

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN YANG BERORIENTASI PADA PENINGKATAN MINAT BELAJAR

Budi Murdiyasa¹, Fitria Agustin Anisyawati^{2*}

^{1,2*} Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

*Corresponding author. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 57162, Surakarta, Indonesia

E-mail: Budi.murdiyasa@ums.ac.id¹⁾
Agustinftria468@gmail.com^{2*)}

Received 03 January 2022; Received in revised form 05 June 2022; Accepted 27 June 2022

Abstrak

Pembelajaran matematika pada masa pandemi sangat berdampak bagi siswa. Siswa yang mendapati kesulitan dalam belajar mempengaruhi minat pada dalam diri siswa. Guru memberikan media pembelajaran yang kurang cocok bagi siswa menyebabkan penurunan dalam minat belajar. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan minat siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam belajar matematika melalui video pembelajaran. Penelitian ini jenis penelitian pengembangan melalui model ADDIE. Penelitian menggunakan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Maospati yang berjumlah 60 orang sebagai subjek serta objek pada penelitian ini adalah minat belajar. Data yang diperoleh terkait video pembelajaran dinyatakan valid oleh dua validator. Pengumpulan data menggunakan teknik berupa angket dan wawancara, untuk analisis data melalui hasil wawancara, hasil observasi, persentase dan rata-rata skor. Hasil yang didapatkan pada penelitian ini memperlihatkan rata-rata berdasarkan empat indikator sangat baik, yaitu perasaan senang dengan rata-rata 3,03 kategori sangat baik, ketertarikan dengan rata-rata 3,06 kategori sangat baik, perhatian dengan rata-rata 3,11 kategori sangat baik, dan keterlibatan dengan rata-rata 3,15 kategori sangat baik. Rata-rata dari empat indikator tersebut 3,09 kategori sangat baik. Hal ini dapat diartikan bahwa siswa SMP Negeri 3 Maospati menunjukkan minat belajar siswa melalui video pembelajaran berdasarkan empat indikator yang telah ditetapkan adalah sangat baik.

Kata kunci: Minat belajar; pandemi Covid-19; video pembelajaran.

Abstract

Learning mathematics during pandemics is very influential on students. Students who have difficulty in learning. Teachers providing learning media that are less suitable for students lead to a decrease in learning interest. This research aims to describe the interest of students in Junior High School (SMP) in learning mathematics through learning videos. This research is a type of development research through the ADDIE model. The study used 60 grade VII students of SMP Negeri 3 Maospati as subjects and the object in this study was a learning interest. The data obtained related to the learning video was declared valid by two validators. Data collection uses techniques in the form of questionnaires and interviews, for data analysis through interview results, observation results, percentages and average scores. The results obtained in this study showed an average of four excellent indicators, including feeling happy with an average of 3.03 excellent categories, interest with an average of 3.06 excellent categories, attention with an average of 3.11 excellent categories, and engagement with an average of 3.15 excellent categories. The average of the four indicators is 3.09 with excellent categories. This can be interpreted that students of SMP Negeri 3 Maospati showed interest in learning students through learning videos based on four indicators that have been established is very good.

Keywords: Covid-19 pandemic; interest to learn; learning videos.



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4710>

PENDAHULUAN

Pemerintah menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring sebagai siasat dalam mengurangi penyebaran wabah covid-19 pada sektor pendidikan. Proses pembelajaran daring pastilah memerlukan teknologi dalam penyampaiannya, sehingga guru harus memiliki pengetahuan yang lebih mengenai ilmu teknologi sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik (Onyema, 2020). Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan guru dalam berinovasi dalam membuat model pembelajaran yang nantinya akan membuat proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal serta efektif yang disesuaikan dengan materi matematika meskipun adanya keterbatasan keadaan ((Humaidi et al., 2021),(Yulianci & Nurjumiati, 2020)).

Matematika adalah ilmu yang berperan penting dalam mengembangkan daya berpikir seseorang (Siagian, 2012). Survei ini juga dibenarkan oleh penelitian Sugiman dan Aziz (2015) yang memaparkan bahwa banyak siswa yang menghadapi kendala saat belajar.

Siswa yang menghadapi kendala pada saat belajar berpengaruh pada minat, sedangkan minat merupakan hal yang dapat mempengaruhi seseorang dalam mencapai tujuan belajar. Minat dapat mempengaruhi seseorang dalam kualitas belajar, apabila siswa menaruh minat yang tinggi pada suatu pembelajaran matematika maka siswa akan memusatkan perhatiannya sehingga mereka akan berusaha untuk lebih fokus dan giat dalam belajar (Mustofa, 2015).

Minat memiliki faktor internal yaitu konsentrasi, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan. (Mustofa,

2015). Memacu minat belajar sangatlah penting, terutama dalam pembelajaran matematika yang sering dianggap momok bagi siswa. Memacu minat siswa dapat melalui penggunaan media pembelajaran yang baik serta cocok untuk siswa.

