



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 1624-1636

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

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

Efektivitas Video Pembelajaran Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Program Linear di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Barusjahe T.A. 2023/2024

Angela Anatasya Regina Bangun^{1✉}, Ruth M. Simanjuntak², Agusmanto J.B. Hutauruk³

Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,

Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia

Email : angelina.bangun@student.uhn.ac.id[✉]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan video pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada materi program linear di kelas XI-IA SMA Negeri 1 Barusjahe T.A. 2023/2024. Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen dengan populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas XI-IA SMA Negeri 1 Barusjahe T.A. 2023/2024. Dengan menggunakan teknik cluster random sampling dan diperoleh 2 kelas sebagai sampel. Sampel yang digunakan pada penelitian sebagai kelas eksperimen yaitu kelas XI-IA 3 dan kelas kontrol yaitu kelas XI-IA 2. Setelah dilakukan penelitian, diperoleh hasil belajar dari kualitas pembelajaran dengan nilai $0,00 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara belajar menggunakan video pembelajaran dengan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penskoran angket minat belajar, penggunaan video pembelajaran dapat dikategorikan baik dengan skor 77,56% dan video pembelajaran layak digunakan. Kemudian hasil uji analisis data hasil data pre-test dan post-test dalam kelas eksperimen maupun kelas kontrol menyatakan bahwa sampel berdistribusi normal dan homogen. Data hasil dari perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa video pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada data hasil uji t ditunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan video pembelajaran pada materi program linear terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas XI-IPA SMA Negeri 1 Barusjahe T.A. 2023/2024.

Kata Kunci: *Efektivitas, Video Pembelajaran, Minat Belajar, Hasil Belajar*

Abstract

This research aims to determine the use of learning videos on students' interests and learning outcomes in linear program material in class XI-IA SMA Negeri 1 Barusjahe T.A. 2023/2024. This type of research is quasi-experimental research with the research population, namely all students in class XI-IA of SMA Negeri 1 Barusjahe T.A. 2023/2024. Using the cluster random sampling technique, 2 classes were obtained as samples. The sample used in the research was the experimental class, namely class XI-IA 3 and the control class, namely class learn using learning videos with conventional learning. Based on the results of the learning interest questionnaire scoring, the use of learning videos can be categorized as good with a score of 77.56% and learning videos are suitable for use. Then the results of the data analysis test results of the pre-test and post-test data in the experimental class and control class stated that the samples were normally distributed and homogeneous. The data from the N-Gain calculation shows that learning videos are effective in improving student learning outcomes. The data from the t test results shows that there is a significant difference between learning videos on linear program material on the interest and learning outcomes of class XI-IPA students at SMA Negeri 1 Barusjahe T.A. 2023/2024.

Keywords: *Effectiveness, Learning Videos, Learning Interest, Learning Results*

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia kearah yang lebih baik. Menurut Nurfadli dkk (2021) bahwa pendidikan sangatlah penting untuk kemajuan suatu bangsa serta sangat penting dalam pembentukan manusia menjadi manusia yang lebih baik dan bermanfaat bagi diri sendiri, orang lain, agama, bangsa dan negaranya. Menurut Saptono (2019) bahwa pendidikan adalah sesuatu kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap individu. Menurut Masjaya & Wardono (2018) bahwa rendahnya mutu SDM bangsa Indonesia saat ini adalah akibat rendahnya mutu pendidikan, khususnya matematika. Pendidikan diharapkan mampu membentuk peserta didik yang dapat mengembangkan sikap, keterampilan dan kecerdasan intelektualnya agar menjadi manusia yang terampil, cerdas, serta berakhlak mulia. Mutu pendidikan tidak lepas dari kegiatan belajar mengajar. Dalam suatu lembaga pendidikan, keberhasilan proses belajar mengajar dapat di lihat juga dari prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik.

