

Pembelajaran Daring Menggunakan Video Animasi Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIIC SMPN 1 Seberida

Masdafni

SMP Negeri 1 Seberida, Indragiri Hulu, Riau

e-mail: dafnialdi70@gmail.com

Abstrak

Hasil belajar merupakan prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Berdasarkan observasi, hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Seberida selama masa pandemi Covid 19 ini kurang dari 50% belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal pada pembelajaran Matematika disebabkan kurang tepatnya memilih media pembelajaran sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Dari sini timbullah pemikiran penulis untuk melakukan upaya agar terciptanya proses pembelajaran yang lebih baik, dengan menggunakan media video yang linknya dikirim melalui whatsapp group siswa yang dapat menggantikan peran guru dalam melakukan pengajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Aktivitas guru pada siklus 1 yaitu 83%, dan mengalami peningkatan pada siklus 2 yaitu 90%. (2) aktifitas siswa pada siklus 1 yaitu 78%, pada siklus 2 meningkat yaitu 86% (3) Ketuntasan belajar siswa pada siklus 1 sebesar 77%, dan meningkat pada siklus 2 sebesar 90%.

Kata kunci: Pembelajaran daring, Media, Video Animasi, Hasil Belajar

Abstract

Learning outcomes are learning achievements achieved by students in the process of teaching and learning activities by bringing about a change and shaping one's behavior. Based on observations, the learning outcomes of students at SMP Negeri 1 Seberida during the Covid 19 pandemic were less than 50% that had not reached the minimum completeness criteria value in Mathematics learning due to inaccurately choosing learning media so that students were less motivated to learn. From here the writer thought to make an effort to create a better learning process, by using video media whose links are sent through whatsapp groups of students which can replace the role of teachers in teaching. The results showed that (1) teacher activity in cycle 1 was 83%, and increased in cycle 2 was 90%. (2) student activity in cycle 1 was 78%, in cycle 2 increased by 86% (3) completeness of student learning in cycle 1 was 77%, and increased in cycle 2 by 90%.

Keywords: Online Learning, Media, Animated Videos, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Sebagai upaya untuk mencegah pandemi Covid-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau online, hal ini sesuai dengan edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19). Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online).

Guru harus melakukan inovasi dalam pembelajaran diantaranya dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Semenjak pembelajaran diberlakukan dirumah, sebagian guru melakukan pembelajaran lewat media online seperti Whatsapp, google meet, google form, dll. Inovasi dalam Pendidikan akan ada juga berbagai cara yang dapat dilakukan guru untuk menyampaikan ilmu pengetahuannya kepada siswa. Salah satunya ada yang menggunakan Grup Whatsapp, dimana guru sebelumnya akan membuat video pembelajaran lalu dikirim ke grup untuk amati oleh para siswa.

Hambatan yang ditemukan saat dilakukannya daring adanya siswa yang belum mempunyai fasilitas seperti laptop dan handphone dan juga siswa sudah punya handphone tapi belum memadai, kemudian solusinya dengan meminta siswa mempelajari bahan ajar sendiri melalui buku paket dan menjemput tugas kesekolah kemudian mengumpulkannya kembali kesekolah sesuai waktu yang disepakati. Pada kelas VII C yang peneliti teliti dari 31 siswa terdapat 4 orang yang belum mempunyai handphone android.

Perlu disadari bahwa ketidaksiapan guru dan siswa terhadap pembelajaran daring juga menjadi masalah. Perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring amat mendadak, tanpa persiapan yang matang. Tetapi semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa aktif mengikuti walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19.

