

# The Effect of Video Media on Learning Interest and Mathematics Learning Outcomes in Elementary School Students

Adriana Senga<sup>a,\*</sup>, Marwati Abd.Malik<sup>b</sup>, & Idha Novianti<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Magister Pendidikan Dasar, Universitas Terbuka, UPBJJ Makassar, Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

<sup>b</sup>Universitas Muhammadiyah Pare-Pare, Indonesia

---

## Abstract

Now accessing videos on the internet so easy and today facilitates the learning process carried out by students. but the use of video as a medium for learning mathematics still needs to be analyzed for its effect on interest and learning outcomes obtained by elementary school students when learning is carried out. So, this experimental research aims to prove its effect. Data was collected using a questionnaire for learning interest and a test for learning outcomes which were both given before and after treatment. Data were obtained from 22 samples who were students of class Vc who were part of the fifth grade students of SD Negeri 292 Inpres Karangan which were used as the population. Through a quantitative approach with statistical data, it will be analyzed parametrically using the t test by comparing students' interests and learning outcomes before and after learning using video media. The use of video presents interactive, fun and easy-to-understand visual information for students. This is evidenced by the t-test on learning interest. The average difference is 33.33, with a score of sig.(2-tailed)  $0.00 < 0.05$ . and the average difference in learning outcomes before and after learning is 50.45455, with a score of sig.(2-tailed)  $0.00 < 0.05$ . which shows that there is an effect of using video media on students' interest and learning outcomes in mathematics.

*Keywords:* Video Media, Learning Interest, Learning Outcomes, Mathematics.

---

## 1. Introduction

Berkembangnya teknologi saat ini memberikan kemudahan dalam banyak aspek kehidupan tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Penggunaan internet dan perangkat mobile, seperti smartphone dan tablet, telah memudahkan akses terhadap berbagai sumber belajar, seperti video tutorial, e-book, dan website pendidikan. Teknologi ini juga memungkinkan para siswa dan guru untuk belajar dan mengajar jarak jauh, yang membantu dalam situasi seperti pandemi. Selain itu, perangkat lunak pembelajaran interaktif juga membantu dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa dan memberikan umpan balik yang lebih cepat (Cholily et al., 2019).

Pada saat ini hampir seluruh siswa menyukai tontonan video secara online tidak terkecuali siswa sekolah dasar. Namun, pada umumnya siswa kurang menyukai video yang bersifat edukatif dan lebih memilih video hiburan (Atika, 2018). Oleh karena itu sangatlah penting untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa agar video yang dilihat siswa dapat memberikan pengalaman belajar yang baik dan menunjang proses belajar.

Salah satu pembelajaran yang sering mengalami kendala adalah adalah pembelajaran matematika. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya hasil belajar matematika yang diperoleh siswa. Bahkan banyak siswa yang kurang berminat dan tidak tertarik dengan pembelajaran matematika (Ardila & Hartanto, 2017). Selain itu berdasarkan observasi awal di salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Toraja dari 22 siswa dalam kelas IV hanya 1 orang siswa (4.34 %) yang lulus atau memenuhi kriteria ketuntasan minimum.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan disekolah dasar. Matematika di sekolah dasar membantu siswa dalam membangun kemampuan dan keterampilan berpikir kritis, analisis, logika, dan pemecahan masalah. Keterampilan ini penting untuk kesuksesan di bidang apapun. Selain itu pembelajaran matematika disekolah dasar sifatnya berjenjang, sehingga perlu optimal disetiap materinya agar pada tingkat

---

\* Corresponding author.

E-mail address: [adrianasenga9@gmail.com](mailto:adrianasenga9@gmail.com)

selanjutnya tidak mengalami kesulitan. Oleh karena itu pembelajaran matematika harus dilakukan sebaik-baiknya agar tujuannya dapat tercapai.

Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa setelah pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudjana, 2017). Hasil belajar yang diperoleh akan dijadikan bahan evaluasi proses pembelajaran. Dengan evaluasi yang dilakukan maka akan diketahui kesulitan dan kendala yang dihadapi dan dialami oleh peserta didik.

