

**ANALISIS PEMANFAATAN VIDEO SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA MI NURUL HUDA GRESIK**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**PUTRI ROBIATUL AWALIYAH**

**NIM. D97217110**



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JANUARI 2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Robiatul Awaliyah

NIM : D97217110

Jurusan / Program Studi : Pendidikan Dasar / PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian Kualitatif yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau hasil pikiran saya sendiri.

Apabila ini dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Penelitian Kualitatif ini hasil jiplakan maka saya siap menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 19 Januari 2022

Yang Membuat Pernyataan

A 1000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'SEBUAH RIBU RUPIAH', 'METER TEMPEL', and '193EEAJX150059512'. The signature is written in black ink over the stamp.

**Putri Robiatul Awaliyah**

NIM. D97217110

**LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI**

Skripsi Oleh :

Nama : Putri Robiatul Awaliyah

NIM : D97217110

Judul : **ANALISIS PEMANFAATAN VIDEO SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA MI NURUL HUDA GRESIK**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk disajikan :

Surabaya, 31 Januari 2022

Pembimbing I



Dr. Sutini, M.Si

NIP. 197701032009122001

Pembimbing II



Dr. Sihabudin, M.Pd.i, M.Pd

NIP. 197702202005011003

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Putri Robiatul Awaliyah telah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Skripsi.

Surabaya, 6 Januari 2022

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag. M.Pd.I  
NIP. 196301231993031002

Penguji I

M. Bahri Musthofi M.Pd.I, M.Pd  
NIP. 197307222005011005

Penguji II

Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I  
NIP. 197309102007011017

Penguji III

Dr. Sujini, M.Si.  
NIP. 197701032009122001

Penguji IV

Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd.  
NIP. 197702202005011003



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: [perpus@uinsby.ac.id](mailto:perpus@uinsby.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Putri Robiatul Awaliyah  
NIM : D97217110  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Dasar  
E-mail address : putrizobiatulawaliyah64@gmail.com

Demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)

yang berjudul :

ANALISIS PEMANFAATAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MI NURUL  
HUDA GRESIK

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 14 Februari 2022

Penulis

(Putri Robiatul Awaliyah)

## ABSTRAK

Putri Robiatul Awaliyah. 2021. Analisis Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mi Nurul Huda Gresik. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I **Dr. Sutini, M.Si.** pembimbing II **Dr. Sihabudin, M.Pd.i, M.Pd.**

Kata Kunci: Pemanfaatan Video, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar Matematika.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pelaksanaan pembelajaran matematika yang kurang maksimal pada masa pandemi yang membuat siswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas sehingga mempengaruhi keadaan motivasi belajar matematika siswa. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan pihak kepala sekolah dan guru matematika dimana salah satu cara yang dapat dilakukan dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa adalah pemanfaatan video sebagai media pembelajaran.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika di MI Nurul Huda Gresik. 2) Untuk mengetahui motivasi belajar matematika siswa MI Nurul Huda Gresik dengan menggunakan media video.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Dengan studi kasus peneliti dapat mempelajari secara intensif mengenai pemanfaatan video sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Data penelitian diperoleh melalui teknik pengumpulan data observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan empat tahap, yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika di MI Nurul Huda Gresik terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. 2) Motivasi belajar siswa kelas IV MI Nurul Huda Gresik terbukti meningkat.

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>iii</b>
<b>KEASLIHAN TULISAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>v</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>vi</b>
<b>LEMBAR PUBLIKASI</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembahasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>

A. Teori Dasar yang digunakan .....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	12
c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	14
d. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	16
2. Media Video.....	20
a. Pengertian Media Video.....	20
b. Karakteristik Media Video .....	21
c. Manfaat Media Video.....	23
d. Kelebihan dan Kekurangan Media Video .....	24
3. Pembelajaran Matematika .....	26
a. Pengertian Pembelajaran Matematika.....	26
b. Tujuan Pembelajaran Matematika.....	29
c. Pembelajaran Matematika di SD/MI.....	30
d. Materi Pecahan.....	32
4. Motivasi Belajar .....	33
a. Pengertian Motivasi Belajar.....	33
b. Tujuan dan Fungsi Motivasi Belajar .....	35
c. Indikator Motivasi Belajar .....	36
d. Faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar .....	37
e. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar di Sekolah .....	39
B. Tinjauan Hasil Penelitian .....	42

C. Kerangka Pikir .....	46
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>47</b>
A. Jenis Penelitian.....	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	48
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	49
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	49
E. Teknik Pengujian Keabsahan Data .....	55
F. Teknik Analisis Data.....	57
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>60</b>
A. Hasil Penelitian .....	60
1. Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV MI Nurul Huda Gresik .....	60
2. Motivasi Belajar Matematika Siswa MI Nurul Huda Gresik dengan Menggunakan Video .....	69
B. Pembahasan.....	76
1. Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV MI Nurul Huda Gresik.....	76
2. Motivasi Belajar Matematika Siswa MI Nurul Huda Gresik dengan Menggunakan Video .....	79
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>82</b>
A. Simpulan .....	82
B. Saran.....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>84</b>

**RIWAYAT HIDUP .....88**  
**LAMPIRAN – LAMPIRAN.....89**



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 KD dan Indikator Mata Pelajaran Matematika Kelas IV .....	32
Tabel 2.2 Matriks Penelitian yang Relevan .....	44
Tabel 3.1 kisi-kisi lembar observasi aktivitas siswa .....	50
Tabel 3.2 kisi-kisi lembar observasi aktivitas guru.....	51
Tabel 3.3 kisi-kisi lembar observasi motivasi belajar siswa .....	51
Tabel 3.4 kisi-kisi pedoman wawancara guru dan siswa .....	53
Tabel 3.5 kisi-kisi lembar validasi RPP .....	54
Tabel 3.6 kisi-kisi lembar validasi media pembelajaran.....	54
Tabel 4.1 deskripsi data evaluasi rpp .....	61
Tabel 4.2 deskripsi data evaluasi media pembelajaran .....	62
Tabel 4.3 hasil observasi motivasi belajar matematika tanpa video .....	72
Tabel 4.4 rekapitulasi nilai motivasi belajar siswa .....	73
Tabel 4.5 hasil observasi motivasi belajar matematika dengan video .....	74
Tabel 4.6 rekapitulasi nilai motivasi belajar siswa .....	75