Dalam kenyataannya, guru belum banyak memahami bagaimana cara pelaksanaan pembelajaran dengan metode daring. Kebanyakan guru menggunakan aplikasi whatsapp, google classroom, google meet dan lain sebagainya hanya untuk mengintruksikan tugas yang harus dikerjakan siswa, seperti: ringkas buku halaman sekian!, baca buku halaman sekian dan kerjakan latihannya, kerjakan LKS dari halaman sekian sampai halaman sekian, dsb. Bagaimana siswa dapat menyelesaikan tugas, karean materinya saja tidak mereka pahami dan tidak terjadi interaksi dengan siswa. Hal ini yang akan membuat hasil belajar siswa rendah ketika guru memberikan evaluasi, terutama ditemukan pada mata pelajaran Matematika. Pada dasarnya objek pembelajaran matematika adalah abstrak. Materi pembelajaran diajarkan secara

berjenjang atau bertahap, yaitu dari hal konkrit ke abstrak, jadi perlu peran guru dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian guru dituntut mampu merancang dan mendesain pembelajaran daring yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Walaupun dengan pembelajaran daring akan memberikan kesempatan lebih luas dalam mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, namun guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi yang cocok pada materi dan metode belajar yang digunakan serta media belajar apa yang harus dipersiapkan.

Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pandemi Covid-19 ini adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang, dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode. Kreatifitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara daring (online) dan tidak menjadi beban psikis.

Selama ini pembelajaran dengan tatap muka menjadi model pembelajaran yang paling efektif karena telah dilaksanakan di sekolah selama beberapa waktu dan menjadi pilihan utama hingga saat ini. Berdasarkan pengalaman peneliti selama melakukan pembelajaran dengan tatap muka yang peneliti lakukan dari 3 kelas VII di SMP Negeri 1 Seberida yang peneliti ajarkan, peneliti mendapatkan bahwa pada kelas VII C nilai rata-ratanya terendah. Dari 31 siswa, setiap diadakan evaluasi hanya 45% yang mendapat nilai diatas KKM yang ditetapkan sekolah (KKM=75). Dengan kenyataan yang ada ini, peneliti semakin khawatir dengan hasil belajar Matematika kelas VII C jika pembelajaran pada masa pandemi ini dilakukan secara daring.

Di antara guru mata pelajaran di sekolah, guru mata pelajaran Matematika menghadapi kendala metode pembelajaran yang tidak mudah. Selama ini mata pelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap momok bagi siswa. Dengan pembelajaran tatap muka biasa saja banyak siswa yang mengalami kesulitan, apalagi jika dilaksanakan secara daring.

Pembelajaran Matematika yang ideal harus memperhatikan perbedaan kecepatan berpikir, daya juang, gaya belajar anak, minat dan motivasi anak. Meskipun metode daring merupakan metode pembelajaran baru dan banyak kendala, namun seorang guru Matematika harus mampu membangun kreativitas agar proses pembelajaran tetap berjalan menarik dan efektif. Seorang guru Matematika harus bisa melakukan inovasi dalam pembelajaran dengan cara mencari peran pengganti dirinya.

Pemilihan media daring harus mampu mengakomodasi semua komponen yang ada dalam pembelajaran Matematika, yaitu adanya materi yang sesuai tujuan pembelajaran, metode pembelajaran yang sesuai, adanya forum diskusi, penugasan dan penilaian. Dalam pembelajaran Matematika juga harus menyediakan forum diskusi. Untuk forum diskusi bisa menggunakan media populer yang biasa digunakan yaitu line, whatsapp, telegram, atau Zoom.

Berdasarkan hal di atas, peneliti yang sebagai guru matematika, agar dalam pembelajaran daring ini tetap mengharapkan meningkatnya hasil belajar siswa

khususnya di kelas VII C SMP Negeri 1 Seberida, akan melakukan penelitian dengan merancang pembelajaran yang dapat menggantikan peran guru, dengan judul "Pembelajaran Daring Menggunakan Video Animasi Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII".

Dalam penelitian ini, peneliti sebagai tenaga pengajar akan melakukan pembelajaran daring dengan menggunakan media pembelajaran video animasi yang dikirim melalui *whatsapp group* dan dilanjutkan dengan diskusi melalui aplikasi zoom selama 15 menit.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom actionresearch*). Penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, karena menggambarkan bagaimana suatu strategi pembelajaran digunakan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus atau lebih. Waktu yang digunakan untuk setiap siklus adalah 3 kali pertemuan dengan 2 kali pertemuan penyajian materi dan pada pertemuan ketiga diadakan evaluasi siklus. Setiap siklus ada 4 tahap yakni perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Lokasi penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Seberida kabupaten Indragiri Hulu. SMP Negeri 1 Seberida dengan jumlah rombongan belajar 22 Rombel terdiri dari kelas VII sebanyak 7 rombel, kelas VIII sebanyak 8 rombel dan kelas IX sebanyak 7 rombel. Guru yang mengajar mata pelajaran Matematika sebanyak 4 orang dengan latar belakang pendidikan Matematika. Kurikulum yang digunakan Kurikulum 2013 untuk semua jenjang.

