



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 5769-5782

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Pecahan Senilai Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di SD Negeri 42 Pekanbaru

Syifa Nabila^{1✉}, Siti Quratul Ain²

Universitas Islam Riau

Email: syifanabila@student.uir.ac.id^{1✉}

Abstrak

Menerapkan video pembelajaran sebagai materi pembelajaran sangat membantu dalam mendukung proses belajar-mengajar murid, baik di dalam maupun di luar kelas, terutama dalam meningkatkan prestasi akademik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dampak penggunaan video dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 42 Pekanbaru. Studi ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan desain eksperimen semu dan kelompok kontrol nonekuivalen. Terdapat dua kelas dalam sampel, yaitu kelas kontrol dengan 29 siswa dan kelas eksperimen dengan 30 siswa. Metode pengumpulan data dalam studi ini melibatkan observasi dan tes. Menurut hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa menggunakan media video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar materi pecahan di SD Negeri 42 Pekanbaru pada tahun ajaran 2024/2025.

Kata Kunci: *Hasil Belajar Matematika, Media Video Pembelajaran, Pecahan Senilai.*

Abstract

Applying learning videos as learning materials is very helpful in supporting students' teaching and learning processes, both inside and outside the classroom, especially in improving students' academic achievement. This research aims to understand the impact of using videos in mathematics learning in class IV at SD Negeri 42 Pekanbaru. This study uses an experimental approach with a quasi-experimental design and a non-equivalent control group. There are two classes in the sample, namely the control class with 29 students and the experimental class with 30 students. The data collection method in this study involves observation and tests. According to the research results, it can be concluded that using learning video media has an influence on learning outcomes for fraction material at SD Negeri 42 Pekanbaru in the 2024/2025 academic year.

Keyword: *Mathematics Learning Results, Learning Video Media, Equivalent Fractions.*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk mengirimkan konten pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam proses belajar (Khairani & Ain, 2021). Media pembelajaran merupakan sarana yang memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi kepada murid dengan cara yang menarik. Penerapan media pembelajaran berupa media audio-visual memberikan kontribusi signifikan dalam mendukung kegiatan belajar-mengajar siswa, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, dengan tujuan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Media video adalah sarana komunikasi atau alat yang digunakan untuk menampilkan gambar bergerak, yang biasanya disebut sebagai media audio-visual atau media visual-auditory. Gabungan visual dan audio menciptakan karakter yang sepadan dengan objeknya dalam realitasnya. Media video hadir sebagai sarana untuk mencapai target pembelajaran, yang merupakan faktor utama dalam proses pendidikan. Media pembelajaran video merupakan metode belajar yang memanfaatkan komponen audio-visual, di mana informasi disampaikan melalui gambar atau animasi menarik, disertai dengan narasi yang ringkas dan jelas (Prastica et al., 2021). Penerapan materi pembelajaran berbasis audio-visual memberikan kontribusi besar dalam memfasilitasi proses belajar-mengajar bagi murid, baik di dalam ruang kelas maupun di luarnya, terutama dalam meningkatkan pencapaian akademik siswa.

Pencapaian pembelajaran terjadi saat ada perubahan dalam kognitif, afektif, serta psikomotorik. Setelah siswa mengalami proses pembelajaran, mereka akan memperoleh keterampilan yang menggambarkan hasil belajar. Keterampilan ini menjadi kunci agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar, menarik, dan efisien, terutama ketika guru mampu menggunakan media pembelajaran yang hemat dan efektif serta berinovasi dalam metode mengajar.

Berlandaskan hasil observasi yang saya laksanakan di SD negeri 42 Pekanbaru, tepatnya di kelas IV pada pembelajaran matematika yang diampuh oleh ibu S terdapat permasalahan yang saya temukan terkait hasil yang diperoleh siswa masih rendah, dikarenakan beberapa murid menghadapi kesulitan saat belajar matematika.. Pendidikan dasar serta di jenjang berikutnya wajib menyertakan pelajaran matematika, sehingga para siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir logis, analitis, kritis, serta sistematis.