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	46
Gambar 3.1 Komponen Dalam Analisi Data .....	58



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran I Instrumen Penelitian.....	90
Lampiran II Profil Madrasah.....	105
Lampiran III RPP .....	108
Lampiran IV Validasi RPP dan Media.....	115
Lampiran V Hasil Observasi Guru dan Siswa .....	128
Lampiran VI Hasil Wawancara.....	141
Lampiran VII Hasil Dokumentasi.....	156



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pandemi COVID-19 memberikan dampak pada banyak pihak. Kondisi ini telah merambah pada berbagai aspek kehidupan tak terkecuali aspek pendidikan. Pemerintah pusat memberikan kebijakan untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan. Hal ini dilakukan sebagai upaya mencegah meluasnya penularan COVID-19. Diharapkan dengan tidak melaksanakan aktivitas seperti biasanya di seluruh lembaga pendidikan dapat meminimalisir penyebaran COVID-19.<sup>1</sup>

Dalam menyaikapi hal tersebut kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)*. Salah satu poin penting dalam surat edaran tersebut adalah pemberlakuan kegiatan belajar mengajar dari rumah atau pembelajaran daring bagi guru dan siswa. Hal ini dilakukan agar pendidikan terus mendapatkan perhatian dan tidak mengurangi kebermaknaan proses belajar mengajar.<sup>2</sup>

Namun ada beberapa kendala yang masih mejadi *polemic* ditengah *pandemic* saat ini. Kita akui bahwa dengan adanya pandemi ini telah

---

<sup>1</sup> Andri Anugrahana, "Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10, No. 3, (September 2020), hlm. 283.

<sup>2</sup> Eko Febri & Eva Damilia, "Pembelajaran Online Sebagai Bentuk Penguatan Pendidikan Selama Pandemi Covid-19 Di SD Muhammadiyah 03 Kota Medan", *Jurnal Ilmiah Aquinas*, Vol. 3, No. 2, (Juli 2020), hlm. 307.

mendorong percepatan penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan, dengan pesatnya perkembangan teknologi mendorong berbagai stake holder untuk memanfaatkan *sistem E-learning* mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi penggunaannya dalam pendidikan terutama pada jenjang SD/MI.<sup>3</sup>

Madrasah Ibtidaiyah merupakan jenjang awal dalam sistem pendidikan di Indonesia yang melandasi jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 menjelaskan bahwa pembelajaran di sekolah dasar mencakup berbagai muatan mata pelajaran, salah satu muatan yang penting untuk dipelajari pada jenjang ini adalah matematika.<sup>4</sup> Di sisi lain, semua orang perlu mengenal matematika, memahami peran dan manfaat matematika ke depan. Sehingga, materi matematika menjadi salah satu materi yang harus dikuasai oleh siswa SD/MI.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu diajarkan di sekolah baik dari tingkat dasar, tingkat lanjutan bahkan hingga perguruan tinggi. Hal ini dikarenakan matematika merupakan suatu pengetahuan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pentingnya matematika dalam kehidupan membuat matematika perlu diajarkan kepada peserta didik, dan sebaiknya diajarkan sejak pada tingkat dasar. Bila dihubungkan dengan pembelajaran matematika, sekolah merupakan matematika yang memiliki

---

<sup>3</sup> Acep Roni Hamdani, dkk., "Efektifitas Implementasi Pembelajaran Daring (Full Online) Dimasa Pandemi Covid- 19 Pada Jenjang Sekolah Dasar di Kabupaten Subang", *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 4, No. 1, (Juni 2020), hlm. 3.

<sup>4</sup> Hamzah, A., & Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 24.

peran penting bagi setiap perkembangan peserta didik terutama sebagai bekal nanti ketika sudah bersosialisasi dalam kehidupan masyarakat.<sup>5</sup>

Secara makro pendidikan di Indonesia tidak bisa terlepas dari teknologi komputer dan internet, misalnya sistem administrasi sekolah. Namun secara mikro dalam konteks kegiatan pembelajaran, penggunaan teknologi komputer dan internet masih belum terlihat secara menyeluruh di setiap kelas yang ada di seluruh sekolah di Indonesia, khususnya jenjang madrasah ibtidaiyah. Padahal dengan memanfaatkan teknologi komputer dan internet, kegiatan pembelajaran akan terasa lebih mudah dan menyenangkan bagi siswa. Banyak sisi positif dari teknologi komputer dan internet yang dapat kita manfaatkan di dalam kelas, misalnya sebagai media pembelajaran.<sup>6</sup>

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan dan banyak memberikan manfaat. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat merangsang siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Peran media dalam dunia pendidikan diantaranya adalah menumbuhkan motivasi siswa ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Selain pemilihan media pembelajaran yang tepat, ada faktor yang memegang peranan penting dalam keberhasilan proses belajar siswa, yaitu motivasi siswa dalam belajar. Siswa cenderung akan lebih suka memulai sesuatu tugas yang disukainya. Siswa juga akan cenderung melakukan tugas

---

<sup>5</sup> Runtukahu, Tombakan & Selpius Kandou, *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 20.