Pada dasarnya hasil belajar terpengaruh oleh banyak variabel baik yang berasal dari pribadi siswa maupun hal-hal yang ada disekitar dan berhubungan dengan siswa. faktor dari dalam seperti kesehatan, kesiapan, kemampuan intelektual, motivasi, pola pikir, minat, dan keyakinan, gaya belajar dan lain-lain. sedangkan faktor dari luar seperti strategi guru dalam membelajarkan, lingkungan fisik (fasilitas, peralatan, dan lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung), lingkungan sosial ekonomi siswa (keluarga, teman, masyarakat). Hasil belajar matematika rendah karena salah satunya adalah kurangnya minat siswa dalam pembelajaran matematika (Nabillah & Abadi, 2019). Hal ini disebabkan adanya anggapan bahwa matematika adalah salah satu mata pelajaran paling sulit dan menakutkan dibanding dengan mata pelajaran lain.

Keberadaan minat belajar menjadi penting karena minat belajar merupakan kecenderungan seseorang untuk bertahan dalam memperhatikan dan memiliki perasasuatu aktivitas pembelajaran. Minat belajar dalam diri siswa tampak dalam sikapnya seperti siswa cenderung menunjukkan keinginan untuk belajar ketika proses pembelajaran. Siswa cenderung aktif ketika pembelajaran dengan bertanya atau berdiskusi ketika pembelajaran. Siswa cenderung tertarik untuk mengetahui lebih banyak mengenai topik yang diajarkan. Siswa cenderung menunjukkan keinginan untuk berpartisipasi dalam diskusi dan aktivitas belajar yang disediakan. Siswa cenderung menunjukkan motivasi yang tinggi dalam belajar, baik dalam menyelesaikan tugas-tugas maupun dalam mengejar nilai yang baik. Siswa cenderung menunjukkan ketekunan dalam belajar, walaupun mengalami kesulitan (Dinar, 2017).

Minat belajar siswa mendapat pengaruh dari strategi yang diterapkan oleh guru. Salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran. Prinsip pemilihan media harus memperhatikan kesesuaian dengan materi, kesesuaian dengan kondisi dan situasi pembelajaran, seperti jumlah siswa, kondisi ruangan, dan fasilitas yang tersedia, Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, kemudahan penggunaannya (Arsyad & Hamalik, 2019).

Penggunaan video dapat menjadi salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan video akan memberikan stimulus terhadap minat dan hasil belajar yang diperoleh siswa. karena, Video dapat menyajikan informasi dalam bentuk visual dan auditori, yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, video pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. penggunaan video pembelajaran dapat digunakan pada saat dan tempat yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri (Juniartini, 2020). Namun penggunaan video pembelajaran perlu dianalisis pengaruhnya terhadap minat belajar matematika dan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah proses belajar.

## **2. Research Methods**

Data yang dikumpulkan berupa angka-angka atau data statistik karena riset ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Dengan desain preeksperimen one group pretest-posttest data dianalisis menggunakan uji t dengan menganalisis perbandingan rata-rata data minat dan hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran. Data diperoleh dari 22 siswa sebagai sampel yang merupakan bagian 68 siswa kelas V SD Negeri 292 Inpres Karanganyar yang dijadikan populasi. Data dikumpulkan menggunakan instrumen angket untuk minat belajar. Sedangkan untuk hasil belajar dikumpulkan menggunakan instrumen test berupa soal uraian dengan materi pecahan.

## **3. Results and Discussion**

### *3.1. Minat belajar siswa*

Minat belajar siswa yang diperoleh terdiri dari data preangket dan postangket berupa angka dengan skala skor 0 sampai dengan 100 berikut data minat belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran.

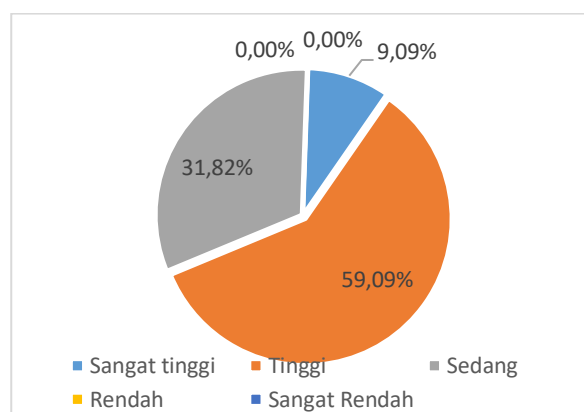
Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara rata-rata minat belajar dimana sebelum pembelajaran skornya adalah 34.24 dan setelah pembelajaran yaitu 67.58 hal ini menunjukkan bahwa setelah pembelajaran minat belajar

siswa lebih tinggi dibandingkan sebelumnya. Selain itu, pada preangket nilai minimum yaitu 13.33 sedangkan pada postangket yaitu 43.33. setelah pembelajaran skor maksimum minat belajar siswa yaitu 90.00 berbeda dengan sebelumnya yaitu 53.33.