Banyak murid menghadapi kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika, sehingga masih ada rasa takut dalam diri mereka saat mempelajarinya. Terutama pada materi pecahan dimana ditemukan kesulitan siswa dalam menentukan letak pembilang dan penyebut pada suatu gambar yang disajikan. Sehingga memberikan pengaruh kepada hasil

belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika. Kemampuan siswa berpikir logis, analitis, metodis, kritis, dan kreatif sangat ditingkatkan dengan pembelajaran matematika di sekolah dasar (Sania & Ain, 2024). Hasil belajar siswa merupakan hasil dari pengalaman belajar yang telah mereka terima. Hal tersebut bisa terjadi ketika guru mampu memanfaatkan dan menggunakan media yang inovatif dalam proses belajar mengajar.

Berlandaskan hasil wawancara yang saya lakukan di SD Negeri 42 Pekanbaru Bersama Ibu S pada era digitalisasi revolusi 4.0 ini sudah merambah ke berbagai bidang, salah satunya yaitu pendidikan, sehingga guru dituntut untuk selalu berinovasi dalam melakukan proses pembelajaran dikelas. Tujuannya yaitu untuk membuat proses pembelajaran menjadi mengasyikan, serta membuat tujuan dari pembelajaran tersebut tergapai secara baik. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar membantu siswa cenderung semakin aktif serta merasa senang, karena proses belajar mengajar tersebut tidak monoton. Dengan kemajuan yang semakin cepat di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan dapat menciptakan kesempatan untuk menerapkan cara belajar yang lebih menarik dan inovatif, contohnya dengan menggunakan media pembelajaran berupa video yang berbasis audio visual. Berbagai jenis media pembelajaran meliputi media visual, media audio, dan media audio visual. Guru harus menggunakan media yang sesuai dengan materi dan strategi pembelajaran. (Ain & Mustika, 2021).

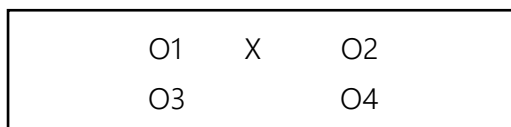
Media pembelajaran Video adalah alat bantu belajar yang menggunakan pendekatan audio visual, dimana materi disampaikan melalui gambar atau animasi yang menarik disertai dengan penjelasan yang jelas dan singkat melalui suara. Melalui penggunaan video sebagai media pembelajaran, guru dapat menilai apakah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan telah meningkat atau belum. Ketika guru tidak menggunakan media pembelajaran hampir 80% siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM (kriteria ketuntasan minimal) seperti 30, 40, 50 dan 60. Sedangkan ketika guru menggunakan media pembelajaran yang terjadi adalah sebaliknya hanya sekitar 30% yang memperoleh nilai kurang dari KKM.

Sebagai tenaga pengajar yang profesional guru harus mampu mempersiapkan diri secara maksimal sebelum memulai pembelajaran didalam kelas. Salah satu langkah yang harus diambil oleh guru adalah menyiapkan perangkat pembelajaran. Menurut pernyataan (Ariawan & Putri, 2020), perangkat pembelajaran berperan sebagai alat dan layanan yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan murid saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan penelitian (Azis et al., 2018) tentang penggunaan video pembelajaran dengan judul "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi System Peredaran Darah". Temuan dari penelitian menegaskan bahwa ada hubungan positif dan signifikan antara motivasi dan prestasi belajar siswa. Berdasarkan

penelitian (Novita et al., 2019) juga melaksanakan penelitian dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD". Dari hasil penelitian yang dilaksanakan Lina Novita, terbukti bahwasannya pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio-visual, khususnya video, berdampak positif dan signifikan kepada hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimental. Dalam pandangan (Wandini et al., 2022), metode eksperimen merupakan teknik mengajar di mana siswa melakukan percobaan secara langsung untuk membuktikan konsep yang dipelajari dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini hendak mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran video terhadap pembelajaran matematika dan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 42 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen semu dengan kelompok kontrol nonekuivalen diterapkan pada penelitian ini, artinya dilakukan pretest sebelum dimulainya terapi. Hal ini memungkinkan penentuan hasil pengobatan yang lebih akurat karena memungkinkan perbandingan dengan keadaan sebelum pengobatan. Berikut rumus desain kelompok control nonekuivalen :



