



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2021 Halaman 2322 - 2329

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar

Icha Biassari^{1✉}, Kharisma Eka Putri², Siti Kholifah³

Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia^{1,2}

Sekolah Dasar Negeri Lirboyo 2 Kota Kediri, Indonesia³

E-mail: biassariicha@gmail.com¹, kharismaputri@unpkediri.ac.id², kholifahsiti38@gmail.com³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi kecepatan di kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri yang terdiri dari 32 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas menggunakan model spiral yang dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: 1) Observasi, 2) Tes, 3) Dokumentasi, dan 4) Wawancara, kemudian dilakukan analisis deskriptif kuantitatif dari data yang diperoleh. Hasil dari penelitian ini, adalah: 1) Rata-rata nilai kelas pada tahap pra siklus adalah sebesar 36,88 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 28,13%; 2) Rata-rata nilai kelas pada siklus I meningkat menjadi 70,63 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 56,25%; dan 3) Rata-rata nilai kelas pada siklus II meningkat lagi menjadi 89,38 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 87,5%. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi kecepatan di kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri mengingat presentase ketuntasan klasikal siswa telah mencapai $\geq 75\%$ dan nilai rata-rata kelasnya ≥ 75 .

Kata Kunci: Hasil Belajar, Materi Kecepatan, Media Video Pembelajaran Interaktif.

Abstract

This study aims to improve mathematics learning outcomes on speed material in 5th grade of SDN Lirboyo 2 Kediri city that consists of 32 students. The type of this research is classroom action research using a spiral model which is conducted in two cycles. The data collection techniques were: 1) Observation, 2) Test, 3) Documentation, and 4) Interview, then quantitative descriptive analysis was carried out from the data obtained. The result of this study are: 1) The average class score at the pre-cycle stage was 36,88 with a classical completeness percentage of 28,13%; 2) The average grade in the first cycle increased to 70,63 with a classical completeness percentage of 56,25%, and 3) The average grade in the second cycle increased again to 89,38 with a classical completeness percentage of 87,5%. Based on the results of the research above, it can be concluded that the use of interactive learning video media can improve mathematics learning outcomes on speed material in 5th grade of SDN Lirboyo 2 Kediri city considering that the classical mastery percentage of students has reached $\geq 75\%$ and the class average ≥ 75 .

Keywords: Learning Outcomes, Speed Material, Intreactive Learning Video Media.

Copyright (c) 2021 Icha Biassari, Kharisma Eka Putri, Siti Kholifah

✉ Corresponding author :

Email : biassariicha@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 5 No 4 Tahun 2021
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan pada saat ini sering sekali diperbincangkan oleh khalayak ramai. Baik masyarakat dari kalangan menengah ke atas maupun menengah ke bawah pasti sering mendengar dan membahas tentang pendidikan. Hal ini membuktikan bahwa pendidikan saat ini tidak hanya penting bagi masyarakat dari kalangan menengah ke atas saja, melainkan penting bagi seluruh lapisan masyarakat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu : memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran (Nurkholis, 2013:26). Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya (Nurkholis, 2013:26). Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses pembelajaran dengan tujuan untuk dikembangkannya bakat pada diri anak, baik itu bersifat kepribadian, kecerdasan, spiritual, dan keagamaan (Suriadi dkk., 2021:166). Sedangkan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB I Pasal 1, menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Budiarti dkk., 2017:21). Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya sadar menuntun anak sejak lahir untuk mencapai kedewasaan jasmani dan rohani dalam berinteraksi dengan alam dan lingkungan yang ada disekitarnya.

Di dunia sendiri setiap bangsa pasti berlomba-lomba untuk meningkatkan kualitas pendidikannya, karena pendidikan menentukan kualitas sumber daya manusia yang akan menjalankan roda hukum disuatu negara dimana hukum akan menjadi pilar penentu kemajuan suatu bangsa. Terlebih pendidikan di era pembelajaran daring yang diakibatkan oleh virus Covid-19 seperti sekarang ini, dimana semua sistem pembelajaran serba baru dan memerlukan inovasi-inovasi tertentu agar pembelajaran daring dapat dilaksanakan secara maksimal. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara online dengan jarak jauh atau pembelajaran yang dilakukan peserta didik dimanapun dan kapanpun saat dibutuhkan sehingga dapat menghindari kerumunan yang dianggap sebagai salah satu cara untuk menerapkan *social distancing* (Handarini dan Wulandari, 2020:502). Menurut Moore, Dickson-Deane, dan Galyen, pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Sadikin dan Hamidah, 2020:215). Menurut Hasibuan, Simarmata, dan Sudirman, pembelajaran daring adalah metode pembelajaran yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan *Learning Manajemen System* (Malyana, 2020:71). Sedangkan menurut Yanti pembelajaran daring adalah pola pembelajaran pilihan guru untuk merencanakan proses belajar yang sesuai dan efisien guna mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan komputer dan internet (Yunitasari dan Hanifah, 2020:236).

