

Penerapan Vidio Pembelajaran Kontestual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas II

Arin Herawati¹, Aryo Andri Nugroho², Estiyani³.

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang

E-mail: herawatiarin671@gmail.com

Article History:

Artikel Masuk
2 November 2023

Artikel diterima
27 November 2023

Artikel terbit
30 November 2023

Abstrak

Rendahnya hasil belajar siswa didasari oleh minimnya media pembelajaran khususnya dalam bidang matematika, yang menyebabkan siswa sulit untuk memahami materi. Penelitian ini dilaksanakan di n di SDN Pandeanlamper 03. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual. Subyek penelitian adalah siswa kelas II B berjumlah 26 Siswa. Penentuan subyek diperoleh berdasarkan pengamatan dan masalah yang ditemui oleh peneliti selama mengajar dikelas tersebut. Tiap siklus memiliki 4 tahapan, yaitu : (1) tahap perencanaan; (2) tahap pelaksanaan; (3) tahap observasi; dan (4) tahap refleksi. Hasil penelitian menunjukkan permasalahan dalam pembelajaran berangsur-angsur dapat diatasi dengan penggunaan media video pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan pada setiap siklus mengalami peningkatan. Hasil penelitian menunjukan bahwa dengan menggunakan media Vidio Pembelajaran Kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika. Hasil tes Evaluasi siklus I (prasiklus) menunjukkan rata-rata sebesar 56 dengan persentasi ketuntasan 35%. Data siklus II rata-rata sebesar 77 dengan ketuntasan 78%. Data siklus III rata-rata hasil belajar siswa 87 dengan ketuntasan 96%. Jadi media video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika layak untuk digunakan. Implikasi penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika. siswa memperoleh nilai diatas 75 sebagai nilai ketuntasan minimal.

Kata Kunci: Hasil belajar; Matematika; Vidio pembelajaran.

Abstract

The low student learning outcomes are based on the lack of learning media, especially in the field of mathematics, which makes it difficult for students to understand the material. This research was carried out at SDN Pandeanlamper 03. The aim of this research was to develop learning videos based on a contextual approach. The research subjects were 26 students in class II B. Determination of subjects was obtained based on observations and problems encountered by researchers while teaching in the class. Each cycle has 4 stages, namely: (1) planning stage; (2) implementation stage; (3) observation stage; and (4) reflection stage. The research results show that problems in learning can gradually be overcome by using learning video media. Based on the results of data analysis, it shows that each cycle has increased. The research results show that using Contextual Learning Video media can improve student learning outcomes in Mathematics subjects. The results of the first cycle evaluation test (pre-cycle) showed an average of 56 with a completion percentage of 35%. The average cycle II data was 77 with 78% completeness. Cycle III data average student learning outcomes were 87 with 96% completeness. So learning video media based on a contextual approach to mathematics subjects is suitable for use. The implication of this research is that the media developed can be used by teachers to improve students' understanding of mathematics subjects. Students get a score above 75 as the minimum completion score

Keywords: Learning outcomes, Mathematics, learning videos.

A. PENDAHULUAN



Pendidikan sebagai suatu usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa agar menjadi manusia seutuhnya. Dalam Undang- Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional juga menyatakan sebagai berikut:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

pendidikan merupakan suatu sistem yang memiliki kegiatan cukup kompleks, meliputi berbagai komponen yang berkaitan satu sama lain. Berbagai elemen (komponen) yang terlibat dalam pendidikan perlu dikenali agar pendidikan dapat terlaksana secara teratur. Pendidikan dapat dilihat dari hubungan elemen peserta didik(siswa), pendidik (guru), dan interaksi keduanya dalam usaha pendidikan. Pada pelaksanaan proses belajar masih kerap ditemui guru menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran lebih mengandalkan metode ceramah yang berpusat pada guru sehingga siswa menjadi bosan dan kurang aktif.