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII C SMP Negeri 1 Seberida tahun pelajaran 2019/2020 berjumlah 31 orang siswa terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan dan peneliti sendiri sebagai guru mata pelajaran Matematika.

Rancangan penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan terdiri atas dua siklus, yakni siklus pertama dan siklus kedua. Jika belum berhasil maka akan di lanjutkan ke siklus berikutnya. Namun penelitian ini dilakukan dua siklus, setiap siklus empat kali pertemuan. Gambaran umum yang dilakukan pada setiap siklus adalah: Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Alur dan tahapan pelaksanaan tindakan kelas seperti pada Gambar 1.

Dalam sebuah penelitian diperlukan data agar pembaca dapat melihat perubahan yang di dapatkan dari sebuah penelitian. Selain itu data yang diperoleh harus dapat dipahami oleh pembaca dan agar data yang diperoleh dapat mudah ditafsirkan dengan kesimpulan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi

4. Persentase antara 0 – 39 % dikatakan rendah.

Adapun metode tes adalah seperangkat rangsangan (stimuli) yang jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Metode tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran daring dengan menggunakan media video animasi di kelas VII C SMP Negeri 1 Seberida.

Teknik pengumpulan data yang berbentuk kuantitatif berupa data-data yang disajikan berdasarkan angka-angka maka menggunakan analisis deskriptif persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai ketuntasan Individu} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor Maksimum tes}} \times 100 \quad (2)$$

$$\text{Persentase ketuntasan Belajar} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa dalam satu kelas}} \times 100\% \quad (3)$$

KKM mata pelajaran Matematika 75. Maka nilai C (cukup) dimulai dari 75. Predikat di atas Cukup adalah Baik dan Sangat Baik, maka panjang interval nilai untuk mata pelajaran Matematika dapat ditentukan dengan cara:

$(\text{Nilai maksimum} - \text{Nilai KKM}) : 3 = (100 - 75) : 3 = 8$. Sehingga panjang interval untuk setiap predikat 8 atau 9. Karena panjang interval nilainya peneliti ambil 8, dan terdapat 4 macam predikat, yaitu A (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), dan D (Kurang), maka untuk mata pelajaran Matematika interval nilai dan predikatnya sebagai berikut.

Tabel 1. Pengkategorian nilai berdasarkan KKM sekolah

No	Rentang Nilai	Predikat	Kategori
1	92 – 100	A	Sangat Tinggi
2	84 – 91	B	Tinggi
3	75 – 83	C	Cukup
4	Kurang dari 75	D	Kurang

Selanjutnya pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal, jika $\geq 85\%$ siswa mencapai ketuntasan minimal (KKM)

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar Matematika pada materi pokok “Segiempat” melalui Model Pembelajaran *Talking Stick*.

Indikator keberhasilan dari penelitian yang dilakukan dilihat dari apabila terjadi peningkatan skor rata-rata, dan terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar. Berdasarkan ketuntasan minimal yaitu 75, secara klasikal jika

≥85% dari jumlah siswa yang yang mencapai ketuntasan belajar. Bila terjadi perubahan positif siswa dari siklus 1 ke siklus 2(≥ 56% penilaian aktivitas siswa) setelah dilaksanakannya proses pembelajaran daring dengan menggunakan media video animasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil tes belajar prasiklus di peroleh dari penilaian harian (PH) pada KD yang sama pada materi pokok “Garis dan Sudut” di lihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Statistik nilai tes hasil belajar pada prasiklus.