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah suatu bentuk pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk belajar secara mandiri dari rumah mereka masing-masing melalui berbagai aplikasi belajar yang disediakan oleh internet baik secara *synchronous* maupun *asynchronous*. Pemberlakuan pembelajaran daring yang masih belum sepenuhnya dipahami oleh guru dan orang tua menimbulkan berbagai polemik yang muncul pada saat pelaksanaan di lapangan (Supriyadi dan Wiliyanto, 2021:1668). Salah satunya adalah kendala dalam memahami materi pembelajaran dimana mahasiswa saja merasa lebih sulit memahami materi karena keterbatasan fitur dan kualitas jaringan internet yang tidak stabil pada daerah tertentu, sehingga banyak konteks yang tidak bisa tersampaikan dengan jelas (Hutauruk dan Sidabutar, 2020:50). Apalagi pembelajaran daring ini harus diterapkan di siswa sekolah dasar dimana tingkat

kognitif mereka masih dalam taraf rendah dan mengedepankan media visual untuk memahami konsep dari suatu materi yang disampaikan.

Kurangnya pemahaman dalam materi pembelajaran dapat menyebabkan munculnya problematika yang lain, yakni kemampuan siswa dalam berhitung dan memecahkan masalah menjadi menurun sehingga pencapaian hasil belajar menjadi kurang memuaskan. Pembelajaran yang sering sekali menimbulkan permasalahan terkait pencapaian hasil belajar adalah pembelajaran seputar ilmu-ilmu eksak seperti matematika. Pada sekolah tingkat dasar sendiri, matematika sering menimbulkan kesan menakutkan bagi sebagian besar siswa. Akibatnya, siswa merasa enggan untuk mengkaji mata pelajaran matematika lebih dalam lagi. Selain itu konsep matematika yang diajarkan di sekolah dasar akan menjadi acuan dan dasar untuk pembelajaran di tingkat selanjutnya. Sehingga apabila siswa tidak memahami materi yang diajarkan di sekolah dasar, dikhawatirkan siswa tersebut akan terus mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika di tingkat selanjutnya.

Belum lagi apabila dalam pembelajaran daring guru hanya memberi siswa tugas tanpa menjelaskan dan memberi contoh pengerjaan soal yang terkait dengan suatu konsep akibat koneksi internet yang kurang memadai. Oleh karena itu, guru yang mengajarkan mata pelajaran matematika harus senantiasa memunculkan inovasi-inovasi pembelajaran yang kreatif agar siswa dapat memahami konsep yang dibahas dengan baik. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media video pembelajaran interaktif.

Menurut Prastowo, video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya menggabungkan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Wardani dan Syofyan, 2018:373). Menurut Niswa, video pembelajaran interaktif adalah video yang berisi tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami sehingga siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi (Wardani dan Syofyan, 2018:373).

Di dalam video pembelajaran interaktif harus terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang disampaikan oleh Yasa, dkk bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja (Wardani dan Syofyan, 2018:373). Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang disajikan secara audio visual (gambar dan suara) dimana di dalam video tersebut harus terdapat interaksi atau hubungan timbal balik antara siswa dengan media itu sendiri.

Salah satu kendala yang ditemui oleh guru sekolah dasar ketika ingin menggunakan media video pembelajaran interaktif adalah membutuhkan perangkat elektronik yang memadai seperti laptop atau komputer. Hal ini sesuai dengan pendapat Handarini bahwa dalam pembelajaran daring membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti laptop/komputer (Abroto dkk., 2021:1634). Sedangkan tidak setiap siswa sekolah dasar mempunyai perangkat elektronik tersebut. Kendala seperti ini juga peneliti temukan di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, dimana sebagian besar peserta didik hanya menggunakan HP saat pembelajaran daring. Sehingga peneliti mengemas video pembelajaran interaktif ini menggunakan aplikasi nearpod.