Dalam proses pembelajaran guru menggunakan alat komunikasi dalam penyampaian materi yang disebut dengan media (Muhson, 2012). Media digunakan guru dalam menyalurkan bahan pembelajaran bertujuan untuk menumbuhkan minat, perhatian, pikiran serta perasaan siswa pada saat belangsungnya proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran (Tafonao, 2018) Perkembangan teknologi pada pendidikan menumbuhkan beraneka ragam media pembelajaran yang sangat canggih serta terpadu dengan komputer, salah satunya yaitu video (Hosnan, 2014). Video merupakan media pembelajaran yang dianggap cocok dan efektif untuk penyampaian materi kepada siswa.

Video pembelajaran menjadi alat yang efektif dalam memaksimalkan keterlibatan siswa, memberikan pembelajaran yang aktif serta dapat mengelola muatan kognitif video (Brame, 2016). Video pembelajaran dapat memaparkan dari suatu konsep materi belajar yang abstrak menjadi lebih konkret secara ilustrasi (Pamungkas et al., 2018).

Video pembelajaran dapat menunjukkan model yang realistik kepada siswa, serta terdapat penguatan visual dimana siswa dapat melihat berulang kali untuk lebih meningkatkan pemahaman (Hardianti & Asri, 2017). Penerapan media pembelajaran yakni video dapat mempengaruhi minat siswa dalam belajar (Humaidi et al., 2021). (Nursyam, 2019) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4710>

menggunakan teknologi dapat menumbuhkan minat siswa saat belajar. Menandakan video pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Pelaksanaan pembelajaran pada semua sekolah terdapat beberapa permasalahan, salah satunya permasalahan mengenai minat belajar. Siswa merasa jenuh, sulitnya guru dalam menemukan media pembelajaran yang sesuai saat proses pembelajaran, serta sulitnya siswa untuk memahami materi.

Banyaknya guru yang hanya memberikan materi berupa *e-book*, power point atau tugas membuat siswa merasa jenuh dan kesulitan dalam belajar. Siswa lebih bahagia apabila pembelajaran dijelaskan secara langsung oleh guru, pendapat ini disampaikan oleh 2 orang pengajar matematika di SMP Negeri 3 Maospati saat sesi wawancara. Penelitian Wisada (2019) juga mengemukakan bahwa pada pembelajaran daring guru menggunakan metode ceramah dengan memanfaatkan lembar kerja dan *E-book*.

Kesulitan dalam memahami serta perasaan bosan mengakibatkan penurunan minat siswa pada saat belajar, sehingga diperlukannya media yang dapat meningkatkan minat belajar (Rahmayanti, 2016). Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat diperlukan dalam mengimplementasikan materi agar lebih efektif, dimana salah satunya pembuatan media video pembelajaran (Wisada et al., 2019) Video pembelajaran dapat menjelaskan konsep materi serta terdapat animasi sehingga dapat membangunkan minat belajar pada siswa (Nurdin et al., 2019).

Pembelajaran daring dapat berakibat negatif dalam proses serta hasil belajar, kondisi ini perlu diselesaikan melalui penerapan pendekatan pembelajaran daring yang

tepat (Mairing et al., 2021). Digitalisasi media dalam pendidikan matematika juga masih pada tingkat pengenalan (Pradana et al., 2020). Berlandaskan penelitian Yunitasari dan Hanifah (2020) ditemukan penurunan minat belajar siswa yang disebabkan pengaruh pelaksanaan pembelajaran pada saat wabah covid-19, serta banyak guru yang masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran yang baik serta cocok untuk siswa. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan video pembelajaran sebagai usaha dalam meningkatkan minat belajar siswa serta untuk menelaah minat belajar matematika melalui video pembelajaran pada pandemi covid-19, Permasalahan yang telah disampaikan juga dialami oleh siswa di SMPN 3 Maospati, sehingga peneliti tertarik dalam menyelenggarakan penelitian minat belajar menggunakan video pembelajaran untuk siswa kelas VII mengenai materi persamaan linier satu variabel. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan mengenai minat belajar matematika menggunakan video pembelajaran pada saat pandemi covid-19 di SMPN 3 Maospati. Penelitian ini menjadi pembanding dengan penelitian sebelumnya dimana pada penelitian-penelitian sebelumnya membahas mengenai minat belajar siswa. Penelitian ini ditemukan fenomena yang dapat mengembangkan dan memperkuat dari penelitian terdahulu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini yaitu penelitian pengembangan berdasarkan model produk ADDIE. Penentuan model ini didasari secara terstruktur serta bertumpu pada landasan teoritis dengan prinsip pembelajaran. Model ini memiliki 5 tahap yakni analisis, perencanaan atau persiapan,

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4710>

pengembangan, implementasi, dan evaluasi sebagai usaha dalam penyelesaian permasalahan belajar berdasarkan dengan sumber belajar yang sesuai dengan minat belajar.