**Tabel 1.** Deskripsi minat belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran

Statistik	Preangket	Postangket
Mean	34.24	67.58
Median	33.33	68.33
Std. Deviation	11.32	12.81
Minimum	13.33	43.33
Maximum	53.33	90.00
Sum	753.33	1486.67

Setelah data dianalisis secara deskriptif kemudian data dianalisis kembali secara inferensial menggunakan uji t. pengujian yang pertama yaitu menganalisis apakah data minat belajar setelah pembelajaran telah sesuai dengan harapan. Skor harapan minimum yaitu 65 atau berkategori tinggi. Setelah dianalisis menggunakan one sampel t test diperoleh nilai t yaitu 0.946, perbedaan rata-rata postangket minat belajar dengan skor harapan minat belajar matematika yaitu 2.58576. Nilai signifikansi yang diperoleh yaitu 0.355 >0.05 hal ini menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar matematika setelah pembelajaran belum terdapat perbedaan yang signifikan dengan skor harapan. Kemudian bila dideskripsikan distribusi frekuensi data diperoleh data sebagai berikut



**Figure 1.** Distribusi frekuensi minat belajar matematika siswa

Dari distribusi frekuensi terdapat 9.09% siswa masuk dalam kategori sangat tinggi, 59.09% siswa masuk dalam kategori tinggi. 31.82% siswa masuk dalam kategori sedang. Sedangkan pada kategori rendah dan sangat rendah tidak terdapat siswa atau 0%.

Kemudian untuk melihat secara klasikal apakah 75% siswa dalam kelas tersebut memenuhi standar harapan minat belajar. Uji dilakukan menggunakan uji proporsi dan diketahui 7 siswa atau 32% memperoleh nilai kurang dari 65 sedangkan jumlah siswa yang memperoleh skor lebih dari 65 yaitu 15 siswa atau 68%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dalam kelas tersebut belum memenuhi harapan minat belajar secara klasikal.

Apabila dibandingkan data preangket dan postangket menggunakan paired sampel t test terdapat perbedaan rata-rata 33.33, nilai t yang diperoleh yaitu 22.913 dengan skor sig.(2-tailed)  $0.00 < 0.05$  hal ini menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata minat belajar sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media video.

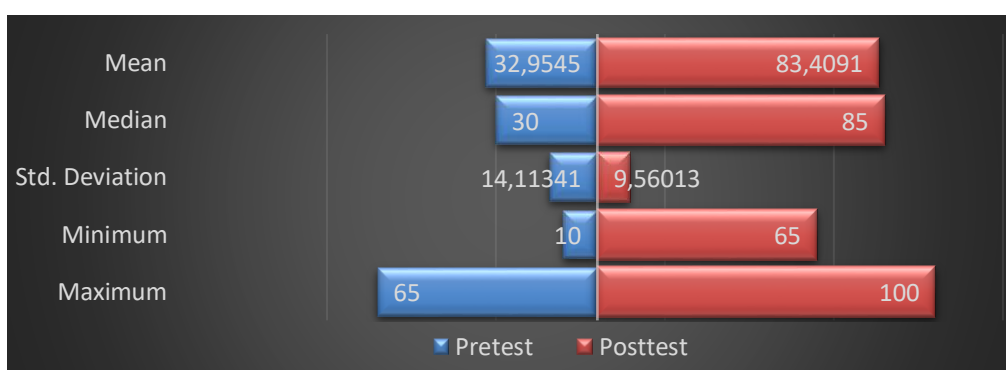
Berdasarkan analisis data angket minat walaupun masih belum sesuai harapan namun mengalami peningkatan signifikan minat belajar siswa. hal ini dapat diartikan bahwa media video meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran dan mempengaruhi minat siswa terhadap pembelajaran matematika.

Penggunaan media dalam pembelajaran merangsang ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Dengan menggunakan efek dan tehnik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi. Dimana emosi dan perasaan senang pada siswa sekolah dasar akan merangsang rasa ingin tahu siswa. dan pada anak yang memiliki perasaan senang ketika belajar cenderung menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien (Idhayani et al., 2020).