Menurut Huda (2019) bahwa dalam dekade terakhir, pergeseran paradigma kehidupan manusia telah marak bermunculan dari basis interaksi tatap muka menjadi virtual. Menurut pendapat Iswara, Darhim & Juandi (2021) menyatakan bahwa tahun 2020 adalah awal penggunaan teknologi digunakan secara besar- besaran. Keadaan tersebut tentu berdampak pada rendahnya prestasi matematika peserta didik di Indonesia, maka pembelajaran harus dibuat menarik dalam upaya memelihara dan mengembangkan minat

atau kesiapan belajar siswa (Luritawaty, 2018). Hal ini merupakan tantangan bagi guru dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Video pembelajaran dapat digunakan pada saat pembelajaran di sekolah khususnya mata pelajaran matematika (Arrum et al., 2021). Pembelajaran dengan media video dapat membantu guru ketika menyampaikan materi agar suasana belajar tidak monoton, serta akan membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah (Aliyah & Purwanto, 2022). Sebagai media pembelajaran, video berperan sebagai pengantar informasi dari guru kepada peserta didik. Menurut Nugroho dkk, (2017) pembelajaran berbantuan video dapat memicu semangat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Kelebihan pembelajaran menggunakan video untuk mengatasi keterbatasan waktu karena dapat ditonton dimana saja dan kapanpun secara mandiri serta dapat diputar kembali beberapa kali (Sari & Manurung, 2021).

Menurut pendapat Aditya (2018) bahwa salah satu upaya pendorong motivasi dan hasil belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran, media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, sebab fungsi dari media sangat memberikan dinamika tersendiri terhadap pembelajaran. Menurut Fatria (2017) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang dipergunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran, seperti video pembelajaran yang menggunakan audio dan visual, dapat membuat pelajaran menarik dan tidak monoton sehingga siswa akan merasa atraktif dengan belajar (Komarudin et al., 2022). Dengan adanya media pembelajaran dapat merangsang pikiran peserta didik untuk lebih fokus ke pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang dipergunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya media pembelajaran dapat merangsang pikiran siswa untuk lebih fokus ke pembelajaran yang diberikan oleh guru. Media video merupakan alat yang digunakan pendidik untuk merangsang perasaan, pikiran dan keinginan peserta didik dengan menayangkan ide, gagasan, pesan serta informasi secara audio visual (Partayasa et al., 2020). Sedangkan

menurut Pratiwi (2018) bahwa video adalah kombinasi antara audio dengan gambar yang dapat bergerak.

Efektivitas pembelajaran akan berkurang dengan semakin sulitnya mendapatkan akses yang diperlukan dalam penggunaan media pembelajaran. Efektivitas berasal dari kata efektif dari Bahasa Inggris, artinya berhasil atau sesuatu yang dilakukan dengan baik (Subakti et al., 2021). Penggunaan video pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu serta membangkitkan motivasi dan minat siswa. Banyak pendidik telah menggunakan video sebagai media dan sumber belajar.

Hasil belajar merupakan prestasi belajar peserta didik yang dapat diukur dari nilai peserta didik setelah mengerjakan soal yang diberikan oleh guru pada saat evaluasi dilaksanakan. Hasil belajar sering digunakan sebagai tolak ukur untuk menentukan keberhasilan seseorang dalam kegiatan pembelajaran.. Menurut Islamiah (2019) minat belajar merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan (Wulandari & Fitria Rahma, 2021).