Pengembangan video pembelajaran dilaksanakan dalam memenuhi kebutuhan di SMP Negeri 3 Maospati pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini memiliki tiga jenis analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis fasilitas sekolah dan analisis mata pelajaran yang dilaksanakan melalui observasi serta wawancara dengan guru mengenai permasalahan yang dialami selama proses pembelajaran. Tahap desain produk ini memiliki tiga tahap yakni flowchat pengembangan, penetapan software serta perancangan naskah. Tahap pengembangan merupakan penyusunan materi serta bahan untuk pembuatan video kemudian dilanjutkan pada proses editing sampai pada tahap finishing

Subjek penelitian ini merupakan 60 siswa VII di SMP Negeri 3 Maospati yakni pada kelas VII C dan VII G, yang telah diberikan video pembelajaran mengenai materi persamaan linier satu variabel. Pengambilan data dilakukan pada tanggal 26 November 2021 melalui *google forms* serta wawancara bersama dua orang siswa yang dipilih secara random dari dua kelas yang berbeda. objek material penelitian adalah minat belajar dengan objek formal berupa angket minat belajar.

Data didapatkan melalui hasil angket minat belajar yang berisikan pertanyaan sesuai dengan indikator. Indikator minat belajar dikategorikan : 1) perasaan senang, 2) ketertarikan, 3) perhatian, 4) keterlibatan (Friantini & Winata, 2019). Pengumpulan data dilakukan dengan tiga teknik, yaitu angket, wawancara, dan dokumentasi. Angket berisikan pertanyaan mengenai

minat belajar dengan pertanyaan yang bersifat tertutup yang menggunakan skala likert 4, dikategorikan dari 4 sampai 1 secara berurutan dengan gambaran: “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Tidak Setuju”, serta “Sangat Tidak Setuju”. Upaya untuk mengetahui pendapat siswa. wawancara dilakukan untuk memperkuat data pada pengisian angket minat belajar melalui video pembelajaran oleh siswa pada saat pengisian.

Instrumen dan video pembelajaran terlebih diuji tingkat validitasnya menggunakan uji nilai aiken dan uji reliabilitas untuk memperoleh hasil yang valid dan reliabel oleh dua orang ahli yang memenuhi syarat sebagai ahli evaluasi pendidikan matematika dari salah satu perguruan tinggi swasta di Indonesia. Proses validasi instrumen dan video pembelajaran menggunakan Inter-Raters Cohen's Kappa serta Cohonen Validity by Aiken's Value. Menunjukkan hasil bahwa poin yang tercantum pada instrumen dikatakan valid serta dapat digunakan dalam mengukur minat belajar siswa melalui video pembelajaran matematika.

Terdapat tiga teknik analisis data yakni mereduksi data, mengkaji data serta penarikan kesimpulan. Reduksi data digunakan sebagai permudah dalam penafsiran data yang telah didapatkan melalui hasil angket serta wawancara siswa maka data dapat menunjukkan skema yang lebih terpapar. Penguraian data bertujuan untuk menunjukkan data yang didapatkan melalui dengan menelaah hasil angket siswa. Kesimpulan dilakukan pada tahap akhir pada proses penelitian yang bertujuan menetapkan kesimpulan mengenai hasil angket serta wawancara yang telah diuraikan.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4710>

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dijalankan selama dua minggu. Sebelum memberikan serta menampilkan video PLSV kepada siswa kelas VII C dan G, terlebih dahulu dilakukan uji validitas kepada dua orang ahli media dan ahli materi pendidikan matematika di UMS terhadap video pembelajaran PLSV. Uji validitas memperoleh rata-rata validitas sedang terhadap video pembelajaran PLSV.

Berdasarkan Indikator kesesuaian dan kelengkapan menunjukkan kriteria validitas sedang, dimana pada video PLSV materi sesuai, memuat notasi atau simbol yang sesuai dengan materi PLSV, runtut dan lengkap. Indikator yang kedua kualitas isi dan gambar menunjukkan kriteria validitas sedang, video PLSV sesuai dengan karakteristik siswa, mudah dipahami, meningkatkan daya berpikir siswa dan layout jelas serta rapi sehingga cocok diberikan kepada siswa. Indikator Komunikatif menunjukkan validitas sedang, di dalam video PLSV menggunakan bahasa yang komutatif sehingga siswa dapat memahami materi yang ada pada video. Hasil ini dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Hasil validitas video dari ahli media

No	Indikator	Mean	keterangan
1	Kesesuaian dan kelengkapan	0,72	Validitas sedang
2	Kualitas isi dan gambar	0,78	Validitas sedang
3	Komutatif	0,78	Validitas sedang
Rata-rata Akumulasi		0,76	Validitas sedang