<sup>6</sup> Sofyan Hadi, "Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Transformasi Pendidikan*, Volume 1, Nomor 15, (Mei 2017), hlm. 96.

yang diinginkan itu sampai ia mampu menyelesaikannya. Tugas-tugas yang diperoleh siswa tersebut merupakan jembatan yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu untuk sampai pada tujuan belajarnya.<sup>7</sup>

Motivasi merupakan suatu dorongan baik dari dalam diri sendiri maupun orang lain. Motivasi juga dapat dikatakan sebuah dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk dalam kegiatan belajar motivasi mendorong seseorang untuk belajar untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa diperlukan adanya suatu peningkatan motivasi belajar dalam diri siswa melalui media pembelajaran yang baik, agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi bahkan bisa jadi sangat tinggi. Media pembelajaran yang baik diharapkan dapat membantu siswa agar lebih termotivasi lagi dalam belajarnya.

Salah satu cara untuk menghasilkan proses pembelajaran matematika yang menarik adalah dengan memanfaatkan video sebagai media pembelajaran. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa orang lebih tertarik belajar menggunakan media video daripada belajar melalui media teks dan gambar diam.<sup>8</sup> Oleh karena itu, pemerintah dan guru-guru telah banyak

---

<sup>7</sup> Umi Wurhayanti & Badrun Kartowagiran, "Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakterkerja Keras Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Karakter* Volume 4, Nomor 2, (Oktober 2016), hlm. 233.

<sup>8</sup> Hamdan Husein Batubara dan Dessy Noor Ariani, "Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI", *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 2, No. 1, (Oktober 2016), hlm. 48.

menggunakan video sebagai media dan sumber belajar. Seperti penggunaan video pembelajaran dalam situs TV edukasi, *Youtube*, *E-learning* dan lain sebagainya.

Didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran (2016) yaitu mengenai pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa media video sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa.<sup>9</sup> Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang dikembangkan Borg & Gall yang terdiri atas sepuluh langkah tahapan.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sofyan Hadi (2017) mengenai efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa SD.<sup>10</sup> Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa video merupakan media yang banyak memiliki nilai positif dan efektif untuk digunakan untuk siswa sekolah dasar. Akan tetapi pemilihan video harus tetap disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, serta sarana dan prasarana.

Selain itu, dalam penelitian Lina Novita, dkk. (2019) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *audio visual* video terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan

---

<sup>9</sup> Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran, “Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 4, No. 2, (Oktober 2016).

<sup>10</sup> Sofyan Hadi, “Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Transformasi Pendidikan*, Volume 1, Nomor 15, (Mei 2017).

eksperimen quasi dua grup. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *audio visual* video memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.<sup>11</sup>

Dari beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti diatas, peneliti bermaksud ingin melakukan penelitian terkait dengan pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah. Pemanfaatan media belajar yang relevan dengan materi belajar dapat memberikan pengalaman belajar yang sangat dibutuhkan siswa dalam mengonstruksi sebuah pengetahuan.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Firo selaku kepala madrasah diperoleh data bahwa kegiatan pembelajaran dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa telah dilaksanakan. Namun, hasil yang dirasakan masih sangat kurang bagi siswa. Sebab dominan dari masalah ini adalah kurang ditunjang media yang representatif dalam pembelajaran. Sehingga peserta didik kurang berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selama ini guru kurang memfasilitasi peserta didik untuk memahami materi dengan menggunakan alat bantu atau media pembelajaran. Sehingga siswa merasa kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kurang adanya variasi penggunaan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran matematika membuat pembelajaran terkesan membosankan sehingga menyebabkan siswa kurang

---

<sup>11</sup> Lina Novita, dkk., "Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD", *Indonesian Journal of Primary Education*, Vol. 3, No. 2, (Desember 2019).

aktif ketika pembelajaran berlangsung. Guru pengampuh mata pelajaran matematika telah berusaha untuk menyajikan pembelajaran yang lebih inovatif untuk menarik perhatian siswa dengan memanfaatkan video sebagai media pembelajaran. Dengan pemanfaatan media video ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.<sup>12</sup>

Berdasarkan permasalahan yang di temukan oleh peneliti dalam pembelajaran matematika saat ini, maka perlu dilakukan kajian mendalam mengenai pemanfaatan media video dalam pembelajaran matematika sebagai upaya perbaikan sehingga siswa merasa lebih antusias dan termotivasi dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MI Nurul Huda Gresik”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar matematika siswa
2. Kurang ditunjang alat bantu atau media yang representatif dalam pembelajaran
3. Pelaksanaan pembelajaran kurang maksimal selama masa pandemi

---

<sup>12</sup> Lailatul Musfiroh, Kepala MI Nurul Huda Gresik, Wawancara Pribadi, Gresik 14 November 2020.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas yang tidak dapat di teliti secara keseluruhan, penelitian hanya dibatasi pada masalah berikut:

1. Disajikan dengan menggunakan video sebagai media pembelajaran
2. Penelitian ini hanya difokuskan membahas materi pecahan di kelas IV MI Nurul Huda Gresik yang berdasarkan pada:
  - a. Kompetensi inti (KI) - 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
  - b. Kompetensi Dasar (KD) 3.2 Menjelaskan berbagai bentuk pecahan (biasa, campuran, desimal, dan persen) dan hubungan di antaranya.
3. Motivasi siswa dibatasi dengan semangat dalam belajar, mendengarkan penjelasan guru, menjawab pertanyaan guru atau siswa lain, memberi tanggapan dari guru, serta bertanya materi yang belum dimengerti.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika di MI Nurul Huda Gresik?
2. Bagaimana motivasi belajar matematika siswa MI Nurul Huda Gresik dengan menggunakan media video?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika di MI Nurul Huda Gresik.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar matematika siswa MI Nurul Huda Gresik dengan menggunakan media video.