Nearpod is an award-winning, education technology tool that helps teacher teach interactive lessons across all student devices, assess students in real-time, and get instant feedback (Nearpod adalah alat teknologi pendidikan pemenang penghargaan yang membantu guru mengajarkan pembelajaran interaktif di semua perangkat siswa, menilai siswa dalam jangka waktu tertentu, dan mendapatkan tanggapan secara langsung) (Microsoft, n.d.). Aplikasi nearpod dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat elektronik termasuk HP. Hal ini akan memudahkan guru dalam menggunakan media video pembelajaran interaktif. Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi kecepatan menggunakan media video pembelajaran interaktif di kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.

METODE PENELITIAN

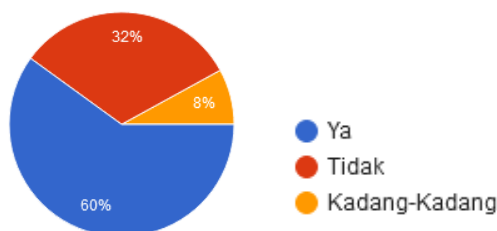
Metode penelitian ini dikategorikan jenis penelitian tindakan kelas yang menggunakan model spiral yang ditekankan oleh David Hopkins dimana pada tiap siklus terbagi sebanyak empat tahapan, yaitu perencanaan-aksi-observasi-refleksi (Hopkins, 2011:91). Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri yang beralamat di Jalan Semeru Nomer 159, Kecamatan Mojoroto, Kota Kediri, Provinsi Jawa Timur. Lokasi ini dipilih karena jaraknya yang dekat dengan kampus Universitas Nusantara PGRI Kediri sehingga memudahkan dalam melaksanakan penelitian. Sumber data berasal dari subjek penelitian, dalam penelitian ini subjek penelitinya adalah siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 32 siswa, terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada masa pandemi Covid-19 tepatnya pada tanggal 29 Maret 2021-8 Mei 2021.

Variabel dalam PTK terdiri dari variabel bebas yaitu media video pembelajaran interaktif, sementara variabel terikat yaitu perubahan hasil belajar siswa setelah digunakannya media video pembelajaran interaktif selama pembelajaran daring. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) Observasi, 2) Tes, 3) Dokumentasi, dan 4) Wawancara. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Peneliti akan menghitung nilai rata-rata kelas dan presentase ketuntasan klasikal pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Nilai rata-rata kelas diperoleh dari hasil bagi antara jumlah semua nilai siswa dengan jumlah siswa dalam satu kelas (Hutauruk dan Simbolon, 2018:126). Sedangkan presentase ketuntasan klasikal diambil dari jumlah siswa yang tuntas belajar dibagi dengan jumlah siswa dalam satu kelas kemudian hasilnya dikalikan dengan 100% (Yanti dan Abdullah, 2017:1015).

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Penelitian dikatakan berhasil apabila kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa adalah $\geq 75\%$. Tingkat keberhasilan ini didasarkan pada pernyataan yang menyatakan bahwa apabila ketuntasan klasikal mencapai 75% maka penelitian dapat dihentikan/dinyatakan berhasil (Parahita dkk., 2019:123), dan 2) Nilai rata-rata kelas yang diperoleh harus ≥ 75 . Batas ketuntasan tersebut diterapkan peneliti sesuai KKM yang ada di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