Tabel 2. Hasil validasi materi dari ahli materi

No	Indikator	Mean	Keterangan
1	Relevan Materi	0,75	Validitas sedang
2	Kualitas Materi	0,75	Validitas sedang
3	Bahasa	0,78	Validitas sedang
Rata-rata Akumulasi		0,76	Validitas sedang

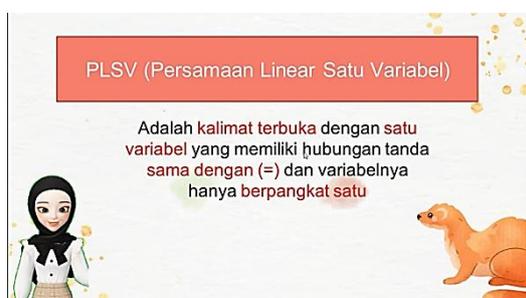
Pelaksanaan pembelajaran siswa dilaksanakan dengan menampilkan video pembelajaran mengenai materi PLSV melalui tayangan proyektor dan link google drive untuk sebagian siswa yang mengikuti pembelajaran dirumah, untuk link video PLSV sebagai berikut: <https://tinyurl.com/2a94ykht>

Melalui link video ini siswa dapat membuka dan mempelajari materi PLSV setiap saat. Video pembelajaran membantu guru pada saat menyampaikan sebuah materi serta dapat membuat kondisi belajar menjadi tidak monoton dan lebih mudah siswa untuk memahami (Kurniawan et al., 2018).

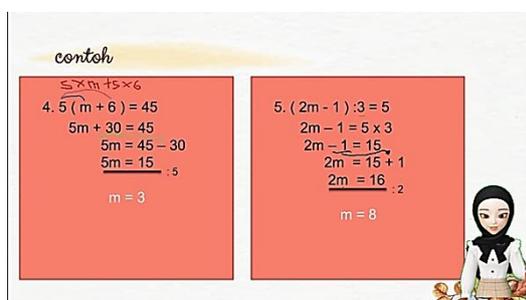
Pada video PLSV berisikan penjelasan materi melalui *Microsoft Powerpoint* yang dibuat menjadi video serta ditambahkan dengan animasi bergerak yang dibuat melalui *aplikasi ZEPETTO*. Video PLSV memiliki durasi waktu 24 menit 16 detik, mengenai kalimat terbuka dan kalimat tertutup beserta contohnya, konsep PLSV, mengidentifikasi PLSV, dan menentukan penyelesaian PLSV. Pada video PLSV terdapat pertanyaan-pertanyaan yang nantinya akan dijawab serta sebagai bahan diskusi oleh siswa. Bagi siswa yang mengikuti pembelajaran dirumah maka akan memberikan jawabannya melalui *grup WhatsApp*.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4710>

Video pembelajaran PLSV terdapat video animasi yang merupakan kombinasi media audio visual yang bergerak sehingga dapat menarik siswa agar selalu memperhatikan video serta terdapat coretan penjelasan yang membuat penjelasan akan semakin rinci, sehingga siswa dapat lebih menangkap isi dari materi yang terdapat pada video PLSV. Siswa menjadi lebih bersemangat, tertarik, antusias dan minat dalam belajar karena siswa tidak merasa jenuh saat melihat video PLSV karena 50% siswa akan lebih memahami serta tertarik pada suatu pembelajaran yang telah siswa liat dan dengar (Hikmah & Purnamasari, 2017). Sesuai dengan pendapat Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman (2021) yang menyatakan animasi pada video sangat diperlukan karena dapat menarik siswa dalam belajar. Hal ini diperlihatkan pada Gambar 1 untuk animasi bergerak dan Gambar 2 untuk coretan penjelasan.



Gambar 1. Animasi bergerak



Gambar 2. Coretan penjelasan

Hasil yang diperoleh data dari angket minat belajar melalui video

pembelajaran PLSV serta wawancara. Menunjukkan bahwa indikator dalam perasaan senang sangat baik, siswa merasa senang dan bersemangat saat guru memberikan video pembelajaran, sehingga siswa tidak merasakan keterpaksaan dalam belajar. indikator yang kedua yaitu ketertarikan menunjukkan kriteria sangat baik, ini menunjukkan bahwa siswa memiliki dorongan untuk selalu belajar matematika menggunakan video pembelajaran. Indikator ketiga yakni perhatian siswa sangat baik, siswa selalu berkonsentrasi serta fokus dalam memperhatikan materi yang terdapat pada video pembelajaran. Indikator keempat yakni keterlibatan menunjukkan kriteria sangat baik, peserta selalu aktif dan terlibat langsung saat pembelajaran menggunakan video. Hasil ini dapat ditinjau berdasarkan Tabel 3.