Gambar 1. Nonequivalent Control Group Design

Sumber: Sugiyono, 2019:126

Keterangan :

X : menunjukan perlakuan menggunakan media video pembelajaran matematika

O1 : adalah pretest, yang dilakukan sebelum media diberikan pada kelas kontrol

O2 : adalah posttest, yang dilakukan setelah media diberikan pada kelas kontrol

O3 : adalah pretest, yang dilakukan sebelum media diberikan pada kelas eksperimen

O4 : adalah posttest, yang dilakukan setelah media diberikan pada kelas eksperimen

Penelitian yang dilakukan oleh penulis berlangsung di SD Negeri 42 Pekanbaru yang terletak di Jalan Adi Sucipto, Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 29 siswa di kelas kontrol dan 30 siswa di kelas eksperimen. Peneliti menggunakan teknik sampling purposive untuk mengambil sampel, melakukan pretest dan posttest terhadap sampel sebelum dan setelah diberikan perlakuan, untuk melihat dampak model konvensional pada kelas kontrol terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam menyelesaikan soal matematika.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes.

Instrumen penelitian tes tertulis dengan 12 soal pilihan ganda, satu jawaban benar dari empat opsi pilihan jawaban. Berikut adalah kisi-kisi instrumen tes yang digunakan oleh peneliti.

Tabel 1. Kisi- Kisi Instrumen Tes

Kompetesi Dasar	Indikator	No. soal
3.1 Menjelaskan pecahan senilai menggunakan video pembelajaran	Mentukan pecahan senilai dari suatu bentuk pecahan	1,2,3,4,5,7,8,11,12
4.1 Mengidentifikasi pecahan- pecahan senilai menggunakan video pembelajaran	4.1.1 Menyelesaikan masalah yang terkait dengan pecahan senilai dalam bentuk video pembelajaran	6,9,10

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik yakni uji validitas dan uji reabilitas. Uji validitas dilakukan Untuk melihat validitas tes diterapkan uji validitas pada siswa dalam penelitian ini yang diuji cobakan kepada siswa SD Negeri 42 Pekanbaru dengan menggunakan uji *kolmogorof smirnov* yang menggunakan program SPSS 22. Pengukuran validitas dapat diukur memakai teknik kolerasi product moment.. Selanjutnya peneliti melanjutkan dengan menguji reabilitas terhadap masing-masing item soal dengan menggunakan rumus *Concommbach's Alpha* (α) dengan bantuan program SPSS 22. Selanjutnya peneliti melakukan uji prasyarat analisis dengan Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan *One-sample Kolmogorov-Smirnov* pada software SPSS 22 for Windows. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk memeriksa apakah varians sampel yang digunakan dalam penelitian ini sama atau tidak. Uji homogenitas ini menggunakan uji Levene pada software SPSS 22 for Windows. Pada akhirnya peneliti melakukan uji-t dalam menguji hipotesis penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan akan dikenai metode statistik untuk analisis deskriptif dan inferensial. Analisis statistik deskriptif dan pendekatan komputasi lainnya digunakan bersama dengan analisis inferensial untuk mengevaluasi hipotesis yang diberikan dan memberikan pemahaman umum tentang distribusi data. Video Pembelajaran digunakan di kelas eksperimen pada kondisi pertama, dan mode ceramah digunakan di kelas kontrol pada kondisi kedua. Berikut adalah rekapitulasi hasil pretest dan protest kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4.2 Rekapitulasi data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol

Pretest Kelompok Kontrol		Hasil
N	Valid	29
	Missing	0
Mean		5,55
Median		5,00
Std. Devitation		1.013
Variansi		1.170
Minimum		33,2
Maksimum		66,4
Posttest Kelompok Kontrol		
N	Valid	29
	Missing	0
Mean		8,21
Median		8,00
Std. Devastation		1.170
Variansi		1.083
Minimum		41,5
Maksimum		91,3

