ARTIKEL ILMIAH

HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SDN 76/1 SUNGAI BULUH

TANTY ALBANIAH
A1D109136

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
JULI, 2014

HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SDN 76/1 SUNGAI BULUH

Oleh:

TANTY ALBANIAH
(Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Jambi)

ABSTRAK

Albaniah Tanty, 2014. Hubungan Penggunaan Media Video Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 76/1 Sungai Buluh. Pembimbing (I) Dr. Yantoro, M.Pd (II) Drs. Budi Purnomo, M.Hum, M.Pd

Kata Kunci : teknologi pembelajaran dan hasil belajar

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis siswa, sehingga desain pembelajaran yang dirancang guru berorientasi pada aktivitas siswa. Namun, permasalahan yang dihadapi saat ini adalah "lemahnya kegiatan pembelajaran, karena siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir" (Sanjaya, 2006:1).

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran di SD bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bernalar pada diri siswa yang tecermin melalui kemampuan berpikir kritis, logis, sistematis, dan memiliki sifat objektif, jujur, serta disiplin dalam memecahkan suatu permasalahan baik dalam bidang matematika, bidang lain, maupun dalam kehidupan sehari-hari. Namun, keadaan di lapangan belumlah sesuai dengan yang diharapkan. Masih banyak siswa yang belum mengetahui tujuan pembelajaran Matematika. Hal ini tecermin dari rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan matematika.

*T*ujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan media video pembelajaran dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 76/1 Sungai Buluh.

Penelitian dilakukan dilaksanakan di SDN. No 76/1 Sungai Buluh, Kecamatan Muara bulian, kabupaten Batang Hari.. Jenis penelitian ini merupakan penelitian korelasional". Instrumen penelitian atau alat ukur yang digunakan diambil dengan quesioner.

Hasil Penelitian Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan terhadap Penggunaan video dalam media pembelajaran $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu sebesar 0,074< 0.220 dan pada hasil Belajar Matematika sebesar 0,0368< 0.220, sedangkan hasil uji hipotesis nilai t= 3,615, kemudian dibandingkan dengan t_{table} 1.71633

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan di atas maka dapat disimpulkan terdapat hubungan media pembelajaran dengan menggunakan video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 76/1 Sungai Buluh

I. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis siswa, sehingga desain pembelajaran yang dirancang guru berorientasi pada aktivitas siswa. Namun, permasalahan yang dihadapi saat ini adalah "lemahnya kegiatan pembelajaran, karena siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir" (Sanjaya, 2006:1).

Selanjutnya, dikatakan bahwa kenyataan ini berlaku untuk semua mata pelajaran tidak dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan sistematis, karena strategi pembelajaran berpikir tidak digunakan secara baik dalam setiap kegiatan pembelajaran di kelas.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran di SD bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bernalar pada diri siswa yang tecermin melalui kemampuan berpikir kritis, logis, sistematis, dan memiliki sifat objektif, jujur, serta disiplin dalam memecahkan suatu permasalahan baik dalam bidang matematika, bidang lain, maupun dalam kehidupan sehari-hari. Namun, keadaan di lapangan belumlah sesuai dengan yang diharapkan. Masih banyak siswa yang belum mengetahui tujuan pembelajaran Matematika. Hal ini tecermin dari rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan matematika.

Penerapan KTSP di sekolah menuntut siswa untuk bersikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan. Setiap siswa harus dapat memanfaatkan ilmu yang diperolenya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu, setiap pelajaran selalu dikaitkan dengan kebermanfaatannya dalam lingkungan sosial masyarakat. Sikap aktif, kreatif, dan inovatif terwujud dengan menempatkan siswa sebagai subjek pendidikan. Peran guru adalah sebagai fasilitator dan bukan sumber utama pembelajaran. Penumbuhan sikap aktif, kreatif, dan inovatif siswa tidaklah mudah. Fakta yang terjadi adalah guru dianggap sumber belajar yang paling benar. Kegiatan pembelajaran yang terjadi selama ini adalah memposisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru. Akibatnya, proses belajar-mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas belajar. Sikap siswa yang pasif tersebut ternyata tidak hanya terjadi pada mata pelajaran tertentu, tetapi juga pada hampir semua mata pelajaran termasuk pelajaran Metematika.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1.1 Hakikat Pembelajaran Matematika di Sekolah

Secara umum Gagne (Ismail dkk, 2004:1.13) melukiskan pembelajaran sebagai "upaya orang yang tujuannya adalah membantu orang belajar". Secara lebih rinci Gagne mendefinisikan pembelajaran sebagai "seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal" (Ismail dkk, 2004 : 1.13).

Dalam kamus besar bahasa indonesia kata pembelajaran adalah "proses, cara, menjadikan orang atau makhluk belajar". Kata ini berasal dari kata belajar yang berarti "berusaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman".

Dari beberapa definisi di atas menunjukkan bahwa pembelajaran itu berpusat pada kegiatan siswa belajar dan bukan berpusat pada kegiatan guru mengajar. Oleh karena itu pembelajaran matematika pada hakikatnya adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana memungkinkan untuk sesorang melaksanakan kegiatan belajar matematika dan proses tersebut berpusat pada siswa untuk belajar dan berpusat pada guru untuk mengajar.