### **F. Manfaat Penelitian**

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, madrasah, dan dunia pendidikan. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat menambah pemahaman terhadap pembelajaran Matematika pada umumnya, pemanfaatan video sebagai media pembelajaran secara maksimal untuk mengembangkan motivasi belajar matematika pada khususnya, serta dapat menjadi bahan rujukan dan referensi bagi peneliti yang sama atau hampir sama.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Siswa**

Meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendorong aktivitas dan kreatifitas siswa secara optimal dalam pelaksanaan proses belajar sehingga lebih bermakna.

b. Bagi Guru

Memiliki keterampilan dalam memilih dan membuat media pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat menemukan solusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Madrasah

Dapat dijadikan bahan referensi untuk menambah sarana dan prasarana pembelajaran sehingga mutu pendidikan dapat lebih meningkat.

d. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman langsung dan pengetahuan baru setelah melakukan penelitian, serta dapat dijadikan evaluasi bagi peneliti yang kelak akan menjadi seorang pendidik di tingkat madrasah ibtidaiyah.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Teori Dasar yang Digunakan

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam bahasa Latin, kata media berasal dari kata *medius* yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang memiliki arti perantara atau pengantar.<sup>13</sup> Sehingga dapat diartikan bahwa media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima.

Secara umum media pembelajaran dalam pendidikan disebut media, yakni berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk berpikir.<sup>14</sup> Menurut Rostina Sundayana media merupakan suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran.<sup>15</sup> Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Sejalan dengan pendapat Yudhi Munadi yang mendefinisikan bahwa media dalam aktivitas pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan meyalurkan pesan dari sumber secara

---

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), hlm. 3.

<sup>14</sup> Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hlm. 3.

<sup>15</sup> Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 6.

terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif.<sup>16</sup> Sedangkan Zainal Aqib menyatakan bahwa dalam pembelajaran, media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa.<sup>17</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan sebuah pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan dan berdaya guna.

#### b. Fungsi dan manfaat Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.<sup>18</sup> Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam

---

<sup>16</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hlm. 7-8.

<sup>17</sup> Zainal Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual* (Bandung: yrama widya, 2013), hlm. 50.

<sup>18</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), hlm. 15-16.

menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran.<sup>19</sup>

Menurut Sardiman secara umum media pembelajaran memiliki kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
- 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap positif anak didik.<sup>20</sup>

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.<sup>21</sup> *Encyclopedia of Educational Research* merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir.
- 2) Memperbesar perhatian peserta didik.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.

<sup>19</sup> Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 169.

<sup>20</sup> Arief S. Sadirman, *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2007), hlm. 17-18.

<sup>21</sup> Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002), hlm. 29.

- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan peserta didik.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa peserta didik.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.<sup>22</sup>

Dari berbagai fungsi dan manfaat media pembelajaran yang telah dibahas oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat mempermudah peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan.

#### c. Kriteria pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.<sup>23</sup> Pemilihan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Robertus Angkowo dan A. Kosasih mengemukakan kriteria pemilihan media sebagai berikut:

---

<sup>22</sup> Ibid., hlm. 29.

<sup>23</sup> Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hlm. 8.

1. Tujuan, yakni media yang dipilih hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang dirumuskan
2. Ketepatan gunaan, yakni materi yang akan dipelajari adalah bagian-bagian yang penting dari benda, maka gambar seperti slide bagan dan slide dapat digunakan
3. Keadaan siswa, yakni media akan efektif yang digunakan apabila tidak tergantung dari beda interindividual antara siswa
4. Ketersediaan, yakni suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat digunakan jika tidak tersedia
5. Biaya, yakni biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media, hendaknya seimbang dengan hasil yang akan dicapai.<sup>24</sup>

Kriteria media yang efektif tentunya sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan serta dapat menimbulkan daya tarik tersendiri bagi orang yang menggunakannya. Pendapat lain dikemukakan oleh Nana Sudjana dan Ahmat Rivai dalam Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, yang menyebutkan bahwa kriteria-kriteria dalam pemilihan media adalah sebagai berikut:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran

---

<sup>24</sup> Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Grasindo, 2007), hlm 13.

- 2) Dukungan isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, dan konsep memerlukan media sehingga mudah dipahami
- 3) Guru dapat menggunakan media tersebut
- 4) Tersedia waktu untuk mengoprasikan serta menggunakan media tersebut
- 5) Sesuai dengan taraf berpikir siswa.<sup>25</sup>

Pemilihan media perlu mempertimbangkan faktor-faktor di atas agar media pembelajaran dapat digunakan secara efektif sesuai dengan kegunaannya. Kondisi media juga perlu diperhatikan, karena apabila media sudah rusak atau kurang jelas dapat mengganggu proses penyampaian informasi. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

#### d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Seiring perkembangan zaman serta semakin majunya teknologi menjadikan media juga semakin berkembang. Pada saat ini semakin banyak bermunculan media dengan berbagai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Terdapat banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan perkembangan teknologi, Arsyad mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media hasil teknologi cetak

---

<sup>25</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 132-133.

Media yang penyampaian materinya menggunakan media hasil cetak seperti buku dan media visual statis.

2) Media hasil teknologi visual

Media yang menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pembelajaran audio visual menggunakan pemakaian perangkat keras seperti mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor.

3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer

Media yang menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosessor.

4) Media hasil teknologi gabungan

Media yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk-bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.<sup>26</sup>

Pendapat lain dikemukakan oleh Robertus Angkowo dan A.

Kosasih mengelompokkan media sebagai berikut:

1) Media grafis

Termasuk didalamnya media visual seperti pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam symbol-simbol komunikasi visual (menyangkut indera penglihatan).

2) Media audio

---

<sup>26</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), hlm. 29.

Media jenis ini berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal.