Rojabiyah & Setiawan (2019) mengemukakan bahwa minat belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam proses pembelajaran secara tetap dengan perasaan senang tanpa adanya paksaan oleh orang lain. Minat belajar memiliki kontribusi untuk meningkatkan hasil belajar sebab seseorang beraktivitas tergantung minatnya (Nadia et al., 2022). Menurut Romadhoni dkk (2019) minat yang dimiliki siswa sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, semakin besar minat siswa maka akan semakin besar pula motivasi siswa untuk belajar sehingga peluang siswa berhasil dalam menguasai materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran akan tercapai sehingga seorang guru perlu menerapkan. Suren & Kandemir (2020) yang menyebutkan bahwa semakin tinggi motivasi belajar matematika siswa maka semakin tinggi hasil belajar matematika siswa tersebut Menurut Nursyam (2019) bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Materi pembelajaran matematika yang akan dibahas adalah program linear. Materi program linear merupakan salah satu materi yang sulit dipahami peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita pada materi program linear diantaranya kesulitan konsep seperti menerjemahkan soal ke dalam bentuk model matematika, kesulitan prinsip menentukan titik koordinat dan menentukan daerah penyelesaian, kesulitan mengungkapkan informasi yang didapat dari soal, serta kesulitan dalam berhitung atau tidak cermat dalam menghitung (Rochmania & Restian, 2022). Hal inilah yang menyebabkan peserta didik SMA Negeri 1 Barusjahe sulit memahami materi program linear (Rafiqurrahman et al., 2022).

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Program linear di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Barusjahe T.A 2023/2024".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Barusjahe. Sekolah ini beralamat di Desa Sukajulu, Kecamatan Barusjahe, Kabupaten Karo, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI jurusan IPA di SMA Negeri 1 Barusjahe yang terdiri atas 3 kelas. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah cluster random sampling. Menurut Myers dan Hansen (2011) cluster random sampling ialah pengambilan sampel dari kelompok/klaster kemudian ditarik sampel individu dari klaster terpilih. Sampel dalam penelitian ini diambil 2 kelas menggunakan yaitu 1 kelas sebagai kelas kontrol dan 1 kelas lainnya sebagai kelas eksperimen. Pengambilan sampel dilakukan berdasarkan informasi yang diberikan oleh guru matematika kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Barusjahe.

Menurut Handayani (2019), populasi adalah totalitas dari setiap elemen yang akan diteliti yang memiliki ciri sama, bisa berupa individu dari suatu kelompok, peristiwa, atau sesuatu yang akan diteliti. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas kelas XI jurusan IPA di SMA Negeri 1 Barusjahe, Sumatera Utara semester ganjil 2023/2024. Di sekolah terdapat tiga kelas jurusan IPA yaitu XI IPA 1, XI IPA 2, dan XI IPA 3.

Menurut Arikunto (2019) sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Dari tiga kelas XI jurusan IPA di SMA Negeri 1 Barusjahe, dipilih secara acak dua kelas dengan menggunakan teknik simple random sampling yaitu suatu teknik pengambilan sampel atau elemen secara acak, dimana setiap elemen atau anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel. Kelas yang akan dijadikan sebagai sampel adalah 2 kelas, yaitu 1 kelas sebagai kelas kontrol dan 1 kelas lainnya sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan informasi dari guru matematika di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Barusjahe maka kelas yang dijadikan kontrol adalah XI IPA 2 dan kelas eksperimen adalah kelas XI IPA 3.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah eksperimen semu (quasi eksperiment). Penelitian ini bertujuan untuk memprediksi keadaan yang dapat dicapai melalui eksperimen yang sebenarnya, tetapi tidak ada pengontrolan dan/atau manipulasi terhadap seluruh variabel yang relevan. Pengontrolan variabel hanya dilakukan terhadap satu variabel saja, yaitu variabel yang dipandang paling dominan (Yolanda et al., 2021). Penelitian yang

Copyright @ Angela Anatasia Regina Bangun, Ruth M. Simanjuntak, Agusmanto J.B. Hutauruk

dilaksanakan adalah membuktikan tingkat keefektivitasan antara kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan video pembelajaran dan kelompok kontrol yang diberikan pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru yaitu menggunakan buku pegangan (Delima & Senjayawati, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Barusjahe yang merupakan penelitian quasi eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas video pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar peserta didik di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Barusjahe. Kegiatan penelitian ini dilakukan pada tanggal 21 s/d 28 Agustus 2023. Sebanyak 4 kali pertemuan terhadap dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen terdiri dari 32 orang siswa pada kelas XI-IA 3 yang diajarkan peneliti dengan menggunakan video pembelajaran, sedangkan kelas kontrol terdiri dari 32 orang siswa pada kelas XI-IA 2 yang diajarkan oleh guru dengan proses pembelajaran konvensional. Pelaksanaan uji coba instrumen tes dilakukan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Setelah uji soal dilaksanakan, tahap selanjutnya memberikan pre-test dan post-test untuk mengetahui hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol.