Tabel 3. Hasil analisis minat belajar matematika melalui video pembelajaran.

No	Indikator	Mean	Kriteria
1	Perasaan Senang	3,03	SB
2	Ketertarikan	3,06	SB
3	Perhatian	3,11	SB
4	Keterlibatan	3,15	SB
Rata-rata Akumulasi		3,09	Sangat Baik

Keterangan: SB = Sangat Baik

Siswa mempunyai minat belajar apabila timbul perasaan senang selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Minat belajar yang baik memiliki indikator perasaan senang. Perasaan senang pada suatu kegiatan akan menimbulkan minat seseorang (St. Syamsudduha & Rapi, 2012). Indikator perasaan senang dapat dilihat berdasarkan Tabel 4.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4710>

Tabel 4. Indikator Perasaan Senang

No	Indikator	Mean	Kriteria
1	siswa selalu hadir tepat waktu saat pembelajaran matematika daring	3,46	Sangat baik
2	siswa merasa resah apabila tertinggal materi pelajaran	3,00	Sangat baik
3	siswa merasa senang saat guru memberikan atau menampilkan video pembelajaran matematika dengan materi PLSV	3,26	Sangat baik
4	siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika PLSV menggunakan video pembelajaran	3,05	Sangat baik
5	siswa merasa takut mengikuti pembelajaran matematika PLSV menggunakan video pembelajaran	2,36	Baik

Siswa merasa tidak bosan karena pada video terdapat animasi yang bergerak sehingga membuat mereka tertarik dalam belajar serta di video pembelajaran dijelaskan secara rinci sehingga siswa dapat memahami materi matematika yang diberikan. Hal ini selaras dengan pendapat siswa pada saat wawancara yang tertera dibawah ini dengan "P" untuk penanya dan "S" untuk siswa.

P : "Bagaimana pendapat kalian mengenai video pembelajaran SPLV pada saat pembelajaran matematika?"

S1 : "Melalui video pembelajaran pembelajaran matematika menjadi lebih seru dan mudah dipahami."

S2 : "Sangat efektif dan mudah dimengerti, ada animasi guru yang berbicara jadi saya lebih tertarik dalam mendengarkan."

P : Apakah kalian merasa takut apabila guru menampilkan materi menggunakan video pembelajaran?

S1 : "Tidak, saya lebih senang jika diberikan video pembelajaran."

S2 : "Awal-awal takut."

P : Apakah kalian merasa senang apabila diberikan video pembelajaran?

S1 : "sangat senang"

S2 : "senang, karena didalam video materi dijelaskna secara rinci."

Indikator yang kedua mengenai ketertarikan. Seseorang memiliki minat terhadap suatu pembelajaran akan menimbulkan perasaan ketertarikan dalam belajar (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Indikator ketertarikan memiliki 5 pertanyaan yang dapat ditinjau pada tabel 5.

Tabel 5. Indikator Ketertarikan

No	Indikator	Mean	Kriteria
1	Saat guru memberikan materi PLSV melalui video pembelajaran, membuat siswa bersemangat dalam memperhatikan pelajaran	3,26	Sangat baik
2	siswa selalu membuka materi video pembelajaran yang diberikan guru	3,13	Sangat baik
3	melalui video pembelajaran membuat siswa merasa tertarik serta paham terhadap materi matematika	2,93	Baik

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4710>

No	Indikator	Mean	Kriteria
4	siswa merasa ingin tahu mengenai materi yang diberikan guru melalui video pembelajaran	3,06	Sangat baik
5	setelah pembelajaran siswa akan memutar kembali video pembelajaran yang diberikan guru di waktu luang	2,93	Baik

Siswa merasa tertarik terhadap video pembelajaran matematika yang diberikan sehingga siswa selalu akan penasaran dan antusias dalam proses pembelajaran. Siswa akan mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat dan tanpa adanya beban dalam diri (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa dalam mempelajari suatu materi (Flora Siagian, 2015). Hal ini sependapat dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa seperti berikut ini.

- P : Apakah kalian saat diberikan video pembelajaran kalian akan selalu membuka video tersebut?
S1 : “iya, saya selalu penasaran isi dari video tersebut.”
S2 : “iya, untuk belajar.”