### 3) Media proyeksi diam

Media jenis ini mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan ransangan-ransangan visual. Perbedaan media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan. Sedangkan media proyeksi diam, pesan tersebut harus di proyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran.<sup>27</sup>

Sedangkan menurut Sukiman, klasifikasi media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dibedakan menjadi empat, yakni meliputi:

#### 1) Media pembelajaran berbasis visual

Media pembelajaran berbasis visual merupakan media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan. Secara umum media pembelajaran berbasis visual dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak.

#### 2) Media pembelajaran berbasis audio

Media pembelajaran berbasis audio merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan

---

<sup>27</sup> Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Grasindo, 2007), hlm. 12-14.

lewat indera pendengaran. Ada beberapa jenis media berbasis audio, antara lain media perekam audio dan media radio.

### 3) Media pembelajaran berbasis audio visual

Media pembelajaran berbasis audio visual merupakan media yang digunakan untuk menyalurkan pesan lewat indera penglihatan dan indera pendengaran. Jenis media ini meliputi media televisi dan media film/video.

### 4) Media pembelajaran berbasis komputer

Komputer merupakan salah satu alat produk sains dan teknologi yang berupa satu mesin elektronik yang dapat menerima arahan atau data digital, memprosesnya, menyimpan dan mengeluarkan hasil dari data yang diproses. Sistem pembelajaran yang berbasis komputer menjadikan peran yang dimainkan oleh komputer dalam kelas tergantung kepada tujuan pembelajaran itu sendiri.<sup>28</sup>

Dari uraian mengenai media di atas, dapat diketahui bahwa klasifikasi media sangat bervariasi menurut pengelompokkan tertentu. Hingga saat ini belum ada kesepakatan dari para ahli untuk mengelompokkan jenis-jenis media. Dalam penelitian ini menggunakan pengelompokkan jenis media menurut Sukiman, jenis-jenis media tersebut meliputi media berbasis visual, media berbasis audio, media audio visual, dan media berbasis komputer.

---

<sup>28</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hlm. 85.

## 2. Media Video

### a. Pengertian Media Video

Video merupakan salah satu bentuk media pembelajaran audio visual yang sangat efektif untuk menunjang proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individu, maupun kelompok. Pada proses pembelajaran yang bersifat massa manfaat dari video sangat nyata karena dapat menjangkau semua peserta didik.<sup>29</sup> Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Video sebagai media audio visual yang menyajikan gambar bergerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta dan fiktif yang dapat bersifat informatif, edukatif maupun instruktorsional. Menurut Sadiman media video merupakan media yang menyajikan audio dan visual yang berisi konsep, prinsip, prosedur, dan teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pelajaran.<sup>30</sup>

Senada dengan pendapat Syaiful Djamarah dan Aswan Zain yang mengemukakan bahwa Media audio visual merupakan seperangkat media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar.<sup>31</sup> Jenis media ini

---

<sup>29</sup> Deo demonta Pangabean dkk, *Pembuatan Media Video Pembelajaran Fisika SMA Dengan Whiteboard Animation*, (Media Sains Indonesia, 2021), hlm. 3-4.

<sup>30</sup> Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers 2010), hlm. 74.

<sup>31</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 124.

memiliki kemampuan yang lebih baik kerana meliputi gabungan dari dua jenis media yakni audio dan visual.

Dari paparan mengenai media video di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video atau audio visual merupakan media yang digunakan untuk menyalurkan pesan berupa materi pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan sekaligus pendengaran.

#### b. Karakteristik Media Video

Video sebagai sebuah media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda dengan media pembelajaran lain. Untuk menciptakan sebuah video yang mampu meningkatkan motivasi serta efektivitas penggunaannya maka pengembangan video harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik media video menurut Sadiman dkk, adalah:

##### 1) *Clarity of Message* (kejelasan pesan).

Siswa dapat memahami pesan dari video secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

##### 2) *Stand Alone* (berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama dengan bahan ajar lain.

##### 3) *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya).

Menggunakan bahasa yang umum, sederhana, dan mudah dimengerti. Informasi yang disajikan bersifat membantu dan bersahabat dengan penggunanya.

4) Representasi Isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

5) Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, serta memiliki tingkat keakuratan tinggi.

6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi.

7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi dapat pula digunakan di rumah. Selain itu video dapat juga digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang dan dapat dipandu oleh guru atau cukup dengan mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers 2010), hlm. 74-75.

### c. Manfaat Media Video

Selain peserta didik dapat menerima materi mata pelajaran yang diajarkan, peserta didik diharapkan dapat memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama dan benar dengan menggunakan media video. Media ini dapat digunakan untuk menyajikan bagian-bagian dari suatu proses dan prosedur secara utuh sehingga lebih utuh sehingga lebih memudahkan peserta didik dalam mengamati dan menirukan langkah-langkah suatu prosedur yang harus dipelajari.<sup>33</sup>

Selain itu video memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara bersamaan. Video dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Video juga dapat memfasilitasi fenomena-fenomena yang tidak dapat dijangkau oleh siswa karena pengaruh waktu, kondisi, dan keadaan.<sup>34</sup> Manfaat penggunaan media video pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu tenaga pendidik dalam mencapai efektivitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek
- 2) Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu singkat

---

<sup>33</sup> Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 222.

<sup>34</sup> Deo demonta Panggabean dkk, *Pembuatan Media Video Pembelajaran Fisika SMA Dengan Whiteboard Animation*, (Media Sains Indonesia, 2021), hlm. 4.