Mata pelajaran matematika pun masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sangat sulit dan membosankan. matematika memiliki peranan yang penting, namun kenyataannya matematika masih dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit oleh sebagian siswa. Kesulitan belajar matematika terdapat pada kesulitan mengingat, memahami, dan menerapkan konsep matematika (Istiqlal, 2017; Tias & Wutsqa, 2015). Sebagian siswa khususnya di SD masih beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipahami (Novikasari, 2017; Yuniawardani & Mawardi, 2018). Berdasarkan hasil pembelajaran kelas II B SDN Pandeanlamper 03 Semarang, diperoleh bahwa hasil belajar Matematika siswa rendah di bawah standar ketuntasan Minimal yaitu dibawah 75 . kurangnya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam belajar juga berpengaruh pada kemampuan siswa dalam menangkap informasi. Sehingga pemilihan suatu media pembelajaran untuk dapat menunjang pembelajaran dirasa sangat perlu.

Pembelajaran yang mampu membuat peserta didik lebih aktif menjadi salah satu faktor penunjang keberhasilan proses pembelajaran yaitu dalam menentukan media yang digunakan yang tepat dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, pemilihan dan penggunaan metode yang tepat dalam menyajikan suatu materi dapat membantu siswa untuk mengetahui serta memahami materi yang disajikan guru (Abdullah, 2017; Saguni, 2013). Media pembelajaran sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran harus sesuai dengan komponen pembelajaran agar fungsinya optimal dalam kegiatan pembelajaran (Batubara & Ariani, 2015; Isdayanti, 2020; Umbara, Sujana, & Negara, 2020). Oleh karena itu, media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar guru dapat menyampaikan materi lebih jelas, mudah dipahami, serta dapat memvisualisasikan sesuatu yang abstrak sehingga siswa lebih mudah menerima materi dengan baik (Khofiyah, Santoso, & Akbar, 2019; Muna, Nizaruddin, & Murtianto, 2017). Media akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Asnur & Ambiyar, 2018; Mediatati & Suryaningsih, 2017). Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan Media video pembelajaran kontekstual, dengan menggunakan Video Pembelajaran Kontekstual pendekatan dengan konsep belajar mengajar yang mengaitkan antara materi yang diajarkan oleh pendidik dengan situasi dunia nyata peserta didik, dan mendorong peserta didik untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang di milikinya dengan penerapannya dalam kehidupan nyata. Media video merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi yang disampaikan (Andriyani & Suniasih, 2021; Yendrita & Syafitri, 2019). Video juga merupakan media yang dapat menghadirkan kenyataan di kelas (Krissandi, 2018). Video akan dapat memberikan gambaran nyata kepada peserta didik. Media video dapat memancing pembelajaran menjadi lebih hidup karena akan memunculkan rasa keingintahuan dari peserta didik. Menggunakan media video dalam pembelajaran cenderung membuat siswa untuk lebih mudah mengingat dan memahami materi pelajaran karena tidak menggunakan satu jenis indera (Purwanti, 2015; Utari, 2016).