Indikator yang ketiga perhatian siswa. Perhatian terhadap sesuatu pembelajaran oleh seseorang merupakan bentuk minat siswa dalam belajar (Putri & Bintaro, 2019). Indikator perhatian siswa terdiri dari 5 pertanyaan yang dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Indikator Perhatian

No	Indikator	Mean	Kriteria
1	Siswa selalu memperhatikan dengan baik saat pembelajaran matematika PLSV menggunakan video pembelajaran	3,13	Sangat baik
2	Siswa selalu mencatat point-point penting pada materi matematika PLSV yang terdapat di video pembelajaran	2,98	Baik
3	Siswa memiliki buku catatan materi matematika yang lengkap	2,88	Baik
4	Saat video pembelajaran diberikan siswa selalu menyimak dengan baik materi PLSV yang diberikan berupa video pembelajaran	3,40	Sangat baik
5	Siswa selalu berkonsentrasi memperhatikan materi PLSV yang terdapat pada video pembelajaran	3,18	Sangat baik

Siswa selalu berkonsentrasi serta fokus dalam memperhatikan materi yang terdapat pada video pembelajaran, karena siswa menganggap matematika merupakan materi yang memiliki banyak rumus sehingga harus menaruh perhatian yang khusus dalam memperhatikan. Berdasarkan uraian

siswa dari hasil wawancara sebagai berikut:

- P : “Saat pembelajaran materi PLSV menggunakan video pembelajaran apakah kalian selalu berkonsentrasi serta selalu memperhatikan video tersebut?”

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4710>

- S1 : “iya saya selalu berkonsentrasi, karena matematika itu banyak rumus jadi harus konsentrasi dan fokus.”
S2 : “sangat berkonsentrasi, agar saya bisa paham.”
P : “Apakah kalian mempunyai selalu mencatat point-point penting yang terdapat pada video pembelajaran?”

- S1 : “iya, saya mencatat rumus-rumus”
S2 : “kadang-kadang.”

Indikator yang terakhir yaitu keterlibatan siswa. keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menunjukkan minat siswa (Dharmayana et al., 2012). Dalam indikator ini memiliki lima pertanyaan yang dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Keterlibatan Siswa

No	Indikator	Mean	Kriteria
1	sesudah diberikan materi PLSV melalui video pembelajaran, siswa selalu bertanya materi yang belum siswa pahami kepada guru	2,98	Baik
2	siswa berusaha untuk menyampaikan pendapat atau jawaban terkait pertanyaan guru mengenai PLSV yang terdapat pada video pembelajaran	3,20	Sangat baik
3	siswa selalu aktif dalam bertanya dan mengungkapkan pendapat saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi PLSV pada video pembelajaran	3,01	Sangat baik
4	siswa berusaha untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru meskipun pembelajaran masih daring	3,35	Sangat baik
5	saat terdapat diskusi di akhir pembelajaran siswa berusaha untuk selalu terlibat dalam diskusi baik menjawab maupun bertanya	3,20	Sangat baik

Siswa akan selalu bertanya apabila siswa tidak memahami materi yang ada pada video pembelajaran serta siswa akan saling berdiskusi saat ada teman yang masih belum memahami materi. Keterlibatan siswa akan mendukung proses pembelajaran, dimana pada proses pembelajaran akan berjalan dengan baik karena adanya umpan balik antara siswa dengan guru. Hal ini berdasarkan tanggapan siswa pada saat sesi wawancara sebagai berikut:

- P : “Apakah kalian selalu menanyakan materi yang belum kalian pahami?”
S1 : “iya, saya akan bertanya ke guru jika saya tidak paham.”

- S2 : “kadang-kadang, karena sudah ditanyakan teman saya.”
P : “Apakah kalian berusaha berpendapat atau memberikan jawaban apabila guru memberikan pertanyaan?”
S1 : “kadang-kadang, karena sering keduluan teman.”
S2 : “ kadang-kadang, kalau sudah ketemu jawabannya.”
P : “Apakah kalian selalu mengerjakan tugas diberikan guru?”
S1 : “iya, kalau tidak bisa melihat kembali materi yang ada di video atau tanya keteman.”
S2 : “ iya, selalu mengerjakan.”

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4710>

Berlandaskan paparan pada Tabel 1 diperoleh rata-rata pada empat indikator minat belajar siswa SMPN 3 Maospati melalui video pembelajaran pada pandemi covid-19 yang terdiri atas perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan sebesar 3,09 kategori sangat baik, dapat ditafsirkan bahwa siswa SMPN 3 Maospati mempunyai minat belajar yang sangat baik melalui video pembelajaran berdasarkan acuan dari empat indikator.

Pembahasan

Faktor yang dapat menunjang keberhasilan belajar seseorang salah satunya merupakan minat. Seseorang yang mengantongi minat belajar tinggi akan lebih fokus memperhatikan serta lebih antusias tanpa adanya beban dalam belajar. Minat mempengaruhi kualitas belajar seseorang, dimana seseorang mempunyai minat belajar yang tinggi dalam sesuatu pembelajaran matematika, siswa akan memusatkan perhatian serta berjuang untuk belajar dengan lebih giat (Mustofa, 2015).