- 3) Merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri
- 4) Peserta didik dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi
- 5) Daya nalar peserta didik lebih fokus dan lebih kompeten
- 6) Peserta didik lebih aktif dan termotivasi untuk mempraktekkan latihan-latihan
- 7) Dapat diputar berulang ketika dirumah
- 8) Memenuhi tuntutan kemajuan zaman pendidikan, khususnya dalam penggunaan bidang media teknologi
- 9) Membeikan daya pemahaman keterampilan yang lebih terstruktur.<sup>35</sup>

Dengan media video peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan karena video dapat diputar berulang-ulang, sesuai dengan keinginan peserta didik. Kemampuan media video ini juga dapat memanipulasi ruang dan waktu, objek yang besar dan jauh dapat dihadirkan melalui media video ini.

#### d. Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri, begitu pula dengan media video. Penggunaan media video dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu diantaranya:

- 1) Perpaduan teks dan gambar dapat menambah daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, audio dan visual.

---

<sup>35</sup> Ibid, hlm. 4-5.

- 2) Dapat menampilkan obyek yang terlalu besar, yang tidak memungkinkan untuk dibawa ke dalam kelas.
- 3) Memberikan pengalaman yang nyata serta dapat menumbuhkan kemandirian setiap peserta didik.
- 4) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi kepehaman yang bersifat verbalisme.<sup>36</sup>

Disamping memiliki beberapa kelebihan, penggunaan media video dalam pembelajaran juga memiliki beberapa kelemahan yakni:

- 1) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang diperhatikan
- 2) Komunikasi bersifat satu arah sehingga harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain
- 3) Kurang mampu menampilkan detail dari obyek yang disajikan secara sempurna
- 4) Memerlukan peralatan yang kompleks.<sup>37</sup>

Pemaparan mengenai kelebihan dan kekurangan media video di atas dapat dijadikan pertimbangan dalam memilih dan menggunakan media video dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan efektif dan menyenangkan serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

---

<sup>36</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 156.

<sup>37</sup> Arief S. Sadirman, *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2007), hlm. 75.

### 3. Pembelajaran Matematika

#### a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Upaya sistematis dan disengaja yang dilakukan untuk menciptakan terjadinya kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yakni peserta didik dan pendidik yang melakukan kegiatan belajar disebut pembelajaran.<sup>38</sup> Seseorang dapat dikatakan belajar jika telah terjadi perubahan tingkah laku melalui pengetahuan dan pengalaman yang telah diperoleh.

Menurut Warsita pembelajaran merupakan suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.<sup>39</sup> Sedangkan Rusman berpendapat bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen tersebut harus diperhatikan guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan.<sup>40</sup>

Dari beberapa pengertian yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, baik secara langsung maupun kegiatan tidak langsung. Pembelajaran adalah upaya yang dirancang

---

<sup>38</sup> Sudjana, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hlm. 28.

<sup>39</sup> Warsita, *Pengertian Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Yrama Widya, 2008), hlm. 85.

<sup>40</sup> Rusman, *Pengertian Pembelajaran*, (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 1.

untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar.

Pada hakekatnya *Mathematics* (matematika) merupakan suatu pelajaran mengenai angka-angka, pola-pola, dan bangun. Matematika seringkali digunakan untuk menyelesaikan beragam masalah.<sup>41</sup> Kata *mathematika* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yakni *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar/berpikir. Maka berdasarkan asal katanya, matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir.<sup>42</sup>

Menurut Kline matematika merupakan bahasa simbolis dan ciri utamanya adalah bernalar deduktif, tetapi tidak merupakan pula cara bernalar induktif.<sup>43</sup> Hal ini senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ruseffendi yang menyatakan bahwa matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif.<sup>44</sup> Ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil.

Sedangkan Lerner mengemukakan bahwa disamping sebagai bahasa simbolis matematika juga merupakan bahasa universal yang

---

<sup>41</sup> David Glover, *Seri Ensiklopedia Anak A – Z Matematika*, (Bandung: PT Grafindo Media Pratama, 2004), hlm. 31.

<sup>42</sup> Erna Suwangsih dan Tiurlina, *Model Pembelajaran Matematika*, (Bandung: UPI Press, 2006), hlm. 3.

<sup>43</sup> Mulyono Abdurahman, *Pendidikan Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hlm. 252.

<sup>44</sup> Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 1.

memungkinkan bagi seseorang memikirkan, mencatat, dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen kuantitas.<sup>45</sup> Dalam pengertian lain disebutkan bahwa matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.<sup>46</sup>

Kebermaknaan mempelajari matematika dapat ditandai dengan kesadaran dengan yang dilakukan, dipahami dan apa yang tidak dipahami oleh peserta didik mengenai fakta, konsep, relasi, dan prosedur matematis berpikir seseorang.<sup>47</sup> Belajar matematika meliputi kegiatan belajar mengenai konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat di dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan-hubungan antara konsep-konsep dan struktur matematika tersebut.<sup>48</sup>

Berdasarkan uraian mengenai pembelajaran matematika di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan kegiatan yang sengaja dirancang untuk menciptakan sebuah lingkungan yang memungkinkan seseorang untuk melakukan kegiatan

---

<sup>45</sup> Mulyono Abdurahman, *Pendidikan Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hlm. 252.

<sup>46</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 723.

<sup>47</sup> Nurina Kurniasari Rahmawati, Implementasi Teams Game Tournaments dan Number Head Together ditinjau dari Kemampuan Penalaran Matematis, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, 2017, hlm. 122.

<sup>48</sup> Nyimas Aisyah, dkk, *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*, (Jakarta: Depdiknas, 2007), hlm. 1-5.

belajar matematika yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika secara umum adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu, pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penataran nalar dalam penerapan matematika.<sup>49</sup> Tujuan akhir dari pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar adalah agar siswa terampil dalam menggunakan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.<sup>50</sup> Hal ini dimaksudkan agar para siswa tidak mengalami kesulitan ketika berada di lingkungan masyarakat.