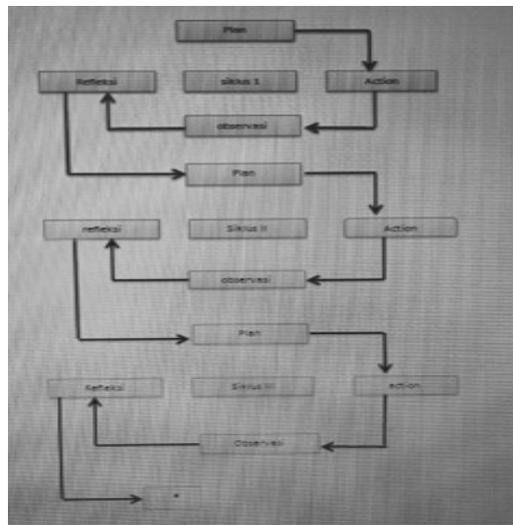
Dengan berbantuan media Vidio Pembelajaran Kontekstual peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran matematika sehingga membangun keaktifan peserta didik di dalam pembelajaran dan diharapkan dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Pendekatan kontekstual lebih menekankan pada kemampuan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan dan menemukan pengetahuan itu sendiri sehingga siswa dapat mengeksplorasi pemikirannya sendiri melalui pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh anak. Pendekatan ini menekankan keaktifan siswa dalam menemukan pengetahuan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Selain itu, pendekatan kontekstual berangkat dari contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Antara & Aditya, 2019; Astika et al., 2020). Sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan tertanam erat dalam ingatan peserta didik serta tidak akan mudah terlupakan. Melalui pendekatan kontekstual siswa akan belajar lebih baik dan bermakna jika siswa “menemukan” dan “mengalami” sendiri yang dipelajarinya, bukan sekedar “mengetahuinya” (Putri, Yuliati, & Utami, 2019). Video pembelajaran dipilih karena dapat menjelaskan konsep materi yang abstrak dengan lebih konkrit dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Penelitian ini bertujuan untuk membuat pengembangan video pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran matematika. Keunggulan video pembelajaran ini adalah menyajikan materi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan penelitian melakukan penelitian dengan judul “ penerapan vidio pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika kelas II b SDN Pandeanlamper 03 Semarang ”.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu proses inkuiri terkendali, regeneratif, dan reflektif yang dilakukan guru dengan tujuan memperbaiki sistem, metode kerja, dan proses kurikulum, isi, keterampilan atau situasi pembelajaran. Penelitian tindakan kelas (PTK) dan pelaksanaannya pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Subjek dalam

penelitian ini terfokus pada peserta didik kelas II B SDN Pandeanlamper 03 Semarang, dengan jumlah peserta didik 26 terdiri dari 12 anak perempuan dan 14 anak laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan tiga siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan proses pembelajaran 1 kali pertemuan kemudian dilaksanakan evaluasi. Siklus penelitian merupakan serangkaian langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian, yaitu: tahap persiapan, pelaksanaan penelitian dan analisis data dan penyusunan laporan. Pada penelitian tindakan kelas ini, memiliki ciri utama yaitu terdapat siklus-siklus yang tiap siklusnya memiliki tahapan-tahapan yaitu : a) perencanaan tindakan (planning), b) tindakan (acting), c) pengamatan (observing), d) refleksi (reflecting). Prosedur penelitian yang dilakukan mengikuti bagan yang dikemukakan oleh (Suharsimi Arikunto, 2008: 16). Model bagan dan penjelasan tiap levelnya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Model Desain

Penelitian Menurut Kemmis dan Tagget (dalam Arikunto 2008:16) Secara garis besar, penelitian tindakan ini dilakukan mengikuti proses pengkajian yang terdiri dari 4 tahap (Arikunto, dkk. 2010:104) yaitu:

a. Merencanakan: Rencana tindakan dalam penelitian tindakan kelas disusun berdasarkan masalah yang hendak dipecahkan. Perencanaan tindakan dalam penelitian ini meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, media, menelaah materi dan menyiapkan alat evaluasi. b. Melaksanakan: Pelaksanaan tindakan penelitian dalam penelitian ini meliputi pelaksanaan perangkat pembelajaran yang telah disusun

sebelumnya yakni melaksanakan pembelajaran melalui media video pembelajaran. Pelaksanaan tindakan penelitian ini direncanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit. c. Mengamati: Kegiatan pengamatan berkaitan dengan pengumpulan data dan dilakukan saat pelaksanaan tindakan berlangsung untuk mengukur seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Kegiatan observasi dilaksanakan dengan mengamati kemampuan peserta didik ketika proses pembelajaran. d. Merefleksi: Refleksi dilakukan untuk mengamati kelebihan dan kekurangan dari pelaksanaan tindakan, dan untuk mengetahui keunggulan pembelajaran dengan penerapan media video pembelajaran. Menurut Arikunto refleksi adalah kegiatan mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi pada peserta didik, suasana kelas dan guru.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Kelas II B SDN Pandeanlamper 03 Kota Semarang. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas II B SDN Pandeanlamper 03 Kota Semarang yang berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 14 laki-laki dan 12 perempuan mengikuti jadwal mata pelajaran Matematika yang telah ditentukan. Permasalahan penelitian ini terletak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Untuk itu penelitian tindakan kelas direncanakan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selama proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi untuk mendalami proses pembelajaran. Dengan menggunakan media video pembelajaran kontekstual berjalan dengan baik dan peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