Berdasarkan data penelitian ini diperoleh indikator perasaan senang adalah sangat baik, ini membuktikan bahwa pembelajaran matematika menggunakan video pembelajaran pada era pandemi covid-19 menciptakan perasaan senang terhadap siswa. melalui wawancara yang dilakukan dengan siswa, siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran matematika melalui video mengakibatkan siswa merasa lebih senang karena terdapat penjelasan yang terperinci mengenai materi matematika serta terdapat animasi yang membuat mereka semangat pada saat belajar. Hal ini sebanding dengan penelitian Erna Pujiasih (2020) mengungkapkan bahwa 45% siswa merasa senang dengan pembelajaran online menggunakan media pembelajaran bervariasi salah

satunya menggunakan video dimana siswa merasa semangat, senang, efektif serta lebih memudahkan dalam memahami materi. Kegiatan pembelajaran pada era pandemi covid-19 memerlukan media *online* yang dapat dikreasikan dengan pelajaran matematika untuk meningkatkan semangat siswa saat belajar matematika, media *online* yang dapat dikreasikan bersamaan pembelajaran matematika salah satunya yaitu video pembelajaran (Murtiyasa & Amini, 2021).

Indikator ketertarikan menunjukkan kategori sangat baik. Hal ini membuktikan siswa akan lebih tertarik pembelajaran menggunakan video pembelajaran. Siswa mengungkapkan siswa lebih tertarik serta penasaran mengenai isi yang terdapat pada video pembelajaran, apabila siswa masih sulit dalam menafsirkan materi siswa dapat memutar kembali video, bertanya kepada guru atau berdiskusi dengan teman. Kondisi ini juga dirasakan oleh siswa SMPN 1 Lunnyuk pada penelitian yang dilakukan oleh Wayan Partayasa (2020) bahwa video yang disajikan membuat siswa lebih tertarik dan paham mengenai materi yang disampaikan.

Indikator perhatian menunjukkan kategori sangat baik. Siswa sangat memperhatikan materi matematika yang terdapat pada video pembelajaran. Pada sesi wawancara siswa mengungkapkan bahwa matematika memiliki rumus yang sangat banyak sehingga saat pembelajaran siswa akan selalu berusaha fokus dalam memperhatikan serta berkonsentrasi dalam belajar. Siswa juga menjelaskan apabila mereka tidak fokus maka siswa akan kebingungan dan takut apabila ada pertanyaan dari guru mereka tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut. Hal ini

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4710>

selaras dengan penelitian Hamzah Pagarra & Nur Abidah Idrus (2018) siswa lebih memperhatikan video yang diberikan dengan persentase 87,78%. Akan tetapi, untuk catatan materi siswa mengaku bahwa mereka tidak memiliki catatan yang lengkap selama proses pembelajaran daring.

Indikator keterlibatan menunjukkan kategori sangat baik. Siswa berusaha untuk terlibat aktif saat proses pembelajaran baik bertanya dan menyampaikan tanggapan atas pertanyaan yang diberikan, sehingga terciptanya umpan balik antara guru dengan siswa pada saat proses pembelajaran. Siswa juga selalu berupaya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Penelitian Donna Avianty & Primadya Ananyarta (2019) menunjukkan keefektifan pembelajaran matematika terhadap keterlibatan siswa secara kognitif sebesar 86,67%, aspek afektif 66,67% serta keterlibatan secara psikomotorik sebesar 71,67%.

Penelitian ini menguatkan mengenai video pembelajaran yang diberikan pada saat pembelajaran daring sangat mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Sesuai dengan penelitian Liu dan Elms (2019) video pembelajaran animasi meningkatkan minat dan pemahaman terhadap siswa. Penelitian ini juga bertolak belakang terhadap penelitian Ilham Baharuddin (2014) yang mengungkapkan bahwa video pembelajaran matematika berkategori rendah terhadap minat belajar.

Penelitian ini dapat dipilih sebagai referensi guru untuk merancang serta melaksanakan pembelajaran daring sehingga siswa memiliki minat belajar yang tinggi saat belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berlandaskan hasil penelitian, diperoleh bahwa penelitian ini berhasil dalam mengembangkan video pembelajaran yang dapat mengoptimalkan minat belajar siswa dimana diperoleh rata-rata keseluruhan minat belajar matematika siswa SMPN 3 Maospati saat pandemi covid-19 melalui video pembelajaran berkategori sangat baik. Hal ini menjadikan video pembelajaran sebagai salah satu media yang cocok serta berpengaruh dalam pelaksanaan pembelajaran saat pandemi covid-19 dalam menumbuhkan minat siswa belajar matematika di SMPN 3 Maospati. Siswa lebih memiliki antusias serta memiliki minat yang baik saat guru memberikan sebuah video dalam memaparkan materi matematika baik secara daring maupun luring.