Keberadaan minat siswa tampak dari siswa yang menunjukkan perhatiannya ketika proses belajar. Penggunaan video yang menarik merangsang siswa untuk terus memperhatikan dan fokus mengenai langkah-langkah penyelesaian soal. Hal ini memberikan pengaruh positif karena siswa akan memahami lebih baik mengenai materi pembelajaran. Ketika siswa telah merasa memiliki pemahaman mengenai materi pembelajaran akan menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran. Siswa akan lebih aktif berinteraksi dan berdiskusi mengenai kajian pembelajaran sehingga pembelajaran akan menjadi bermakna. Penggunaan video juga mendorong siswa untuk tekun, ulet dan tidak menyerah ketika pembelajaran. Hal ini tampak, ketika proses pembelajaran siswa mengulangi video ketika mulai mengalami kendala dan kesulitan.

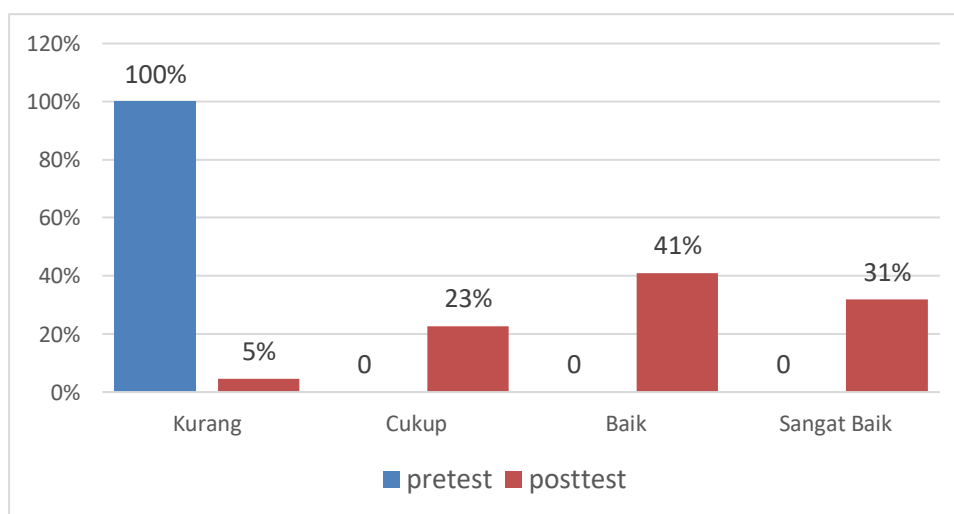
#### 4. Hasil belajar

Hasil belajar siswa ini adalah hasil test kemampuan kognitif siswa mengenai materi pecahan. Sama seperti halnya minat belajar test dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada sebelum pembelajaran dan setelahnya hal ini dilakukan untuk melihat perubahan kemampuan siswa mulai dari mengingat, memahami dan menerapkan konsep matematika hingga melakukan analisis terhadap soal yang diberikan kepada siswa. Berikut deskripsi pretest-posttest hasil belajar siswa.



**Figure 2.** Deskripsi hasil belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran

Figure 2 menunjukkan bahwa dari 22 responden ketika diberikan pretest memiliki rata-rata 32.9545 sedangkan pada posttest diperoleh rata-rata 83.4091. median atau data tengah pada saat pretest yaitu 30 sedangkan pada posttest yaitu 85. Standar deviasi data pretest yaitu 14.11341 namun setelah pembelajaran memiliki data yang lebih stabil dengan standar deviasi yaitu 9.56013. Data terendah ketika pretest yaitu 10 sedangkan pada posttest nilai terendahnya 65. Nilai maksimum pretest yaitu 65 sedangkan pada posttest yaitu 100. Apabila dikategorikan berdasarkan Kriteria ketuntasan minimum (KKM) dapat dilihat dalam figure 3.



**Figure 3.** Distribusi frekuensi hasil belajar sebelum dan setelah pembelajaran

Data diagram pretest menunjukkan 100% siswa masih dalam kategori kurang. Sedangkan pada posttest 5% siswa yang masuk dalam kategori kurang. Untuk posttest 23% masuk kategori cukup. Pada posttest 41% siswa memperoleh kategori baik. Pada kategori sangat baik terdapat 32% siswa setelah proses pembelajaran.