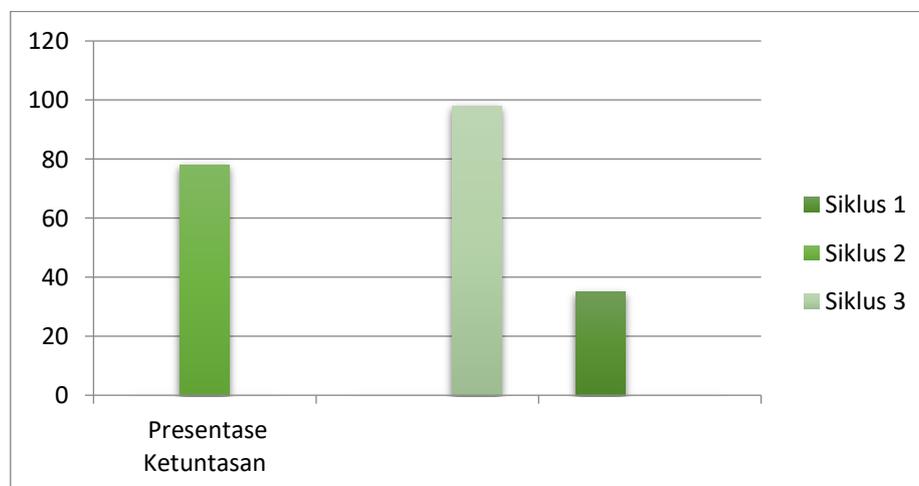
Berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II dan siklus II ke siklus III mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan data hasil belajar peserta didik pada siklus I (prasiklus) dengan rata-rata kondisi awal sebesar 56 dengan nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah adalah 20 dengan ketuntasan belajar 35% dan yang tidak tuntas 65%. Pada pelaksanaan tindakan kelas siklus II diperoleh data dengan rata-rata sebesar 77 dengan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 40 dengan ketuntasan belajar 78% dan

yang tidak tuntas 22%. Pada pelaksanaan tindakan kelas siklus III diperoleh data dengan rata – rata sebesar 87 dengan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 60 dengan ketuntasan belajar 96% dan yang tidak tuntas 4%.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Tahapan	Jumlah peserta didik	Jumlah peserta didik tuntas	Jumlah peserta didik tidak tuntas	Rata-rata	Presentase ketintasan
Siklus 1 (Pra siklus)	26	9	17	56	35%
Siklus 2	26	20	6	77	78%
Siklus 3	26	25	1	87	96%

Gambar 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik



Dapat disimpulkan bahwa setelah dilaksanakan perbaikan pembelajaran dalam siklus 2 dan siklus 3 telah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa target penelitian telah tercapai.

Berdasarkan hasil observasi diketahui kondisi perkembangan peserta didik sangat beraneka ragam dan pembelajaran yang belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga membuat banyak peserta didik yang belum dapat menguasai pembelajaran Matematika. Terbukti dari temuan pembelajaran prasiklus di kelas II B Pandeanlamper 03. Metode atau model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi, bersifat monoton dan membosankan. Minat

belajar peserta didik masih rendah. Keaktifan peserta didik masih rendah. Tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran. Pada tahap prasiklus, peneliti belum menggunakan media video pembelajaran kontekstual sehingga hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Perbaikan pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus. Pada setiap siklus, data yang diambil adalah hasil belajar peserta didik pada akhir siklus. Melihat hal tersebut penulis kemudian merancang perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas ini dengan fokus meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika dengan penerapan video pembelajaran kontekstual.

Kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan memberi, membimbing atau mengarahkan serta menerima pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan sikap yang diberikan guru sebagai pendidik guna membawa perubahan ke arah dan kondisi yang lebih baik untuk peserta didik. Perubahan yang terjadi akibat belajar dapat berupa perubahan kebiasaan, keterampilan, pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor).