Video pembelajaran memenuhi kriteria valid yang dibuktikan melalui penilaian dari dua validator serta efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dibuktikan berdasarkan analisis lembar angket siswa. Penelitian ini memiliki empat indikator sebagai acuan dalam meneliti minat belajar siswa yang berdasarkan perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Penelitian ini diharapkan mampu digunakan dalam menggambarkan deskripsi mengenai minat belajar matematika melalui video pembelajaran di masa pandemi covid-19. Penelitian ini juga dapat dipilih sebagai literatur minat belajar yang dirasakan oleh siswa pada saat pembelajaran daring.

Penelitian mengenai minat belajar yang selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kembali mengenai video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa serta dapat menampilkan video pembelajaran secara langsung pada seluruh siswa di sekolah.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4710>

DAFTAR PUSTAKA

- Avianty, D., & Anantyartha, P. (2021). Efektivitas Online Learning Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Tematik (Matematika & IPA) pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(4), 313–324.
- Baharuddin, I. (2014). Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sma Negeri 1 Bajo Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 2(2), 247–255.
- Brame, C. J. (2016). Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content. *CBE Life Sciences Education*, 15(4), es6.1-es6.6. <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125>
- Dharmayana, I., Masrun, -, Kumara, A., & Wirawan, Y. (2012). Keterlibatan Siswa (Student Engagement) Sebagai Mediator Kompetensi Emosi Dan Prestasi Akademik. *Jurnal Psikologi UGM*, 39(1), 76–94.
- Flora Siagian, R. E. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 122–131. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.93>
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Ipa Sma Negeri 1 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 123–130. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4408>
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran AbAd 21*. Ghalia Indonesia.
- Humaidi, H., Qohar, A., & Rahardjo, S. (2021). Respon Siswa terhadap Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 153. <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i2.9108>
- Kurniawan, D. candra, Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA TENTANG SIFAT DAN PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS IV SDN MERJOSARI 5 MALANG Dicky Candra Kurniawan 1 , Dedi Kuswandi 2 , Arafah Husna 3. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 4, 119–

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4710>

- 125.
- Liu, C., & Elms, P. (2019). Animating student engagement: The impacts of cartoon instructional videos on learning experience. *Research in Learning Technology*, 27(1063519), 1–31.
<https://doi.org/10.25304/rlt.v27.2124>
- Mairing, J. P., Sidabutar, R., Lada, E. Y., & Aritonang, H. (2021). Synchronous and asynchronous online learning of advanced statistics during Covid-19 pandemic. *JRAMathEdu (Journal of Research and Advances in Mathematics Education)*, 6(3), 191–205.
<https://doi.org/10.23917/jramathedu.v6i3.13477>
- Muhson, A. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Murtiyasa, B., & Amini, A. D. (2021). ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI ERA COVID-19. 10(3), 1554–1563.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3711>
- Mustofa, B. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Parama Ilmu.
- Nurdin, E., Ma'aruf, A., Amir, Z., Risnawati, R., Noviarni, N., & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan video pembelajaran berbasis Geogebra untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 87–98.
<https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.18421>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Increased Interest in Student Learning Through Information Technology- Based Learning Media. *Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811–819.
<https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>
- Onyema, E. M. (2020). Impact of Coronavirus Pandemic on Education. *Journal of Education and Practice*, 11(13), 108–121.
<https://doi.org/10.7176/jep/11-13-12>
- Pagarra, H., & Idrus, N. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. *Publikasi Pendidikan*, 8(1), 30.
<https://doi.org/10.26858/publikan.v8i1.4362>
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, I., Novaliyosi, N., & Yandari, I. A. V. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127.
<https://doi.org/10.31000/prima.v2i2.705>
- Partayasa, W., Putu, S. G., & Nengah, S. (2020). Pengaruh Model Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika (JNPM)*, 4(1), 168–179.
<http://jurnal.unswagati.ac.id/index.php/JNPM/article/view/2644/1715>
- Pradana, L. N., Sholikhah, O. H., Maharani, S., & Kholid, M. N.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4710>

- (2020). Virtual mathematics kits (VMK): Connecting digital media to mathematical literacy. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 3, 234–241. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i03.11674>
- Pujiasih, E. (2020). Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 42–48. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136>
- Putri, B. B. A., & Bintaro, T. Y. (2019). ANALISIS FAKTOR RENDAHNYA MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V DI SD NEGERI 4 GUMIWANG. 5(2), 68–74.
- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Persepsi atas Upaya Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 206–216. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1027>
- Siagian, M. D. (2012). KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 1(2), 58–67.
- St. Syamsudduha, S. S., & Rapi, M. (2012). Penggunaan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 15(1), 18–31. <https://doi.org/10.24252/lp.2012v15n1a2>
- Sugiman, & Aziz. (2015). Analisis Kesulitan Kognitif Dan Masalah Afektif Siswa Sma Dalam Belajar Matematika Menghadapi Ujian Nasional. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 162–147. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jrpm/index>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yulianci, S., & Nurjumiati. (2020). Analisis Karakteristik Gaya Belajar VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) Siswa Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 40–44. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.328>
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>