Hasil Uji Coba Instrumen Tes

Sebelum tes digunakan untuk menganalisis data, soal tes sudah disusun terlebih dahulu dan di uji coba ke kelas XII-IA 3 dengan jumlah siswa 30 orang. Pelaksanaan uji coba instrument tes dilakukan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda dari instrument tes tersebut.

Pengujian validitas tes penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi product moment. Dalam mengolah data peneliti menggunakan bantuan program SPSS 22.0 for windows dengan ketentuan jika $r_{xy} > r_{tabel}$ maka butir tes tersebut valid pada taraf $\alpha = 5\%$ dengan $n = 30$

Pengumpulan data yang untuk mengetahui minat belajar adalah angket minat belajar peserta didik. Angket minat belajar terdiri dari 20 pernyataan tertulis yang diberikan kepada 32 orang peserta didik untuk mengukur minat belajar peserta didik terhadap video pembelajaran (Thesalonika & Arent, 2023).

Berdasarkan hasil perhitungan pada penskoran angket minat belajar peserta didik diatas dengan jumlah skor 77,56% dengan kategori tinggi sekali. Peserta didik sangat setuju belajar dengan video pembelajaran minat belajar peserta didik semakin meningkat.

Hasil Belajar

Instrumen tes pre-test digunakan untuk mengetahui hasil belajar sebelum diberikan perlakuan, sedangkan post-test digunakan untuk mengetahui hasil belajar setelah diberi
Copyright @ Angela Anatasya Regina Bangun, Ruth M. Simanjuntak, Agusmanto J.B. Hutauruk

perlakuan. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test di kelas XI-IA 3 sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan video pembelajaran dan hasil pre-test dan post-test pada kelas XI-IA 2 sebagai kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran biasa. Nilai rata-rata hasil pre-test peserta didik di kelas eksperimen adalah 48,47 kemudian meningkat pada nilai rata-rata hasil post-test menjadi 84,56. Sedangkan di kelas kontrol, nilai rata-rata hasil pre-test adalah 52,06 kemudian meningkat pada nilai rata-rata hasil post-test 79,06.

Uji Normalitas

Dari hasil penelitian pre-test dan post-test hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di uji normalitas dengan bantuan SPSS 22.0 for windows disajikan pada. Pada tabel berikut ditunjukkan hasil yang diperoleh dari perhitungan uji normalitas sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	pre-test eksperimen	.165	32	.200	.919	32	.184
	post-test eksperimen	.139	32	.120	.944	32	.098
	pre-test kontrol	.183	32	.095	.909	32	.084
	post-test kontrol	.139	32	.150	.944	32	.098

Dari tabel diatas disimpulkan bahwa data pre-test kelas eksperimen diperoleh nilai signifikan sebesar 0,200 sehingga diperoleh $0,200 > 0,05$ dan data pre-test kelas kontrol diperoleh nilai signifikan sebesar 0,095 sehingga diperoleh $0,095 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data pre-test berdistribusi normal. Kemudian data hasil post-test kelas eksperimen diperoleh nilai signifikan sebesar 0,120 sehingga diperoleh $0,120 > 0,05$ dan data post-test kelas kontrol diperleh nilai signifikan sebesar 0,150 sehingga diperoleh $0,150 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data post-test berdistribusi normal. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Berdasarkan uji normalitas distribusi data nilai pre-hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal sehingga analisis dilanjutkan dengan menguji homogenitas dua varians antara data hasil pre-test hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji Levene dengan menggunakan program SPSS 22.0 for Windows (lampiran 12) dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui apakah varian kedua sampel penelitian homogen atau tidak. Berikut hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas

kontrol. Berdasarkan tabel diperoleh nilai signifikan 0,376 nilai ini dibandingkan dengan 0,05 (karena menggunakan taraf signifikan 5%) maka $0,376 > 0,05$ dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelompok mempunyai varian yang sama atau bersifat homogen.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Based on Mean	.794	1	62	.376