KRITERIA	STATISTIK NILAI
Subjek	31
Nilai ideal	100
Nilai tertinggi	85
Nilai terendah	30
Nilai rata-rata	67

Terlihat pada tabel 1 perolehan nilai prasiklus tertinggi 85 dan nilai terendah 30 dengan rata-rata 67. Jadi data diatas terlihat dari rata-rata nilai masih dibawah nilai KKM yang telah ditetapkan sekolah. Jika dilihat dari persentase ketuntasannya pada prasiklus terlihat seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar pada prasiklus

No	Rentang Nilai	Kategori	KD Keterampilan Frek	(%)
1	92 – 100	Sangat Tinggi (A)	0	0%
2	84 – 91	Tinggi (B)	4	12,9%
3	75 – 83	Cukup (C)	10	32,3%
4	< 75	Rendah (D)	17	54,8%
	Jumlah		31	100%

Berdasarkan tabel 2 diperoleh informasi tentang hasil belajar siswa kelas VII C pada prasiklus terlihat bahwa siswa yang nilainya yang mencapai KKM hanya 45,2%, maka ketuntasan belajar siswa masih jauh dari yang diharapkan

Dari paparan informasi di atas dapat disimpulkan bahwa pada prasiklus terlihat bahwa hasil belajar siswa sangat rendah karena ketuntasan belajar siswa hanya 45,2% dibawah 85%, maka dari itu sebagai tindak lanjut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dikels VII C SMP Negeri 1 Seberida di semester genap tahun pelajaran 2019/2020.

Sebagai tindak lanjut dari proses pembelajaran dan hasil belajar studi awal yang sangat rendah, maka peneliti melakukan PTK dengan melakukan proses pembelajaran siklus 1, sebanyak 2 kali pertemuan penyajian materi dan 2 kali pertemuan latihan pengayaan, dengan sub materi “Keliling dan Luas Persegi dan Persegipanjang” pada pertemuan 1 dan 2, dan materi “keliling dan Luas Jajaranjengjang dan Trapesium” pada pertemuan3 dan 4. Pada akhir pertemuan ke-4 diadakan evaluasi.

Pada pertemuan pertama siklus 1 pada hari Selasa tanggal 17 Maret 2020 penyajian materi dilanjutkan dengan latihan mandiri pada pertemuan kedua pada hari Jumat tanggal 20 Maret 2020 dan pertemuan ketiga pada hari Selasa tanggal 24 Maret 2020 penyajian materi dan pada hari Jumat tanggal 27 Maret latihan mandiri, peneliti menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran daring di RPP menggunakan media video animasi, dengan pengawasan supervisor yang akan memberikan penilaian terhadap proses pembelajaran siklus 1 terkait aktivitas guru dan aktivitas siswa yang akan dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan dari penelitian tindakan kelas ini.

Pada pertemuan pertama dan ketiga siklus 1, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, dan melakukan presensi online, dengan kata-kata “Siapa untuk belajar?” melalui chat di Whatsapp, Peserta didik menerima informasi tentang hal-hal yang akan dipelajari hari ini dan teknik penilaian melalui *Whatsapp Group* (chat atau VN). Peserta didik menyaksikan video pada tautan yang dipilih guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dikirim melalui *Whatsapp Group*.

Guru memberikan alokasi 5-10 menit untuk menyimak materi yang disajikan. Setelah selesai menyimak, guru memotivasi siswa untuk mengajukan pertanyaan atau tanggapan. Guru membuat list pertanyaan siswa yang telah dipilih sesuai dengan tujuan pelajaran yang akan dijawab dalam diskusi melalui *Whatsapp Group* atau *google clasaroom*. Peserta didik melakukan diskusi untuk menjawab pertanyaan yang dirumuskan dalam kegiatan pertanyaan. Sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan, beberapa orang peserta didik diminta untuk mengemukakan pendapatnya terkait pertanyaan yang dirumuskan sehingga terjadi diskusi yang hebat. Pada akhir diskusi, guru memberi penjelasan tambahan dan penguatan dan merangkum simpulan dari pembelajaran hari ini melalui *Whatsapp Group*.