Setelah dilakukan deskripsi data statistik maka data dianalisis secara inferensial. Namun sebelumnya harus memenuhi uji prasyarat yaitu uji normalitas menggunakan *kolmogorov-smirnov*.

**Tabel 2.** Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes hasil belajar	.128	22	.200*	.971	22	.738
Posttest hasil belajar	.116	22	.200*	.968	22	.672

Pada uji normalitas data hasil belajar pada uji kolmogorov-smirnov diperoleh nilai sig. 0.200 untuk kedua data pretest dan posttest. hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik. Untuk menganalisis pengaruh pembelajaran menggunakan media video dilakukan perbandingan rata-rata pretest dan posttest menggunakan *paired sampel t test*. Berikut hasil analisis yang dilakukan dengan bantuan SPSS 24.

**Tabel 3.** Uji perbandingan data hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan

Perbedaan mean	50.45455
St. Deviasi	10.22475
Nilai t	23.145
Df	21
Sig. (2-tailed)	0.00

Berdasarkan analisis data diperoleh perbedaan rata-rata pretest dan posttest yaitu 50.45455 standar deviasi perbedaan rata-rata yaitu 10.22.475. koefisien nilai t yang diperoleh yaitu 23.145 dengan derajat kebebasan 21 diperoleh nilai signifikansi yaitu  $0.00 < 0.05$  hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa atau hasil belajar siswa. selain itu pada analisis peningkatan data hasil belajar matematika yaitu 0.75254 hal ini menunjukkan terjadi peningkatan minat belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan video dan masuk dalam kategori tinggi.

Pemahaman siswa meningkat setelah pembelajaran menggunakan media video hal ini dikarenakan media video menstimulus ketertarikan siswa. Selain itu, media video juga menyajikan materi yang lebih kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami dan disimulasikan. Ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mereka.

Penggunaan video pembelajaran memberikan contoh yang dapat diikuti dan memungkinkan siswa untuk berlatih mengaplikasikan keterampilan ini dalam situasi yang sesuai. Selain itu, penggunaan media video yang dapat diulang-ulang ketika siswa kurang memahami materi pembelajaran. Hal ini menjadi alternatif yang mendorong pemahaman siswa. Media pembelajaran seperti video, gambar, animasi, dan simulasi dapat membantu siswa untuk visualisasi konsep yang diajarkan, sehingga mereka lebih mudah untuk memahami dan mengingat informasi (Hamid et al., 2020).

## 5. Conclusion

Penggunaan video menyajikan informasi visual interaktif, menyenangkan dan mudah dipahami siswa hal ini dibuktikan dengan uji t pada minat belajar diperoleh perbedaan rata-rata 33.33, dengan skor sig.(2-tailed)  $0.00 < 0.05$ . dan perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran 50.45455, dengan skor sig.(2-tailed)  $0.00 < 0.05$ .hal ini menunjukkan terdapat pengaruh signifikan penggunaan media video terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa.

Media video baik digunakan dalam pembelajaran namun dibutuhkan pengawasan agar siswa fokus belajar tidak terdistraksi oleh video yang tidak membelajarkan.

## References

- Ardila, A., & Hartanto, S. (2017). Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa Mts Iskandar Muda Batam. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2), 175–186. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v6i2.966>
- Arsyad & Hamalik. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Atika, D. (2018). Pengaruh Metode Discovery Learning Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 12(2).
- Cholily, Y. M., Putri, W. T., & Kusgiarohmah, P. A. (2019). Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Penelitian Pendidikan Matematika (SNP2M) 2019 UMT*, 192. <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/cpu/article/view/1674/1068>
- Dinar, B. (2017). *Indikator Minat Belajar*. Deepublish. PT Sinar Cahaya
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Idhayani, N., Nasir, N., & Jaya, H. N. (2020). Manajemen Pembelajaran untuk Menciptakan Suasana Belajar Menyenangkan di Masa New Normal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1556–1566. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.911>
- Juniartini, I. R. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Google Meet Dalam Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Untuk Pembelajaran Bahasa Pada Masa Pandemi Covid-19 1Nme. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 133–141.
- Nabillah, T., & Abadi, P. A. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomadika*, 2(3), 659–663.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (12th ed.). PT Sinar Baru Algensindo.