Perhitungan N-Gain

Perhitungan N-Gain dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar dan mengetahui efektivitas penggunaan suatu perlakuan dalam penelitian quasi eksperimen. Dalam hal ini perhitungan skor N-Gain bertujuan untuk mengetahui apakah video pembelajaran efektif memberikan peningkatan terhadap hasil belajar. Perhitungan N-Gain dilakukan dengan excel (lampiran 13 dan 14). Berdasarkan hasil perhitungan didapat hasil seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. Perhitungan N-Gain

N-Gain			
No	Kelompok	Rata-rata Skor N-Gain	Kriteria
1	Eksperimen	0,70	Sedang
2	Kontrol	0,56	Sedang

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa kualitas peningkatan hasil belajar pada siswa kelas eksperimen sebesar 0,70 dan kelas kontrol sebesar 0,56. Berdasarkan perbedaan rata-rata nilai indeks gain tersebut, dapat dijelaskan bahwa rata-rata nilai indeks gain kelas eksperimen lebih besar dari rata-rata nilai indeks gain kelas kontrol yaitu $0,70 > 0,56$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi program linear

Uji Hipotesis

Dari perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas dengan hasil data berdistribusi normal dan homogen, maka langkah selanjutnya adalah uji hipotesis.

Dari perhitungan skor N-Gain sebelumnya ditunjukkan bahwa perlakuan belajar dengan Video Pembelajaran efektif terhadap peningkatan hasil belajar pada materi program linear. Untuk menunjukkan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol terhadap hasil belajar siswa maka dilakukan uji t sampel independen dengan menggunakan skor post-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan bantuan software SPSS versi 22.0 ditunjukkan

bahwa nilai Sig.(2-tailed) dari uji t sampel independen sebesar 0,000. Berdasarkan uji hipotesis didapat hasil seperti pada tabel berikut:

Tabel 4. Uji Hipotesis

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-test – post-test	5.500	6.867	1.214	3.024	7.976	4.530	31	.000

Berdasarkan nilai signifikan pada tabel diatas, ditunjukkan bahwa nilai signifikan $0,00 < 0,05$, sehingga penarikan kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima atau disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan video pembelajaran dengan metode konvensional terhadap hasil belajar peserta didik pada materi program linear.

Kesesuaian Tingkat Pembelajaran Minat Belajar

Kesesuaian tingkat pembelajaran sebagai indikator efektivitas pembelajaran menurut teori Slavin (dalam Putri, 2018) juga dikatakan terpenuhi, karena sebelum memberikan tugas guru selalu memberikan materi belajar terlebih dahulu. Hal ini memuat tingkat pengajaran yang tepat karena guru telah mempersiapkan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Untuk mengarahkan siswa pada pembahasan materi, diperlukan materi pada awal pembelajaran (Wajdi, 2017). Dengan adanya pemberian materi diharapkan siswa mempunyai dasar pengetahuan mengenai materi yang akan dibahas, sehingga memiliki kesiapan untuk mengikuti pembelajaran. Berdasarkan perhitungan angket dengan kategori tinggi sekali terlihat bahwa siswa memiliki kesiapan untuk belajar matematika materi program linear.