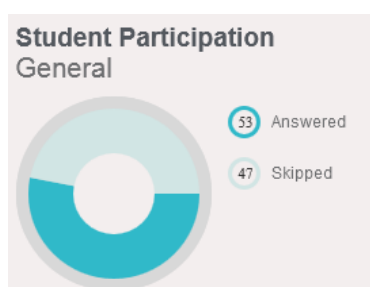
Bab ini akan mendeskripsikan hasil analisis dan data penelitian tentang peningkatan hasil belajar matematika pada materi kecepatan menggunakan media video pembelajaran interaktif di kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Pada tahap pra siklus, peneliti melakukan wawancara terlebih dahulu kepada kepala sekolah dan guru kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri kemudian diperoleh penjelasan bahwa masih banyak siswa kelas V yang mendapatkan nilai dibawah KKM (yakni 75) pada mata pelajaran matematika khususnya materi kecepatan. Hal ini dikarenakan materi tersebut diajarkan pada awal kebijakan pembelajaran daring diterapkan, sehingga sistem pembelajaran baru ini membuat penjelasan materi menjadi tidak maksimal dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Selain itu peneliti juga menyebarkan angket instrumen analisis kebutuhan pembelajaran kepada siswa kelas V melalui google form untuk mengetahui permasalahan yang dirasakan siswa selama pembelajaran daring. Hasil dari angket tersebut menyatakan bahwa sebanyak 60% siswa mengalami kesulitan pada mata pelajaran matematika khususnya materi kecepatan.



Gambar 1. Hasil Angket Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Kecepatan

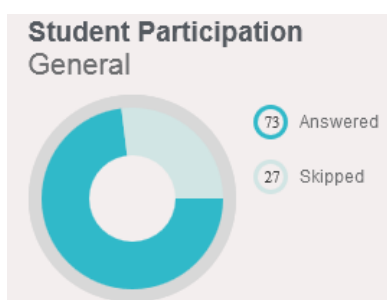
Pada tahap pra siklus peneliti juga melaksanakan pretest dalam dua tahap, dimana tahap pertama dilakukan secara tatap muka di sekolah dengan memperhatikan protokol kesehatan. Subbab materi yang diujikan adalah konversi satuan waktu dan konversi satuan panjang. Kemudian tahap kedua dilakukan secara daring dengan subbab materi menentukan kecepatan, menentukan jarak tempuh, dan menentukan waktu tempuh. Berdasarkan hasil pretest dapat diketahui bahwa siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (yakni 75) sebanyak 9 orang. Adapun nilai rata-rata kelasnya adalah 36,88 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 28,13% yang tergolong dalam kategori kurang (Yanti dan Abdullah, 2017:1015).

Setelah siklus I dilaksanakan dengan menerapkan video pembelajaran interaktif, terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa. Dimana siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (yakni 75) menjadi 18 orang. Adapun nilai rata-rata kelasnya adalah 70,63 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 56,25% yang tergolong dalam kategori cukup (Yanti dan Abdullah, 2017:1015). Peningkatan hasil belajar yang terjadi pada siklus I ini dirasa belum maksimal karena terdapat beberapa siswa yang kesulitan dalam menjangkau video pembelajaran interaktif melalui aplikasi nearpod, sehingga tingkat partisipasi siswa yang tercatat di dalam aplikasi nearpod hanya sebesar 53%.



Gambar 2. Presentase Partisipasi Siswa dalam Video Pembelajaran Interaktif di Siklus I

Pada siklus II, siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (yakni 75) sebanyak 28 orang. Adapun nilai rata-rata kelasnya meningkat menjadi 89,38 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 87,5% yang tergolong dalam kategori sangat baik (Yanti dan Abdullah, 2017:1015). Siswa juga sudah semakin mahir dalam mengakses video pembelajaran interaktif melalui aplikasi nearpod. Hal ini dibuktikan dengan tingkat partisipasi siswa yang tercatat dalam aplikasi nearpod sebesar 73%.

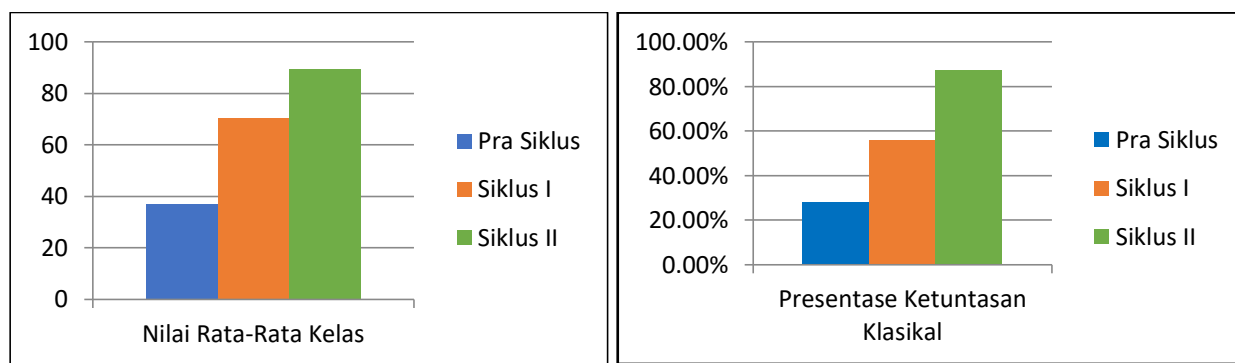


Gambar 3. Presentase Partisipasi Siswa dalam Video Pembelajaran Interaktif di Siklus II