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2024

Hasil pre-test kelas kontrol menunjukkan rata rata (mean) sebesar 5.55, dengan median 5.00. variansinya adalah 1.170 dan standar deviasinya 1.013. nilai terendah (minimum) dan tertinggi (maksimum) serupa dengan kelas eksperimen yaitu 33,2 dan 66,4. Setelah dilakukan post-test, kelompok kontrol menunjukkan perbaikan dengan rata-rata (mean) post-test naik menjadi 8.21 dan median mencapai 8.00. variansinya menjadi 1.170 sementara standar deviasinya adalah 1.082. Nilai minimum post-test adalah 41,5 sedangkan nilai maksimumnya adalah 91,3

Tabel 4.3 Rekapitulasi data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen

Pretest Kelompok Eksperimen		Hasil
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		5,57
Median		5,00
Std. Devitation		1.040
Variansi		1.082
Minimum		33,2

Maksimum		8,3
Posttest Kelompok Eksperimen		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		9,10
Median		9,00
Std. Devastation		1.494
Variansi		2.231
Minimum		49,8
Maksimum		99,6

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2024

Hasil pre-test kelas eksperimen menunjukkan rata-rata (mean) sebesar 5,57 dengan nilai median 5,00. Variansinya adalah 1.082 dan standar deviasinya adalah 1.040. Nilai terendah (minimum) yang tercatat adalah 33,2 sedangkan nilai tertingginya (maximum) adalah 8,3. Setelah dilakukan eksperimen, post-test kelas eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata rata (mean) naik menjadi 9.10 dan median mencapai 9.00. variansinya lebih tinggi dari sebelumnya yaitu 2.231 dan standar deviasinya mencapai 1.494. Nilai minimum posttes adalah 49,8 maksimumnya 99,6.

Uji Validitas

Dalam penelitian ini penulis meminta 31 siswa untuk mengisi soal tersebut. Karena jumlah siswa 31 maka $n=31$. Dimana $df=n-2$ berarti $df=31-2=28$. Dengan demikian diperoleh nilai r tabel yaitu sebesar 0,367. Kemudian r tabel dibandingkan dengan r hitung pada tiap-tiap soal. Sehingga diperoleh hasil pengujian validitas yaitu 12 pertanyaan yang dimiliki nilai r tabel $<$ r hitung dan 3 pertanyaan yang dimiliki nilai r tabel $>$ r hitung. Jadi, dari 15 pertanyaan yang disajikan maka 12 pertanyaan dinyatakan valid dan 3 pertanyaan dinyatakan tidak valid yaitu pertanyaan no 4, 14, dan 15 sehingga pertanyaan nomor 4, 14, dan 15 tidak digunakan dalam penyebaran soal tes selanjutnya yang akan diteliti. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Pertanyaan	Nilai Kolerasi <i>r_{tabel}</i>	Nilai Ketentuan <i>r_{hitung}</i>	Keterangan
1	0,573	0,367	Valid
2	0,415	0,367	Valid
3	0,534	0,367	Valid
4	0,271	0,367	Tidak Valid
5	0,427	0,367	Valid

6	0,450	0,367	Valid
7	0,642	0,367	Valid
8	0,407	0,367	Valid
9	0,541	0,367	Valid
10	0,392	0,367	Valid
11	0,448	0,367	Valid
12	0,619	0,367	Valid
13	0,573	0,367	Valid
14	0,313	0,367	Tidak Valid
15	0,313	0,367	Tidak Valid

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2024

Uji Reabilitas

Pengujian reabilitas dilakukan pada pernyataan yang sudah valid. Sebuah variabel dianggap reliable apabila jawaban dari pernyataan tersebut selalu konsisten. Uji reabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi tanggapan yang diberikan responden terhadap item-item pernyataan. Dengan menggunakan software SPSS 22, terapkan perhitungan Alpha Cronbach untuk menentukan ketergantungan. Tabel dibawah ini menampilkan temuan mengenai ketergantungan varibel dalam penelitian.

Tabel 4.5 Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.702	15

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2024

Pengujian reliabilitas instrument ini dilakukan terhadap 30 orang siswa dengan tingkat signifikansi 5% dan derajat kebebasan $df = n-2 = 10-2 = 28$, sehingga diperoleh nilai Cronbach's Alpha > 0,60 sehingga ini dikatakan reliabel dan dapat dileliti lebih lanjut.