Secara khusus, tujuan pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar, sebagaimana yang disajikan oleh Depdiknas adalah sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat dan melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi serta menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh

<sup>49</sup> Ahmad susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*, (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2013), hlm. 189.

<sup>50</sup> Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 2.

- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.<sup>51</sup>

Tujuan pembelajaran akan dapat mencapai sebuah hasil yang maksimal apabila proses pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh peserta didik secara efektif.

#### c. Pembelajaran Matematika di SD/MI

Selama ini pembelajaran matematika di jenjang pendidikan dasar, terutama Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah masih ekstrim. Hal ini disebabkan karena sedari dulu telah terdoktrin dalam pikiran mereka bahwa belajar matematika itu menegangkan.<sup>52</sup> Oleh sebab itu peserta didik seringkali dihantui rasa khawatir yang mengakibatkan mereka tidak menemukan kenyamanan belajar seratus persen.

Peserta didik yang berada pada jenjang pendidikan dasar umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Mereka berada pada fase operasional konkrit.<sup>53</sup> Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk

---

<sup>51</sup> Ahmad susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*, (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2013), hlm. 190.

<sup>52</sup> Sumardjan, *Desain Pembelajaran MTK SD Menyenangkan*, (Semarang: Formaci Press, 2017), hlm. 1.

<sup>53</sup> Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 1.

mengoperasikan kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Menurut Desmita karakteristik peserta didik pada jenjang pendidikan dasar adalah senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung.<sup>54</sup>

Dalam penggunaan pendekatan pembelajaran matematika harus dapat mengembangkan aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Pasalnya, karakter pembelajaran matematika di jenjang pendidikan dasar secara umum, disamping peserta didik akan berkompetisi dalam menghitung (kognitif), peserta didik juga akan berkomunikasi dan berkompetisi dengan teman-temannya (afektif), serta melaksanakan tugas-tugasnya seperti praktik menjual dan membeli (psikomotor).<sup>55</sup> Dengan demikian guru dituntut untuk dapat mendorong peserta didik mengembangkan seluruh aspek tersebut.

Pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar diarahkan untuk mendorong peserta didik mencari pengetahuan dari berbagai sumber yang ada di sekitar mereka, selain mampu menyelesaikan masalah diharapkan pula mampu merumuskan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu, pembelajaran diarahkan untuk melatih siswa berpikir logis dan kreatif serta mampu bekerja

---

<sup>54</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 35.

<sup>55</sup> Sumardjan, *Desain Pembelajaran MTK SD Menyenangkan*, (Semarang: Formaci Press, 2017), hlm. 3-4.

sama dan berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah.<sup>56</sup> Dengan demikian peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar.

d. Materi Pecahan

Pecahan merupakan salah satu kajian inti dalam pembelajaran matematika jenjang SD/MI. Pembahasan materi pecahan menitik beratkan pada operasi hitung dasar yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, baik untuk pecahan biasa, desimal maupun campuran.<sup>57</sup>

**Tabel 2.1**  
**Kompetensi Dasar dan Indikator Mata Pelajaran Matematika**  
**Materi Pecahan kelas IV<sup>58</sup>**

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.2 Menjelaskan berbagai bentuk pecahan (biasa, campuran, desimal, dan persen) dan hubungan di antaranya	3.9.1 Mengidentifikasi berbagai bentuk pecahan (biasa, campuran, desimal, dan persen) 3.9.2 Menganalisis pecahan dan hubungan di antaranya
4.2 Mengidentifikasi berbagai bentuk pecahan (biasa, campuran, desimal, dan persen) dan hubungan di antaranya	4.9.1 Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan pecahan (biasa, campuran, desimal, dan persen) 4.9.2 Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan pecahan (biasa, campuran, desimal, dan persen) dan hubungan di antaranya

<sup>56</sup> Kementerian pendidikan dan kebudayaan, *Model Silabus Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI)*, (Jakarta: Kemendikbud, 2018), hlm. 5.

<sup>57</sup> Departemen pendidikan nasional direktorat jendral peningkatan mutu pendidik dan tenaga kependidikan, *Pembelajaran Operasi Penjumlahan Pecahan di SD Menggunakan Berbagai Media*, (Yogyakarta: Kemendikbud, 2008), hlm. 1.

<sup>58</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.

#### 4. Motivasi Belajar

##### a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang berasal dalam diri individu yang dapat mendorong individu tersebut untuk melakukan suatu tindakan atau perbuatan.<sup>59</sup> Hamalik mendefinisikan motivasi sebagai suatu perubahan energi di dalam diri seseorang yang ditandai oleh dorongan afektif dan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>60</sup> Defenisi ini menekankan pada aspek fisiologis–psikologis, yang mana menjelaskan bahwa di dalam motivasi terdapat tiga elemen yang saling berinteraksi dan saling terkait yakni kebutuhan, dorongan dan tujuan.

Sehubungan dengan itu, Badaruddin mendefinisikan motivasi sebagai dorongan psikologis yang merupakan perubahan energi pada diri individu untuk tetap bersemangat dan bertahan melakukan sesuatu yang sesuai dengan arah dan tujuan yang ingin dicapainya baik secara sadar maupun tidak.<sup>61</sup> Motivasi dapat menjadi salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan seseorang dalam belajar.

Motivasi memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adanya motivasi dalam diri peserta didik dapat menjadikan peserta didik semangat sehingga mereka dapat

<sup>59</sup> Hamzah B Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hlm. 3

<sup>60</sup> Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002), hlm. 173.

<sup>61</sup> Achmad Badaruddin, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*, (CV Abe Kreatifindo, 2015), hlm. 14.

mengetahui arah belajarnya.<sup>62</sup> Motivasi belajar adalah daya penggerak dari diri seorang individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman.<sup>63</sup>

Motivasi belajar berhubungan erat dengan motif yaitu dorongan seseorang yang timbul dari dalam maupun luar diri yang akan mempengaruhi keinginan belajar.<sup>64</sup> Motivasi belajar ditandai dengan adanya orientasi nilai, minat, dan motif dalam melakukan kegiatan belajar.