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seseorang sebagai hasil dari proses belajar yang telah dilaksanakan. Menurut Hamalik (2011: 30) "hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti". Bloom dalam Nana Sudjana (2008) membagi hasil belajar menjadi 3 ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dari ketiga ranah tersebut yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor saling terkait satu sama lain, dari ketiga ranah tersebut ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi pengajaran.

Video pembelajaran kontekstual adalah jenis video pembelajaran yang dirancang untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran dalam konteks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari atau situasi tertentu. Tujuannya adalah untuk membuat pembelajaran menjadi lebih berarti dan mudah dipahami oleh siswa dengan menghubungkan materi pelajaran dengan situasi nyata atau pengalaman mereka. Berikut adalah beberapa karakteristik utama dari video pembelajaran kontekstual:

- a. Relevansi Konteks: Video ini menghubungkan materi pelajaran dengan situasi atau konteks yang dapat dipahami atau diidentifikasi oleh siswa. Ini membantu siswa melihat hubungan antara apa yang mereka pelajari dengan pengalaman sehari-hari mereka.
- b. Penggunaan Kasus Nyata: Video ini sering menggunakan kasus nyata, studi kasus, atau contoh-contoh yang nyata untuk menggambarkan konsep-konsep dalam materi pelajaran. Ini membantu siswa melihat bagaimana konsep-konsep ini berlaku dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Menarik dan Memikat: Video pembelajaran kontekstual biasanya dirancang dengan elemen-elemen visual yang menarik dan menarik perhatian siswa. Ini dapat mencakup animasi, grafik, gambar, atau klip video yang relevan.
- d. Penekanan pada Keterlibatan Siswa: Video ini mungkin menggabungkan elemen-elemen interaktif atau pertanyaan-pertanyaan yang merangsang pemikiran untuk mendorong keterlibatan siswa. Ini dapat berupa pertanyaan yang diajukan selama video atau tugas-tugas yang diberikan setelahnya.
- e. Pendekatan Multisensori: Video pembelajaran kontekstual mencoba memanfaatkan berbagai indera siswa, termasuk visual dan auditori, untuk meningkatkan pemahaman dan retensi materi pelajaran.
- f. Fleksibilitas: Video pembelajaran kontekstual dapat digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, termasuk pembelajaran di kelas, pembelajaran jarak jauh, atau sebagai sumber belajar mandiri.

Pendekatan ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, relevan, dan mudah dicerna bagi siswa, sehingga mereka dapat lebih mudah mengaitkan konsep-konsep pelajaran dengan dunia nyata dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam.

Guru yang kreatif dan inovatif senantiasa mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak monoton melainkan memilih variasi lain yang sesuai dengan perkembangan zaman, sarana, dan karakter siswa yang berbeda-beda. Kesiapan mengajar guru ditentukan oleh kemampuan dan kemauan guru. Berdasarkan hal tersebut, maka permasalahan yang muncul adalah bagaimana guru dapat menciptakan suatu proses pengajaran yang dinamis. Pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran tersebut juga harus mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi. Logika berpikirnya adalah, ketika situasi