Uji Normalitas

Setelah data yang diperlukan diperoleh, langkah berikutnya adalah menemukan uji normalitas untuk setiap variabel penelitian. Pengujian normalitas berguna untuk mengevaluasi tingkat distribusi data, apakah normal atau tidak normal. Dengan menggunakan bantuan SPSS 22, uji Shapiro-Wilk digunakan untuk mengecek normalitas data. Berikut adalah hasil uji normalitas yang diperoleh:

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A (kontrol)	.296	29	.000	.821	29	.054
	Posttest A (kontrol)	.217	29	.001	.894	29	.062
	Pretest B (eksperimen)	.322	30	.000	.829	30	.068
	Posttest (eksperimenl)	.160	30	.048	.943	30	.110

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2024

Pada tabel diatas terdapat hasil uji normalitas penggunaan uji Shapiro Wilk untuk menilai normal atau tidaknya suatu data pretest maupun posttest pada kelompok kelas eksperimen dan kontrol. Hasil uji ini memperlihatkan nilai signifikansi sebagai indikator terlihat dari sejauh mana data mendekati distribusi normal terhadap ketentuan uji normalitas. Pretest kelompok eksperimen memiliki nilai signifikan sebesar $0.054 > 0,05$, sedangkan posttest kelompok eksperimen memiliki nilai $0,062 > 0,05$. Nilai signifikan pretest dan posttest pada kelompok kontrol masing-masing adalah $0,068 > 0,05$ dan $0,089 > 0,05$. Oleh karena itu, semua kondisi data (pretest dan posttest untuk kedua kelompok eksperimen dan kontrol) memenuhi syarat berdistribusi normal sesuai dengan hasil uji Shapiro-Wilk.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah alat untuk menentukan apakah sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Uji homogenitas dihitung menggunakan software SPSS v.22 dengan metode Uji Levene statistics. Jika hasil statistik Levene lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variasi data homogen. Dapat melihat hasil output uji homogenitas pada SPSS di tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.187	3	114	.318
	Based on Median	.884	3	114	.452
	Based on Median and with adjusted df	.884	3	109.583	.452
	Based on trimmed mean	1.125	3	114	.342

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2024

Pada tabel diatas terlihat hasil uji homogenitas varians yang digunakan pada

kelompok berdasarkan rata-rata hasil belajar Matematika untuk mengevaluasi konsistensi variasi. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,318 > 0,05$ (5%). Ini membuktikan bahwa varians hasil belajar antara kelompok-kelompok tersebut adalah bersifat homogen, yaitu tidak ada perbedaan signifikan dalam penyebaran data hasil belajar Matematika antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk menilai apakah penggunaan media video pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika di kelas IV. Setelah melakukan analisis dengan SPSS 22, hasil uji akan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji T

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	pretest eksperimen	-							
	posttest eksperimen	3.5333	1.22428	.22352	3.99049	3.07618	-15.808	29	.000
Pair 2	pretest kontrol	-							
	posttest kontrol	2.6551	1.28940	.23944	3.14564	2.16471	-11.089	28	.000

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2024

Pada tabel diatas terlihat data hasil belajar siswa dari uji-t sampel berpasangan pada tingkat signifikansi 5%. Nilai t-hitung sebesar -15.808 dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil ini sejalan dengan gagasan bahwa penggunaan media video pembelajaran pecahan senilai signifikan dan positif berpengaruh pada hasil pembelajaran siswa dalam mata pelajaran Matematika. Hal ini menyatakan efektivitas media video pembelajaran pecahan senilai sebagai alat pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran

pecahan senilai memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa pada post-test dibandingkan dengan pre-test. Visualisasi yang disajikan dalam media video membantu siswa memahami konsep pecahan senilai yang cenderung abstrak. Selain itu, interaktivitas dalam media video juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Hal ini mungkin disebabkan oleh faktor individu siswa seperti latar belakang pengetahuan sebelumnya atau gaya belajar yang berbedanya. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian (Fansury & Rampeng, 2019) penelitiannya membuktikan bahwa video pembelajaran yang dibuat dengan Windows . Movie Maker dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan pencapaian belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Nurrahmayanti (2017) bahwa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan tugas kelompok dengan menggunakan video, siswa tidak menemui banyak kesulitan dan berhasil menyelesaikan tugas dengan baik. Dengan demikian, pemanfaatan media video pembelajaran dianggap lebih efektif dan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan dan mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran memberikan hasil yang lebih baik daripada metode pengajaran konvensional. Sejalan dengan penelitian (Ningrum et al., 2021) menyatakan bahwa video pembelajaran yang menggunakan teknologi komputer dapat membuat anak merasa senang dan tertarik untuk mengikuti setiap kegiatan di kelas. Untuk meningkatkan semangat belajar siswa, terutama bagi anak usia 5 hingga 6 tahun. Hal tersebut membuat guru terus berkreasi dan berinovasi dalam mengembangkan media video agar siswa selalu tertarik dalam mengikuti aktivitas belajar terutama dalam bidang matematika. Sejalan dengan penelitian (Rahmi et al., 2023) Guru didorong untuk terus belajar dan mengembangkan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sehingga siswa terus termotivasi untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Dilengkapi dengan penelitian dari (Amrah et al., 2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa kinerja belajar matematika siswa meningkat saat menggunakan video edukasi interaktif, siswa dapat lebih memahami materi pelajaran dengan bantuan video edukasi interaktif, yang membantu dalam pemahaman siswa selama proses belajar. Oleh karena itu, video animasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar

matematika siswa ketika mempelajari materi pecahan. Dan temuan ini memiliki dampak yang besar untuk sektor pendidikan dalam skala global. Guru dapat mempertimbangkan untuk lebih sering menggunakan media video dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran mempengaruhi hasil belajar pada materi pecahan di SD Negeri 42 Pekanbaru Tahun Ajaran 2024/2025. Perbedaan nilai rata-rata post-test hasil belajar matematika pada materi pecahan antara kelas eksperimen (9,10) dan kelas kontrol (8,21) menunjukkan perbedaan yang signifikan. Temuan ini mendukung pendekatan inovatif dalam Pendidikan yang menekankan penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media video pembelajaran bukan hanya memenuhi kebutuhan Pendidikan kontemporer yang lebih visual dan interaktif, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ain, S. Q., & Mustika, D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika kepada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 2(5), 1080–1085. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i5.427>
- Amrah, Sahabuddin, E. S., & Atirah, R. D. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan* [Skripsi]. Universitas Negeri Makasar.
- Ariawan, R., & Putri, K. J. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Disertai Pendekatan Visual Thinking Pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok Kelas VIII. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 3(3), 293. <https://doi.org/10.24014/juring.v3i3.10558>
- Azis, R., Taiyeb, A. M., & Muis, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah. *Prosiding Seminar Nasional Biologi dan Pembelajarannya*.
- Fansury, A. H., & Rampeng, R. (2019). Students Satisfaction On Bilingual Program In Makassar. *Klasikal: Journal Of Education, Language Teaching And Science*, 1(2), 62–69. <https://doi.org/10.52208/klasikal.v1i2.36>
- Khairani, A., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan

- Sparkol Videoscribe Pada Materi Statistika Kelas IV SD. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), 219–238.
<https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.898>
- Ningrum, A. M., Badu, T. K., & Kusumawardani, R. (2021). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(4), 179–192.
<https://doi.org/10.14421/jga.2021.64-02>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Nurrahmayanti, A. (2017). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Cerita Anak Siswa Kelas V SD Inpres Lasepang Tahun Ajaran 2016/2017* [Skripsi]. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Prastica, Y., Hidayat, M. T., Ghufron, S., & Akhwani, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3260–3269.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1327>
- Rahmi, L., Lingga, L. J., & Hidayanti, P. O. (2023). Pendampingan Mendesain Video Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Sekolah Dasar Di Desa Empat Balai Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar. *Communnity Development Journal*, 4(1).
- Sania, & Ain, S. Q. (2024). Hubungan Pengelolaan Kelas dengan Hasil Belajar Matematika. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Wandini, R. R., Bariyah, C., Lubis, H. A., Nur, N. M., & Mardhatillah, S. (2022). Metode Eksperimen pada Proses Pembelajaran Perubahan Wujud Benda pada Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN dan KONSELING*, 4(3).