula dengan SMA Negeri II Pangkatan, sistem pembelajaran dilakukan secara daring melalui media whatsapp dan google classroom, sehingga penelitian juga di lakukan dengan proses daring ( dalam jaringan ). Selama proses pembelajaran banyak siswa yang mengeluh susahnya memahami materi membuat mereka malas untuk membaca materi yang sudah di berikan. Sehingga hasil belajar mereka juga rendah. Jadi penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kembali hasil belajar siswa dalam pembelajaran selama pandemi covid -19 ini melalu media pembelajaran video berbasis kine master.

1. **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa selama pandemi covid-19 ini dengan menggunakan media pembelajaran video berbasis kine master.

Penelitianan dilakukan dengan Metode penelitian *Quasi Experimental Design* yaitu penelitian dengan eksperimen, menggunakan pengembangan dari *true experimental design* melalui “ *Non Equivalent Control Grup Design*”(Prof. Dr. Sugiyono, 2015). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa/siswi di kelas XII IPA1 SMA Negeri II Pangkatan berjumlah 34 orang. Metode dan teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi secara daring melalui whatsapp. Dengan menggunakan metode penelitian *Quasi Experimental Design* perlakuan kepada sampel tergambar pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel . 1 Rancangan Eksperimen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| O1 | X | O2 |
| O3 |  | O4 |

Uji coba dengan *one group pretest-protes*

Keterangan :

O1 : *Pretest* pada kelas eksperimen

O2 : *Posttes* pada kelas eksperimen

O3 : *Pretest* pada kelas kontrol

O4 : *Posttes* pada kelas kontrol

X : Perlakuan ( treatmen )

Efektivitas penggunaan media pembelajaran video berbasis kine master terhadap hasil belajar siswa adalah O2 – O1.

Dimana penelitian dilakukan pada kelas XII IPA1 berjumlah 34 orang dan di bagi menjadi dua kelompok . kelompok eksperimen sebanyak 17 orang dengan menggunakan media video kine master dan kelompok kontrol sebanyak 17 dengan menggunakan media konvensual.

1. **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil analisis data menunjukkan penggunaan video berbasis kine master efektif terhadap hasil belajar siswa selama pandemi covid-19 dengan 10 item tes pilihan ganda . Dan hasilnya pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 86 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 84,85. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan video berbasis kine master efektif terhadap hasil belajar siswa dalam belajar.

Jurnal Analisa xx (1) (20xx) :60-72

Efektivitas Media Video Kine Master Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Secara Daring

**Tabel.2**

**Efektivitas media video berbasis kine master terhadap hasil belajar matematika siswa**

|  |  |
| --- | --- |
| Kelompok | Rata- rata hasil belajar |
| Kelas eksperimen | 83,52 |
| Kelas kontrol | 69.11 |

Tabel.2 nilar rata-rata menggunakan media video

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Guswiani et al., 2018)yang menyatakan bahwa penggunaan media video efektif terhadap hasil belajar siswa.Dalam penelitian tersebut juga menyarankan pengunaan video dalam pembelajaran dikarena siswa akan lebih mudah memahami isi materi dari pada menggunakan cara yang konvensial.

Sejalan dengan hasil , selama pandemi ini proses belajar-mengajar sangat sulit di lakukan selain dari susahnya pesertadidik memahami materi, mereka juga bosan dengan cara mengajar yang visual maka dari itu media pembelajaran video berbasis kine master menjadi salah satu alternatif mengusir kebosanan pesertadidik dalam memahami materi.

Selain memudahkan mereka memahami materi ,media pembelajaran video berbasis kine mester juga efektif terdahap hasil belajar siswa karena dalam video pembelajar tersebut terdapat audio dan berbagai gambar yang berhubungan dengan materi, sehingga pesertadidik lebih mudah dalam memahaminya.

Hasil analisis juga menunjukkan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media video berbasis kine master efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa , seperti di gambarkan, di bawah ini. Tabel. 3 sebagai berikut :

 Halaman

Dari tabel di jelaskan bahwa terdapat perbandingan yang signifikan dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol , dari nilai rata- rata kelompok eksperimen lebih tinggi 14,41 point daripada kelas kontrol. kelompok eksperimen memiliki nilai tertinggi 100 dan terendah 80 sedangkan kelompok kontrol memiliki nilai tertinggi 85 dan terendah 50. Sehingga jumlah kelompok eksperimen yang tuntas sebanyak 94,11% dan kelompok kontrol tuntas sebanyak 47,05 %. Dan kelompok eksperimen dapat mengurangi jumlah siswa yang remedial menjadi 5,89 %. Sehingga hasil penelitian membuktikan bahwa media video berbasis kinemaster efektif terhadap hasil belajar siswa di kelas XII SMA Negeri II Pangkatan.

1. **KESIMPULAN**

Dari penelitian yang di adakan di SMA Negeri II Pangkatan, hasil analisis mendapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran video berbasis kinemater efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri II Pangkatan.
2. Media video berbasis kinemaster dapat mengurangi kebosanan siswa dalam belajar dan memudahkan siswa dalam memahani materi matematika yang susah di pahami secara konvensual.
3. Media pembelajaran video berbasis kine master mampu meningkatkan jumlah ketuntasan siswa dalam hasil belajar dan mengurangi jumlah siswa yang remedial.

Halaman

Efektivitas Media Video Kine Master Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Secara Daring

1. **REFERENSI**

1Eka Indriani, 2 Tangson R. Pangaribuan. (2020). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KINEMASTER TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS PROSEDUR SISWA KELAS VII SMP SWASTA MUHAMMADIYAH 05 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2019/2020*. 154–163.

Ainun Mardhiah\* dan Said Ali Akbar. (2018). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR KIMIA SISWA SMA NEGERI 16 BANDA ACEH. *Lantanida Journal*, *6*(1), 102

Guswiani, W., Darmawan, D., Hamdani, N. A., & Noordyana, M. A. (2018). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN FRONT OFFICE DI KELAS XI AKOMODASI*. *3*(September), 688–698.

Ismailah. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Untuk Kelas Iv Sd. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *6*(2), 2–7.

Prof. Dr. Sugiyono. (2015). *metode penelitian pendidikan*.

silvia novabriani. (2016). KEEFEKTIFAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATERI STRUKTUR BUMI DAN MATAHARI KELAS V SD NEGERI PESAYANGAN 01 KABUPATEN TEGAL Skripsi. *UNNES*.

Srimaya. (2017). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT. *Biotek*, *5*(1), 53–68.

Swastika, A., & Lukita, G. (2020). *Indonesian Journal of Instructional Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Daring Berbasis Learning Management System ( LMS ) Schoology Pada Mata Kuliah Probabilitas*. *1*, 9–13.

Jurnal Analisa xx (1) (20xx) :60-72

Tarida, L. (2020). *Pemanfaatan Google Classroom dan Video Pembelajaran berbasis Problem Solving sebagai Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Era Pandemi Covid-19*. *5*(1).

Wulandari, F., Studi, P., Agama, P., Islam, F. A., Agama, U., & Surakarta, I. (2020). *AUDIO-VISUAL SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI MASA PANDEMI COVID-19 SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MUHAMMADIYAH 7 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2019 / 2020*.

Yensy, N. A. (2020). *Efektifitas Pembelajaran Statistika Matematika melalui Media Whatsapp Group Ditinjau dari Hasil BelajarMahasiswa ( Masa Pandemik Covid 19 )*. *05*(02), 65–74.

Jurnal Analisa xx (1) (20xx) :60-72

Efektivitas Media Video Kine Master Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Secara Daring

 Halaman