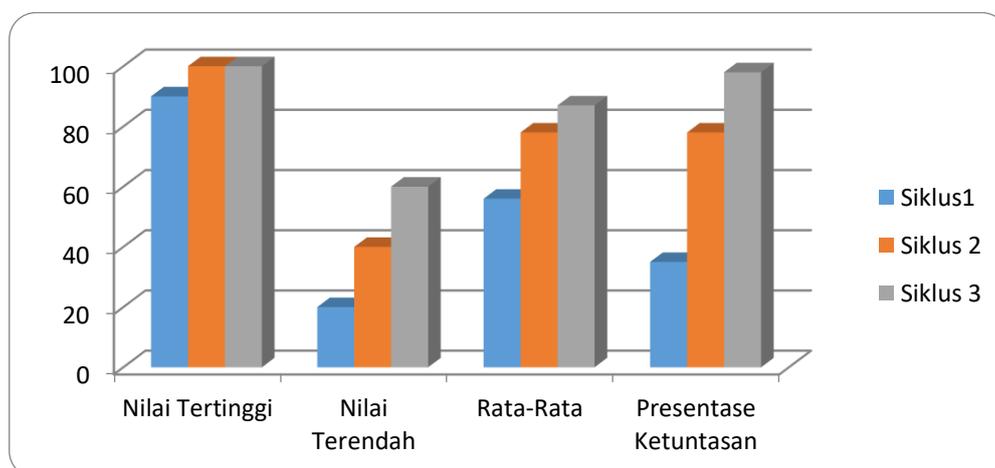
pembelajaran diciptakan secara kondusif, intraksi yang massif terjadi didalamnya baik antar siswa dengan siswa, dan antar siswa dengan guru, kemudian siswa menikmati pembelajaran yang diciptakan, sudah jelas akan memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar anak, sehingga mereka serius mengikuti pembelajaran dan tentu saja secara tidak sadar mereka sebenarnya sedang ditransferkan ilmu pengetahuan oleh guru mereka.

Pada tahap prasiklus, peneliti belum menggunakan media video pembelajaran kontekstual sehingga hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Perbaikan pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus. Pada setiap siklus, data yang diambil adalah hasil belajar peserta didik pada akhir siklus yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Persentase Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik.

Data	Siklus 1 (prasiklus)	Siklus 2	Siklus 3
Nilai tertinggi	90	100	100
Nilai terendah	20	40	60
Rata-rata	56	77	87
Persentase ketuntasan %	35%	78%	98%

Dari tabel 2 di atas jika digambarkan dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut :



Gambar 3. Persentase Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika kelas II B SDN Pandeanlamper 03 Semarang, isi atau materi yang dikaji dinyatakan sesuai dengan kompetensi dasar,

indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan kepada siswa relevan dengan kebutuhannya sekaligus telah tersampaikan sebagaimana yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Kesesuaian antara isi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran sangat berperan penting dalam pengembangan media demi tercapainya kualitas pembelajaran yang maksimal (Siddiq et al., 2020).

Wuryanti & Kartowagiran (2016) mengatakan penggunaan animasi pada video akan menjadikan sajian pada video akan semakin terlihat lebih menarik dan dapat memotivasi. Melalui gambar yang bergerak, warna dan alur cerita yang menarik, dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran (Widiyasanti & Ayriza, 2018; Wuryanti, 2016). Penyajian gambar sangat memberikan manfaat kepada pembaca, karena kejelasan gambar dapat mendukung kejelasan pesan yang terkandung dalam teks, dan hal ini dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar (Awalia, Pamungkas, & Alamsyah, 2019; Aziz, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teks, gambar, suara, warna, dan animasi pada video pembelajaran ini sudah tepat dan sesuai, serta dapat memperjelas pesan pembelajaran yang disampaikan kepada siswa dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru (Saiboon et al., 2021; Yendrita & Syafitri, 2019). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan semangat serta hasil belajar siswa (Fadillah & Bilda, 2019; Krisna et al., 2013). Kelebihan dari media video yang dikembangkan yaitu media video pembelajaran ini berisikan animasi yang dapat menarik perhatian siswa. Selain itu dalam pengembangan media juga mengacu pada teori desain pembelajaran. Kelemahan penelitian ini yaitu penelitian ini belum dilakukan uji efektivitas, tetapi layak digunakan karena telah melewati uji validitas. Implikasi penelitian ini yaitu video pembelajaran yang dikembangkan dapat memudahkan siswa dalam belajar khususnya pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan tabel 2 di atas, pada siklus 2 terdapat 20 peserta didik yang telah mendapatkan nilai diatas KKM dari 26 peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa

87% peserta didik kelas II B SDN pandeanlamper 03 telah tuntas dalam pembelajaran Matematika dan hanya 6 peserta didik atau 13% saja yang belum tuntas. Pada siklus 3, pembelajaran dipersiapkan lebih maksimal menggunakan video pembelajaran kontekstual. Pada siklus 3 ini peneliti lebih menekankan pada pendalaman materi dengan lebih mengarahkan pada hasil pembelajaran yaitu berupa aktivitas belajar dan hasil belajar kognitif selama pembelajaran berlangsung. Jika keaktifan belajar peserta didik dapat meningkat maka hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Selanjutnya berdasarkan tabel 2 di atas, pada siklus 3 terdapat 25 peserta didik telah mendapatkan nilai diatas KKM dari jumlah peserta didik 26. Hasil tersebut menunjukkan bahwa 96% peserta didik kelas II B SDN pandeanlamper 03 telah tuntas dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan data hasil belajar peserta didik di atas, maka penelitian ini dinyatakan berhasil karena telah memenuhi indikator kinerja dan kriteria keberhasilan dari penelitian ini. Peningkatan hasil belajar peserta didik terjadi pada tiap siklus setelah penerapan media pembelajaran kontekstual. seperti terlihat pada gambar 2 dan gambar 3 diatas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II B pada mata pelajaran Matematika di SDN Pandeanlamper 03 Semarang.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, dapat di simpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II B pada mata pelajaran Matematika. Nilai rata-rata kelas serta tingkat ketuntasan secara klasikal pada tiap siklus mengalami peningkatan dari siklus 1 (prasiklus), siklus I I dan siklus III. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan data hasil belajar peserta didik pada siklus I (prasiklus) dengan rata – rata kondisi awal sebesar 56 dengan nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah adalah 20 dengan ketuntasan belajar 35% dan yang tidak tuntas 65%. Pada pelaksanaan tindakan kelas siklus II diperoleh data dengan rata – rata sebesar 77 dengan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 40 dengan ketuntasan belajar 78% dan yang tidak tuntas 22%. Pada pelaksanaan

tindakan kelas siklus III diperoleh data dengan rata – rata sebesar 87 dengan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 60 dengan ketuntasan belajar 96% dan yang tidak tuntas 4%.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2003.UU RI No.20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional.Jakarta: Depdiknas
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 43–3. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>.
- Novikasari, I. (2017). Hubungan Antara Prestasi Belajar Dan Tingkat Kecemasan Matematika Pada Mahasiswa Calon Guru SD/MI.jurnal Aksioma, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v5i2.671>
- Tias, A. A. W., & Wutsqa, D. U. (2015). Analisis Kesulitan Siswa SMA Dalam Pemecahan Masalah Matematika Kelas XII IPA di Kota Yogyakarta. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jrpm.v2i1.7148>.
- Yuniawardani, V., & Mawardi. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Dengan Model Problem Based Learning Kelas IV SD. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 1(2), 24–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/justek.v1i1.416>.
- Abdullah, A. (2017). Pendekatan dan Model Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33650/edureligia.v1i2.45>.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2015). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33–46.
- Khofiyah, H. N., Santoso, A., & Akbar, S. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Benda Nyata terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan:Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*,4(1),61–67. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v4i1.11857>.
- Asnur, & Ambiyar. (2018). Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media Video Pada Mata Kuliah Tata BogalI.JurnalMimbarIlmu,23(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v23i3.16435>.

- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development Of Learning Videos Based On Problem-Solving Characteristics Of Animals And Their Habitats Contain in Science Subjects On 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1), 37–47. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Krissandi, A. D. S. (2018). Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 68–77. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2233>.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jkpp.v3i1.2194>.
- Antara, & Aditya, P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak. *Mimbar Ilmu*, 24. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i2.21263>.
- Putri, F. A., Yulianti, S. R., & Utami, N. C. M. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Dinamika Sekolah Dasar*, 9(2), 1–9.
- Hufri, H., Dwiridal, L., & Sari, S. Y. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru-Guru IPA SMP/MTsN Lubuk Sikaping melalui Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.30653/002.202161.502>.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta. Depdiknas (2001:9). *kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar*. Jakarta