Untuk lebih jelasnya, berikut gambaran perbandingan tabel dan diagram sebelum dan sesudah diterapkannya media video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika materi kecepatan di kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.

Tabel 1
Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Kecepatan

Perlakuan	Kriteria	Nilai Rata-Rata Kelas	Presentase Ketuntasan Klasikal
Pra Siklus	Kurang	36,88	28,13%
Siklus I	Cukup	70,63	56,25%
Siklus II	Sangat Baik	89,38	87,5%



Gambar 4. Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Kecepatan

Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri selama pembelajaran daring dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II adalah adanya peningkatan hasil belajar matematika materi kecepatan yang dilihat dari nilai rata-rata kelas dan presentase ketuntasan klasikal. Dengan rincian nilai rata-rata kelas pada tahap pra siklus sebesar 36,88 dengan taraf ketuntasan klasikal sebesar 28,13% masuk dalam kategori kurang. Kemudian pada siklus I meningkat menjadi 70,63 dengan taraf ketuntasan klasikal yaitu sebesar 56,25% masuk dalam kategori cukup. Selanjutnya pada siklus II meningkat lagi menjadi 89,38 dengan taraf ketuntasan klasikal sebesar 87,5% masuk dalam kategori sangat baik.

Hasil yang diperoleh selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh kelompok dari Arif Rahman Hakim dan Husen Windayana tentang "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD" yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika menggunakan multimedia interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDIT Qordova Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung. Dengan menggunakan metode kuasi eksperimen, penelitian akan dilaksanakan dengan membandingkan hasil belajar di dua kelas yang berbeda dimana kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan multimedia interaktif. Sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diperoleh data bahwa nilai rata-rata di kelas eksperimen sebesar 7,833 sedangkan nilai rata-rata di kelas konvensional sebesar 6,333. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif sangat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Hakim dan Windayana, 2016).

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tanty Albaniyah pada tahun 2014 tentang "Hubungan Penggunaan Media Video Pembelajaran dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD 76/1 Sungai Buluh" menyatakan bahwa terdapat hubungan media pembelajaran dengan menggunakan video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD 76/1 Sungai Buluh. Penelitian ini merupakan jenis penelitian korelasional dimana data yang diperlukan diambil melalui kuesioner (Albaniyah, 2014).

Selain itu hasil yang diperoleh juga relevan dengan penelitian kelompok yang dilakukan oleh Feryana Nesita Miftahul Janah, Bambang Suteng Sulasmono, dan Eunice Widyanti Setyaningtyas pada tahun 2019 tentang "Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media Video Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media video dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 4 di SDN Batu 2 Kecamatan Karang Tengah Kabupaten Demak semester 2 tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan nilai hasil belajar matematika siswa setelah diberikan tindakan pada tiap siklus. Keberhasilan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dapat terlihat dari sebelum dilakukannya tindakan yaitu pada pra siklus yaitu hanya 9 siswa atau 43% siswa

yang tuntas, pada siklus I meningkat menjadi 15 siswa atau 71% siswa yang tuntas, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 21 siswa yang tuntas belajar matematika atau 100% (Janah dkk., 2019).

Adapun keunggulan menggunakan video pembelajaran interaktif adalah dapat mengefektifitaskan waktu, ruang, dan pesan yang disampaikan sehingga siswa dapat diajak mengkomunikasikan materi pembelajaran yang disampaikan secara cepat (Khairani dkk., 2019:160). Video juga dapat menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan yang tidak dapat ditemukan oleh siswa secara langsung. Sehingga dengan adanya video pembelajaran dapat menjelaskan penjelasan yang abstrak dan sangat baik untuk menjelaskan suatu proses (Khairani dkk., 2019:160). Penggunaan media pembelajaran berupa video interaktif juga dapat merangsang perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik (Firmansah dan Firdaus, 2020:162) dimana media ini sangatlah efektif untuk digunakan karena dapat dipelajari secara berulang kali dan berkelanjutan oleh siswa sehingga memudahkan siswa untuk lebih mendalami contoh serta memperbanyak referensinya (Riyanto dan Yunani, 2020:78). Selain itu, keunggulan lain dari video pembelajaran interaktif adalah pesan yang disampaikan dapat lebih menarik, sehingga mendorong dan meningkatkan motivasi untuk lebih memahami materi (Khairani dkk., 2019:160).

KESIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri tahun pelajaran 2021/2022 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: 1) Perencanaan, 2) Aksi, 3) Observasi, dan 4) Refleksi. Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Pembelajaran matematika materi kecepatan dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Dimana hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan rincian pada tahap pra siklus mendapatkan nilai 36,88 dengan taraf ketuntasan klasikal sebesar 28,13% masuk dalam kategori kurang. Kemudian pada siklus I meningkat menjadi 70,63 dengan taraf ketuntasan klasikal yaitu sebesar 56,25% masuk dalam kategori cukup. Selanjutnya pada siklus II meningkat lagi menjadi 89,38 dengan taraf ketuntasan klasikal sebesar 87,5% masuk dalam kategori sangat baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd., Ibu Lucia Maria Dyah Winarni, M.Pd., dan seluruh pihak yang telah membantu penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abroto, Prastowo, A., & Anantama, R. (2021). Analisis Hambatan Proses Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Whatsapp di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1632–1638.
- Albaniah, T. (2014). Hubungan Penggunaan Media Video Pembelajaran dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 76/1 Sungai Buluh. *Artikel Ilmiah*, 1–7. http://e-campus.fkip.unja.ac.id/eskripsi/data/pdf/jurnal_mhs/artikel/A1D109136.pdf.
- Budiarti, A., Handhika, J., & Kartikawati, S. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning dengan Pendekatan Scientific Berbasis E-Book pada Materi Rangkaian Induktor terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 2(2), 21–28. DOI : <https://doi.org/10.25273/jupiter.v2i2.1795>.
- Firmansah, D., & Firdaus, D. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 159–172.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar*

- 2329 *Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar – Icha Biassari, Kharisma Eka Putri, Siti Kholifah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>
- Kampus Cibiru*, 4(2). DOI : <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring sebagai Upaya Study From Home (SFH). *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 465–503.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>.
- Hopkins, D. (2011). *Panduan Guru Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hutauruk, A., & Sidabutar, R. (2020). Kendala Pembelajaran Daring selama Masa Pandemi di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Matematika: Kajian Kualitatif Deskriptif. *Journal of Mathematics Education and Applied*, 02(01), 45–51.
- Hutauruk, P., & Simbolon, R. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Alat Peraga pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba. *SEJ (School Education Journal)*, 8(2), 121-129.
- Janah, F. N. M., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 7(1), 63–73. DOI : <https://doi.org/10.26714/jkpm.6.1.2019.8-14>.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158-166. DOI : <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>.
- Malyana, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring dan Luring dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan Pada Guru Sekolah Dasar di Teluk Betung Utara Bandar Lampung. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 67–76. DOI : <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v2i1.640>.
- Microsoft. (n.d.). *Nearpod*.
<http://www.microsoft.com/id-id/education/partners/showpartnersdetails.aspx?id=2033491&i=false&t=0&p=1&ps=24>.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44. DOI : <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>.
- Parahita, I. N., Santiyadnya, N., & Sutaya, I. W. (2019). Learning Community untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perawatan PC. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 8(3), 118–127.
- Riyanto, A., & Yunani, E. (2020). The Effectiveness of Video as a Tutorial Learning Media in Muhadhoroh Subject. *Akademika*, 9(02), 73–80. DOI : <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.1088>.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224. DOI : <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- Supriyadi, & Wiliyanto, D. A. (2021). Analisis Kebutuhan dan Masalah Pembelajaran Jarak Jauh pada Anak Berkebutuhan Khusus di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1667–1672.
- Suriadi, H. J., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 165–173. DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.251>.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381. DOI : <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>.
- Yanti, E. R. W., & Abdullah, M. H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Time Token Arends untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Lakarsantri I/472 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 1010–1020.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>.