Hasil Belajar

Hasil analisis kesesuaian tingkat pembelajaran dapat dilihat melalui pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan video pembelajaran dengan lembar observasi. Perhitungan kesesuaian tingkat pembelajaran dapat dilihat pada. Dari tabel dilihat bahwa kesesuaian tingkat pembelajaran siswa dengan video pembelajaran yang digunakan guru di SMA Negeri 1 Barusjahe kelas XI IPA berada pada kategori baik dengan tingkat penugasan 84,16% dengan bobot nilai 4 (B). Maka dapat disimpulkan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran mampu meningkatkan kesesuaian tingkat pembelajaran siswa (Haq et al., 2022).

Hasil analisis waktu dapat dilihat melalui pengamatan alokasi guru dalam pembelajaran menggunakan video pembelajaran dengan lembar observasi. Hasil analisis alokasi waktu

siswa dilakukan untuk mengetahui sejauh mana guru mampu mencapai pembelajaran dengan target waktu pencapaian dari waktu normal yang ditargetkan (Devi & Bayu, 2020). Berdasarkan hasil tabel alokasi waktu pembelajaran dengan video pembelajaran dilihat pencapaian alokasi waktu siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Barusjahe berada pada kriteria baik dengan rata-rata yang dihasilkan.

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Barusjahe, penelitian ini merupakan jenis penelitian quasi eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui apakah belajar menggunakan video pembelajaran efektif terhadap minat dan hasil belajar di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Barusjahe. Penelitian ini menggunakan populasi yaitu seluruh siswa kelas XI IPA dan sampel yang digunakan yaitu kelas eksperimen adalah kelas XI-IA 3 dengan jumlah siswa 32 orang dan kelas kontrol yaitu kelas XI-IA 2 dengan jumlah siswa 32 orang. Penelitian dilakukan pada tanggal 21 s/d 28 Agustus 2023, dimulai dari uji coba instrumen, uji pre-test kelas eksperimen dan kontrol, kegiatan pembelajaran, serta uji post-test kelas eksperimen dan kontrol (Koto et al., 2021).

Peneliti memberikan soal pre-test dan post-test kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk dapat melihat peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol (PUTRA, 2017). Sehingga diperoleh hasil belajar pada kelas eksperimen (XI-IA 3) dengan menggunakan video pembelajaran memiliki rata-rata post-test sebesar 84,56. Sedangkan pada kelas kontrol (XI-IA 2) dengan menggunakan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar memiliki nilai rata-rata sebesar 79,06.

Selanjutnya untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran terhadap minat belajar dapat dilihat dari kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran, insentif, dan alokasi waktu (Hadi, 2020). Untuk kualitas pembelajaran dengan kategori tinggi sekali, kesesuaian tingkat pembelajarannya dikategorikan baik, insentif juga dikategorikan baik karena guru memberikan reward atau penghargaan sebagai tanda apresiasi saat siswa mampu mengerjakan tugas dengan baik (Pradikta, 2019), waktu pembelajaran juga dikatakan terpenuhi, karena siswa mampu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu (Asriani et al., 2020).

Keefektifan video pembelajaran terhadap hasil belajar adalah kualitas pembelajaran dikategorikan baik karena terdapat perbedaan yang signifikan dimana data hasil normalitas berdistribusi normal dan berdasarkan homogenitasnya bersifat homogen, kemudian dilanjutkan dengan perhitungan N-Gain terdapat peningkatan hasil belajar, kemudian lanjut ke uji t yang memiliki hasil data $0,00 < 0,05$ dan kualitas tingkat pembelajaran pada kategori baik.

SIMPULAN

1. Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran efektif terhadap minat belajar dengan dilihat dari empat indikator efektivitas pembelajaran, yaitu mutu pembelajaran, tingkat pembelajaran, insentif, dan waktu yang seluruhnya telah mencapai ketuntasan.

2. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi program linear di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Barusjahe T.A. 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 921. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946>
- Arrum, A. H., Pertiwi, C. K., Nurhanifa, R., Putri, H. E., & Rahayu, P. (2021). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Concrete Pictorial Abstract (Cpa) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Sd. *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1), 1478–1486. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk/article/view/2126>
- Asriani, A., Pahriadi, P., & Sinta, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kreatif Produktif Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1–8.
- Delima, F., & Senjayawati, E. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Himpunan Menggunakan Pendekatan Open Ended Berbantuan Video Pembelajaran Siswa Smp Kelas Vii. *Jpmi (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(4), 1095–1102. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/jpmi.v5i4.10713>
- Devi, P. S., & Bayu, G. W. (2020). Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ipa Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 8(2), 238–252. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i2.26525>
- Dewi, A. L. S., & Mubarokah, L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Kenampakan Alam Dan Buatan Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Else (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 53–66. <https://doi.org/10.30651/else.v3i2.3223>
- Hadi, S. G. (2020). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis. *Realita: Jurnal*
- Copyright @ Angela Anatasya Regina Bangun, Ruth M. Simanjuntak, Agusmanto J.B. Hutauruk

- Haq, H., Purwantono, P., Irzal, I., & Rahim, B. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan Video Dan Animasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Fabrikasi. *Jurnal Vokasi Mekanika (Vomek)*, 4(1), 89–93. <https://doi.org/10.24036/vomek.v4i1.310>
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>
- Komarudin, K., Rahmawati, N. D., Anggoro, B. S., Suherman, S., & Arfina, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Dan Penalaran Adaptif Matematis: Dampak Model Fera Berbantuan Video Pembelajaran. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1419–1432. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1268>
- Koto, Y. A., Rizal, M. S., & Zulfah, Z. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Visual Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas Iv Sdn 005 Langgini. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(3), 198–203. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n3.p198-203>
- Nadia, N., Wardiah, D., & Kuswidyanarko, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi Ip. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 133–139. <http://innovative.org/index.php/innovative/article/view/157>
- Partayasa, W., Suharta, I. G. P., & Suparta, I. N. (2020). Pengaruh Model Creative Problem Solving (Cps) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Minat. *Jnpm (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(1), 168. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i1.2644>
- Pradikta, B. (2019). Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Audio Visual Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Konseling: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapannya*, 1(2), 67–73. <https://doi.org/10.31960/konseling.v1i2.328>
- Putra, M. S. (2017). Pemanfaatan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket (Studi Pada Siswa Kelas Xii Smalb-B Dharma Wanita Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(2).
- Rafiqurrahman, M. R., Suryaningtyas, W., & Soemantri, S. (2022). Studi Meta Analisis: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Sebeum Dan Pada Waktu Pandemi Covid 19. *Joeai (Journal Of Education And Instruction)*, 5(2), 617–630. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i2.4829>

- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol, 6*(3).
- Sari, I. Y., & Manurung, A. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Iii Sdn Gudang Tigaraksa. *Jurnal Inovasi Penelitian, 2*(3), 1015–1024. <https://doi.org/10.47492/jip.v2i3.809>
- Subakti, D. P., Marzal, J., & Hsb, M. H. E. (2021). Pengembangan E-Lkpd Berkarakteristik Budaya Jambi Menggunakan Model Discovery Learning Berbasis Stem Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 5*(2), 1249–1264. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.629>
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Thesalonika, E., & Arent, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Ips. *Jurnal Simki Pedagogia, 6*(1), 215–222. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i1.240>
- Wulandari, S., & Fitria Rahma, I. (2021). Efektivitas Media Video Kine Master Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Secara Daring. *Jurnal Analisa, 7*(1), 33–45. <https://doi.org/10.15575/ja.v7i1.11956>
- Yendrita, Y., & Syafitri, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Biologi. *Bioedusains: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains, 2*(1), 26–32. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v2i1.620>
- Yolanda, S. B., Mahardika, I. K., & Wicaksono, I. (2021). Penggunaan Media Video Sparkol Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Smp. *Jurnal Pendidikan Fisika, 9*(2), 189. <https://doi.org/10.24127/jpf.v9i2.3780>