Guru memberikan bimbingan kepada pesertadidik yang masih belum memahami, dengan mencermati contoh-contoh soal yang terdapat di dalam buku siswa. Setelah semua peserta didik dapat memahami masalah pada contoh soal pada buku siswa, secara mandiri peserta didik diminta mengerjakan latihan untuk memperdalam pengetahuan siswa terkait materi pembelajaran hari ini. Tugas peserta didik difoto dan dikirim lewat *Whatsapp Group* atau *google classroom*.

Pada pertemuan ke-4 siklus 1 yang dilaksanakan evaluasi untuk mengukur penguasaan konsep siswa terkait materi pokok “Segiempat”. Selesai evaluasi siklus 1, supervisor dan peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang peneliti laksanakan selama dua kali pertemuan. Hasil belajar siswa setelah

dilaksanakannya siklus 1 mengalami peningkatan yang tinggi. Hal ini dapat dilihat dari data nilai evaluasi berikut ini:

Tabel 3. Statistik nilai tes hasil belajar pada siklus 1

KRITERIA	STATISTIK NILAI
Subjek	31
Nilai ideal	100
Nilai tertinggi	95
Nilai terendah	45
Nilai rata-rata	77

Terlihat pada tabel 3 perolehan nilai siklus 1 pada KD Pengetahuan tertinggi 95, terendah 45 dengan nilai rata-rata 77. Dari data diatas terlihat rata-rata nilai sudah melebihi nilai KKM yang telah ditetapkan sekolah, tapi jika dilihat dari pengelompokan nilai siswa berdasarkan pengkatagorian dari persentase ketuntasannya pada siklus 1 untuk kompetensi pengetahuan seperti pada tabel 4.5, sebagai berikut.

Tabel 4. Distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar pada siklus 1

No	Rentang Nilai	Kategori	KD Keterampilan	
			Frek	(%)
1	92 – 100	Sangat Tinggi	3	9,7%
2	84 – 91	Tinggi	8	25,8%
3	75 – 83	Cukup	13	41,9%
4	< 75	Rendah	7	22,6%
	Jumlah		31	100%

Berdasarkan tabel 4 diperoleh informasi tentang hasil belajar siswa kelas VII C pada siklus 1 terlihat nilai diatas KKM yang ditetapkan sekolah hanya 77,4% pada KD Pengetahuan. Jadi dilihat dari ketuntasan belum tercapai ketuntasan secara klasikal karena siswa yang tuntas kurang dari 85%.

Dari paparan informasi di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus 1 hasil belajar siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Seberida tahun pelajaran 2019/2020 terlihat bahwa hasil belajar siswa belum mencapai nilai ketuntasan secara klasikal.

Hasil belajar pada pelajaran Matematika dengan menggunakan media video animasi dalam pembelajaran daring mulai dari siklus 1 sampai dengan siklus 2 terlihat

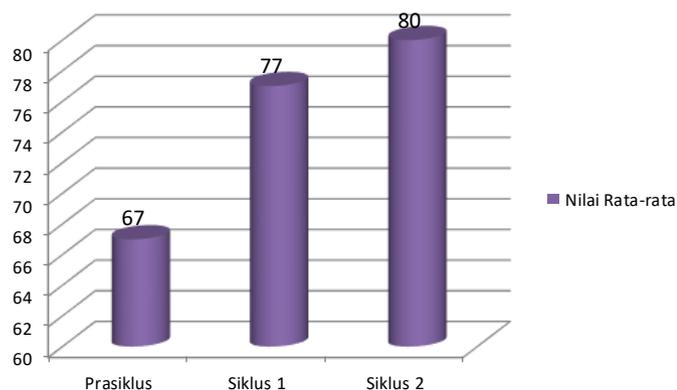
ada peningkatan dalam hasil belajar siswa pada materi pokok “Segiempat” dikelas VII C SMP Negeri 1 Seberida kabupaten Indragiri Hulu.

Gambaran hasil kemampuan siswa selama berlangsungnya pembelajaran daring dengan menggunakan media video animasi, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Perbandingan nilai prasiklus, siklus 1 dan siklus 2

Kriteria	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
Nilai Rata-rata	67	77	80

Jadi, dari tabel 5 dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan dari setiap siklusnya karena ketuntasan belajar minimal (KKM) sekolah 75 dan siswa yang sudah mendapatkan nilai diatas KKM sekolah sudah mencapai lebih dari 85%, maka target sudah tercapai dan hasil belajar Matematika siswa juga meningkat dilihat dari rata-rata kelas seperti terlihat pada grafik berikut.

