

Konsep Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Pada Materi Pokok Lingkaran

Diah Selviani

Universitas Dehasen Bengkulu

Email: diah.selviani@unived.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received [05 Juni 2022]

Revised [20 Juni 2022]

Accepted [13 Juli 2022]

KEYWORDS

Konsep media Pembelajaran, media berbasis video, mata pelajaran Matematika

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Alkarim Kota Bengkulu. Penelitian yang merupakan jenis Deskriptif Kualitatif. Dalam penelitian ini dilakukan teknik pengumpulan data dengan cara Observasi, Wawancara, Angket dan Dokumentasi. Pada saat melakukan pembelajaran kepada siswa guru melalui tiga tahap yaitu tahap awal, inti dan penutup. Penelitian ini menghasilkan konsep media pembelajaran, siapa saja yang menggunakan media pembelajaran, tahapan pembuatan media pembelajaran dan faktor internal dan eksternal. Media pembelajaran Matematika berbasis video diterapkan, dalam pelaksanaan pembelajaran di ruangan terlihat siswa aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan Guru menggunakan media berbasis video dengan cara mengirimkan video melalui android dengan tampilan dan media yang menarik pada saat pembelajaran berlangsung.

ABSTRACT

Alkarim Junior High School (SMP) Bengkulu City. Research which is a qualitative descriptive type. In this study, data collection techniques were carried out by means of Observation, Interview, Questionnaire and Documentation. When teaching students, the teacher goes through three stages, namely the initial, core and closing stages. This research produces the concept of learning media, who uses learning media, stages of making learning media and internal and external factors. Video-based Mathematics learning media is applied, in the implementation of learning in the room, students are seen to be active and enthusiastic in participating in learning because the teacher uses video-based media by sending videos via Android with attractive displays and media during learning, so that learning is very interesting.

PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa pengaruh yang besar dalam kehidupan sehari-hari. Setiap Negara dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman, jika ingin terhindar dari resiko ketertinggalan. Hal ini tentu saja didukung dengan Sumber Daya Manusia yang berkualitas melalui pelaksanaan pendidikan.

Segala bidang kegiatan, terkhususnya matematika memiliki peranan yang sangat penting, dengan adanya matematika, semua ilmu pengetahuan menjadi lebih sempurna karena, matematika diperlukan di semua disiplin ilmu, tanpa matematika semuanya dapat mengalami hambatan (Soedjadi, 2000:43).

Kualitas pendidikan matematika khususnya di tingkat pendidikan menengah masih sangat memprihatinkan. Kondisi yang ditemukan saat ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dan juga dari proses belajar mengajar. Ada beberapa faktor penyebab terjadinya permasalahan dalam pendidikan matematika di Negara kita, terutama yang berkaitan dengan kurikulum dan proses pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran matematika pada pokok bahasan lingkaran sering ditemui Guru mengalami kendala dan kesulitan dalam menyampaikan materi.

Hal itu disebabkan karena "pembelajaran matematika masih sangat teoritik dan tidak terkait dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa belajar secara mekanistik tanpa memahami penerapan teori yang dipelajarinya secara alami. Sehingga, berakibat materi pokok yang membahas Lingkaran membuat Siswa kebingungan dalam memahami rumus-rumus luas dan keliling Lingkaran secara mudah.

Kesulitan pemahaman tersebut dikarenakan Pembelajaran Matematika yang masih bersifat abstrak, pikiran Siswa yang masih terdoktrin bahwan Matematika sangan sulit, motivasi belajar yang sangat rendah, tidak berani mengemukakan ide, serta Guru yang masih bersifat dominan.

Berdasarkan, hasil observasi awal dan penelitian di SMP Alkarim Kota Bengkulu peneliti melihat dan memperhatikan secara langsung bagaimana keadaan pembelajaran di sekolah tersebut. Siswa SMP Alkarim yang sangat heterogen membuat Guru mengalami sedikit kesulitan dalam mengajar selama ini, maka saya selaku peneliti ingin memberikan masukan yang dapat bermanfaat berupa konsep media pembelajaran Matematika berbasis video khususnya pada materi pokok Lingkaran.

LANDASAN TEORI

Menurut Umar, media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah (dalam Joko Koswanto dan Ferri Radiansah : 2018).

Sedangkan, menurut Daryanto : 2016, kata media berasal dari bahasa latin yaitu bentuk jamak dari medium, namun dapat kita batasi media yang di gunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.

Menurut Daryanto : 2016, proses pembelajaran merupakan proses komunikasi secara langsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dalam proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak bisa berlangsung optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan pendapat (Talizaro Tafonao : 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mengajar dalam menyampaikan materi agar pesan lebih mudah dipahami dan di mengerti oleh siswa sehingga siswa mampu memahami materi yang di berikan dengan baik. Media visual yang disampaikan nantinya berupa pesan informasi yang sangat menarik dengan menggunakan video yang di dalamnya memuat materi pokok Lingkaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan dilapangan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Peneliti secara langsung meneliti tentang implementasi media pembelajaran Matematika berbasis video yang dilakukan terhadap hasil belajar Siswa SMP Alkarim Kota Bengkulu, dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi untuk mendapatkan data yang sebenarnya.