Dalam batasan pengertian pembelajaran yang dilakukan di sekolah, pembelajaran matematika dimaksudkan sebagai proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan (kelas/sekolah) yang memungkinkan kegiatan siswa belajar matematika sekolah. Dari pengertian tersebut jelas kiranya bahwa unsur pokok dalam pembelajaran matematika adalah guru sebagai salah satu perancang proses, proses yang sengaja dirancang selanjutnya disebut proses pembelajaran, siswa sebagai pelaksana kegiatan belajar, dan matematika sekolah sebagai objek yang dipelajari dalam hal ini sebagai salah satu bidang studi atau pelajaran.

2.1 Media Video

Secara umum, perangkat yang diperlikan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT meliputi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Perangkat keras dapat berupa: computer, scanner, speaker, microfon, CDROM, DVDROM, flashdisk, kartu memori, kamera digital, kamera video dan sebagainya. Pada saat ini tersedia banyak pilihan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT. Software pengembangan media pembelajaran sangat beragam, mulai dari software umum sampai software khusus pengembangan media.

Media terbagi atas tiga, media audio, media visual, dan media audio-visual. Media audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima oleh indra pendengaran saja, media Visual adalah media yang hanya dapat diterima oleh indra pengelihatan saja, sedangkan media audio-visual adalah media yang menampilkan unsure gambar (Visual) dan Suara (Audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.

Media video dapat diklasifikasikan sebagai media audio-visual. Walau bentuk fisiknya berbeda, media ini memiliki kesamaan dengan film, yakni sama-sama mampu menayangkan gambar bergerak. Video adalah rekaman gambar dan suara dan dapat di tayangkan.

Media video sudah banyak digunakan untuk berbagai keperluan mulai dari hiburan, sampai bidang pendidikan dan pembelajaran, media ini dapat mengungkapkan objek dan pristiwa sebagai keadaan yang sesungguhnya. Perencanaan yang baik dalam menggunakan media video akan membuat proses komukasi (Pembeajaran) menjadi efektif.

3. HASIL PENELITIAN

3.1. Uji normalitas

Tes	N	Mean	Sd	L_o	L_{tabel}	Keterangan
Penggunaan video dalam media pembelajaran	15	91,47	6,06	0,074	0,220	Normal
Hasil Belajar Matematika	15	90,26	8,4	0,0368	0,220	Normal

3.2. Uji Hipotesis

Dari perhitungan hasil analisis data antara penggunaan media vidio dengan hasil belajar, diketahui r_{x1y} = 0,1025. Kemudian data tersebut di akumulasi terhadap interprestasi dengan kategori rendah, berdasarkan hasil yang didapat t_{hitung} 0,37145 dengan t_{tabel} 1.7163.701 dengan demikian terdapat hubungan media pembelajaran dengan menggunakan video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 76/1 Sungai Buluh.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan media pembelajaran dengan menggunakan video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 76/1 Sungai Buluh.

4.2 Saran

Saran-saran ini penulis tujukan kepada :

1. Guru Bidang Studi matematika khususnya dan para guru umumnya untuk lebih menumbuhkan dan meningkatkan hasil belajar kepada siswa dengan cara :Mengemas materi matematika dengan sebaik-baiknya agar tidak membosankan
2. karena materi matematika, menggunakan metode yang menarik seperti metode bervariasi ceramah-tanya jawab, diskusi-tanya jawab, metode bermain.
3. Bagi orang tua harus menyadari bahwa anak membutuhkan per support dalam belajar. Bagi para orang tua disarankan mau menden yang diminati anak dan apa yang tidak, sehingga orang tua bisa m arahan positif bagi kemajuan anak dalam belajar.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta,

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

Arsyad, A. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.

Departemen Pendidikan Nasional. 2010. *Pendekatan kontekstual (contekstual teaching and learning/CTL)*. Jakarta: Depdikbud.

Dr.rer.nat.H.Rayandra Asyhar,M.Si. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta : Gaung Persada

Nuridho. 2011. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Dapat diakses di Http//: Blogger/ Bahasa/ Indonesia/ Pendidikan/ Model Pembelajaran_Nur Ridho_ pdf (Diunduh pada tanggal 24 Februari 2014)

Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian.* Bandung: Alfabeta

Riduwan. 2010. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Raharja. 2000. *Media Pendidikan*. Jakarta: CV. Raja Wali

Riduwan. 2011. *Pengantar Statistika.* Bandung: Alfabeta

Sanjaya, W. 2006. *Pembelajaran dalam implementasi kurikulum berbasis kompetensi.* Jakarta: Kencana.

Sanjaya, W. 2009. *Pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran.* Bandung: San Grafika.

Slameto. 1989. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara.

Slavin, E. Robert.2001. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Soedjadi, R. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika Di Indonesia Konstatasi keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Sudjana. 2009. *Metode Statistik*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2010.*Penelitian Non Parametrik*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2011.*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif. Kualitatif. dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2006. *Statistik untuk penelitian.* Bandung: Alfabeta.

Suyitno, Amin, Pandoyo, Hidayah Isti, Suhito, Suparyan. 2000. *Dasar-dasar dan proses pembelajaran matematika I.* Semarang: Pendidikan Matematika FMIPA UNNES.