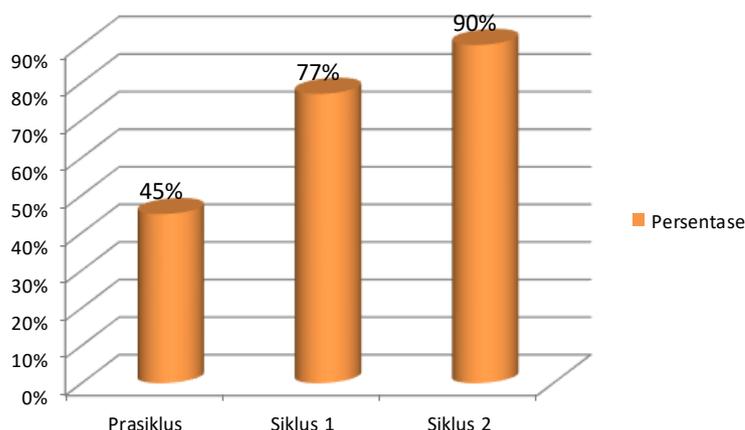


Gambar 2. Perbandingan rata-rata nilai pada setiap siklus

Berdasarkan pemaparan diatas menunjukkan bahwa melalui pembelajaran daring dengan menggunakan media video animasi pada mata pelajaran Matematika materi pokok “Segiempat” di kelas VII C SMP Negeri 1 Seberida dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jika dilihat dari ketuntasan siswa mulai dari prasiklus sampai siklus 2 dengan penerapan Model Pembelajaran Talking Stick, dapat semakin meningkat seperti pada tabel berikut.

Tabel 6. Perbandingan ketuntasan siswa prasiklus, siklus 1 dan siklus 2

Ketuntasan	KD. Pengetahuan		
	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
Jumlah Siswa	14	24	28
Persentase	45%	77%	90%



Gambar 3. Perbandingan ketuntasan dari prasiklus sampai siklus 2

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pembahasan data tentang hasil belajar melalui pembelajaran daring dengan media video animasi di kelas VII C SMP Negeri 1 Seberida kabupaten Indragiri Hulu tahun pelajaran 2019/2020 sudah berhasil, maka dapat disimpulkan bahwa, observasi aktivitas guru dan siswa sudah dikategorikan sangat baik. Hasil belajar siswa pada kondisi awal rata-ratanya 66 meningkat pada siklus 1 dengan nilai rata-rata 77 dan pada kondisi pada siklus 2 meningkat menjadi 80, dengan demikian hasil belajar Matematika siswa pada materi pokok “Segiempat” sudah mencapai rata-rata diatas KKM. Ketuntasan belajar pada kondisi awal hanya 45%, pada siklus 1 mencapai 77%, dan pada siklus 2 meningkat menjadi 90%, dengan demikian hasil belajar Matematika siswa pada materi pokok “Segiempat” sudah mencapai ketuntasan klasikal lebih dari 85%. Keberhasilan pembelajaran daring ini dikarenakan oleh penggunaan video animasi yang dilakukan oleh guru telah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang disusun sebelumnya, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan cenderung lebih positif dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh guru,

dengan demikian tingkat perolehan hasil belajar siswa akan meningkat dan tercapai ketuntasan belajar klasikal

DAFTAR PUSTAKA

Abdur Rahman As'ari, 2017. *Matematika buku siswa kelas VII SMP/MTs /. Edisi Revisi*
Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Permendikbud no 37 tahun 2018

Roestiyah N.K, 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:Bina Aksara, Cet III.

Suharsimi Arikunto, 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*, Bumi Aksara, Jakarta.

Winarno Surakhmad, 1994. *Pengantar Interaksi Mengajar-Belajar (Dasar & Teknik Metodologi Pengajaran)*, Tarsito Bandung.

Winkel, W.S. 1983. *Psikologi Pengajaran*. PT. Gramedia Widia Sarana Indonesia

<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/644>