Metode Analisis

Hal pertama dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi merupakan cara atau metode yang dilakukan untuk menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan hasil sesuai dengan fenomena atau kejadian yang sedang dijadikan sasaran pengamat. Selanjutnya wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan dan mendapatkan data, penjelasan dan keterangan – keterangan melalui sebuah pertanyaan dengan tatap muka baik dilakukan dengan Guru maupun siswa. Setelah itu, Peneliti melakukan dokumentasi merupakan metode yang dilakukan peneliti untuk mencari data mengenai hal – hal yang berupa catatan, agenda, buku dan lain sebagainya. Untuk sebuah penelitian, metode dokumentasi ini digunakan sebagai sumber data pendukung atau penguat.

Terkahir, pengambilan angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan untuk dijawab secara tertulis oleh responden yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang pemanfaatan media berbasis video pada mata pelajaran Matematika.

Setelah melakukan hal-hal di atas, Peneliti melakukan teknik analisis data adalah upaya yang dilakukan untuk mengorganisasikan data, memilah menjadi satuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Pada tahapan ini data dikerjakan dan dimanfaatkan sedemikian rupa sampai berhasil menyimpulkan kebenaran yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan dan persoalan yang

diajukan dalam penelitian. Adapun tahapannya, yaitu mereduksi data, penyajian data, lalu menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media pembelajaran Matematika berbasis video ini sudah di terapkan dengan baik walaupun masih banyak kendala yang di hadapi siswanya, salah satunya keterbatasan akses internet, kuota internet dan buku pembelajaran. Setelah menggunakan media pembelajaran Matematika berbasis video menggunakan aplikasi kinemaster pada materi pembelajaran Lingkaran telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan pemahaman tentang materi yang di sampaikan melalui media pembelajaran Matematika berbasis video. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Matematika berbasis video ini memiliki tingkat kelayakan dan kemenarikan produk pada kriteria baik, hal ini dibuktikan dengan hasil pengumpulan data memalui angket terdapat rata-rata presentase butir instrument dalam kriteria baik. dalam proses pembelajaran, membuat Guru dan Siswa tambah semangat dalam belajar apalagi dibantu dengan media video.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti disekolah SMP Alkarim Kota Bengkulu, dengan subjek penelitian siswa kelas VII pada mata pelajaran Matematika dengan materi pokok lingkaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video .

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Matematika berbasis video dalam proses pembelajaran, Peneliti melihat langsung proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran Matematika berbasis video. Dari hasil Respon Siswa Kelas VII SMP Alkarim Kota Bengkulu, baik tanggapan dan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video yang di gunakan oleh guru mata pelajaran Matematika.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan Peneliti mendapatkan hasil bahwa respon siswa berdasarkan indikator yang di berikan cukup baik, berdasrkan angket yang disebarkan pada siswa yang berjumlah 15 orang diketahui bahwa untuk kategori sangat setuju itu mendapatkan nilai 80% dan Setuju 15% dan untuk tidak setuju mendapatkan nilai 5%, dari data tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran Matematika berbasis video merupakan media yang baik untuk digunakan.

Selain itu, dilihat dari faktor eksternal ditemukan bahwa kedisiplinan dari diri siswa itu sendiri dan masih kurangnya kesadaran siswa bahwa pelunya mengikuti pembelajaran di kelas yang dapat mendorong siswa untuk lebih bersemangat melaksanakan proses pembelajaran salah satunya dengan memilih media pembelajaran yang dapat menarik. Selain itu, dari faktor internal bahwa ketika media pembelajaran Matematika berbasis video diterapkan yaitu bukan hanya berasal dari lingkungan sekolah tetapi juga dari lingkungan masyarakat sekitar yang juga mendominasi keberadaan siswa

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Peneliti menyimpulkan bahwa kesimpulan Peneliti menyimpulkan setuju bahwa media pembelajaran Matematika berbasis video membuat pembelajaran lebih menarik, dapat menambah semangat belajar, tampilan medianya pun jelas dan mudah dipahami dan sangat efektif.

Saran

Dalam penyajian sebaiknya Guru membuat hal yang akan menjadi pusat perhatian Siswa. Disarankan untuk penelitian berikutnya agar mengembangkan perangkat pendukung dari Media pembelajaran Matematika berbasis video untuk pokok bahasan yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Daryanto. 2016. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media



- Krismanto, Wawan. 2018. Workshop Literisasi TIK & Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis TIK Untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru SD di kota Parepare : International Jurnal Of Community Service Learning.
- Kuswanto, Joko & Radiansah, Ferri. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Operasi Jaringan Kelas XI :Jurnal Media Infotama Vol.14 No. 1, Februari 2018
- R.Soedjadi. 2000. Kiat Pendidikan Matematika Indonesia. (Jakarta: Dep.Pendidikan Matematika)
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa : Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No 2, Juli 2018.