Dari pemaparan mengenai motivasi di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu reaksi dalam diri individu yang mendorong individu itu untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar menimbulkan sebuah perubahan energi sehingga seseorang melakukan usaha untuk mewujudkan keinginan dan tujuan yang ingin dicapai.

#### b. Tujuan dan Fungsi Motivasi Belajar

Tujuan memotivasi secara umum adalah untuk menggerakkan seseorang agar memiliki keinginan serta kemauan untuk melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil dan tujuan tertentu.<sup>65</sup> Motivasi memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru mengetahui motivasi belajar dari siswa

---

<sup>62</sup> Amma Emda, Kedudukan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran, *Lantanida Journal*, vol. 5, no. 2 (2017), hlm. 182.

<sup>63</sup> Iskandar, *Psikologi Pendidikan (Sebuah Orientasi Baru)*, (Ciputat Gaung Persada Press, 2009), hlm. 181

<sup>64</sup> Endang titik lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 5.

<sup>65</sup> Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakaryah, 2007), hlm. 73.

sangat diperlukan guna meningkatkan dan memelihara semangat belajar siswa. Bagi siswa motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar.<sup>66</sup> Selain sebagai pendorong aktivitas belajar, motivasi dalam belajar dapat menjadi kontrol diri agar dapat mencapai tujuan belajar.<sup>67</sup> Sehingga motivasi belajar sangat penting untuk dipertahankan dan bahkan ditingkatkan.

Proses pembelajaran yang berkualitas tidak hanya dilihat dari hasil belajar peserta didik saja, tetapi juga tidak kalah penting dilihat dari motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>68</sup> Dengan demikian meningkatkan motivasi belajar siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Fungsi motivasi dalam belajar menurut Sardiman adalah sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, yakni sebagai penggerak dari setiap pekerjaan yang akan dilakukan
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke tujuan yang ingin di raih sehingga pekerjaan yang dilakukan memberikan arah sesuai tujuannya

---

<sup>66</sup> Endang titik lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 2.

<sup>67</sup> Achmad Badaruddin, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*, (CV Abe Kreatifindo, 2015), hlm. 27.

<sup>68</sup> Sumardjan, *Desain Pembelajaran MTK SD Menyenangkan*, (Semarang: Formaci Press, 2017), hlm. 4.

- 3) Menyeleksi atau menentukan perbuatan yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan dengan meminimalisir perbuatan yang tidak bermanfaat.<sup>69</sup>

Dari paparan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar memiliki tujuan dan fungsi yang sangat penting bagi siswa dalam belajar. motivasi bertujuan untuk mengarahkan atau mendorong seseorang agar timbul keinginan untuk melakukan sesuatu guna mewujudkan suatu tujuan.

#### c. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar memiliki peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Menurut Uno Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan mencapai keberhasilan
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa belajar dengan baik<sup>70</sup>

Pendapat lain dikemukakan oleh Sardiman yang berpendapat bahwa indikator motivasi dapat dirincikan sebagai berikut :

- 1) Tekun menghadapi tugas

<sup>69</sup> Endang titik lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 8.

<sup>70</sup> Ibid, hlm. 9-11.

- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)
- 3) Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif)
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal<sup>71</sup>

Dari pendapat mengenai indikator motivasi belajar di atas, indikator operasional yang akan digunakan sebagai pedoman dalam penelitian ini adalah indikator motivasi yang dikemukakan oleh Uno yang terdiri dari enam indikator motivasi. Dengan ketentuan indikator nomor satu sampai tiga motivasi dari dalam diri dan nomor empat sampai enam motivasi dari luar.

#### d. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Sebuah proses pembelajaran hendaknya mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebagai pemegang kendali selama proses pembelajaran, guru hendaknya mengetahui faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Berikut ini faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik:

- 1) Cita-cita atau aspirasi siswa

---

<sup>71</sup> Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), hlm. 183.

Keberhasilan mencapai keinginan dapat menumbuhkan kemauan bergiat, bahkan di kemudian hari menimbulkan cita-cita dalam kehidupan. Dalam aspek pembelajaran, penguatan dengan hadiah atau hukuman dapat mengubah keinginan menjadi kemauan, dan kemauan menjadi cita-cita.

2) Kemampuan siswa

Keinginan seorang anak tentu perlu diiringi dengan kemampuan atau kecakapan untuk mewujudkannya. Kemampuan dapat memperkuat motivasi seseorang untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.

3) Kondisi siswa

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani maupun rohani mempengaruhi motivasi belajar. Jika kondisi jasmani peserta didik sedang terganggu, maka proses belajar yang dialaminya juga akan terganggu. Begitu pula jika kondisi rohani yang terganggu maka akan mempengaruhi proses belajar.

4) Kondisi lingkungan siswa

Lingkungan siswa meliputi keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan masyarakat. lingkungan yang aman, tenteram, tertib, dan indah, dapat mempengaruhi semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.

5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran

Unsur-unsur dinamis dalam belajar merupakan unsur-unsur yang keberadaanya tidak stabil dalam proses belajar. Siswa memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan, serta pikiran yang mengalami perubahan yang dipengaruhi oleh pengalaman hidup. Pengalaman dengan teman sebaya dapat mempengaruhi motivasi dan perilaku belajar.

6) Upaya guru dalam membelajarkan siswa

Upaya yang dimaksud adalah bagaimana guru mempersiapkan diri untuk membelajarkan siswa. Upaya tersebut harus berorientasi pada siswa dan mengedepankan kepentingan siswa agar upaya yang dilakukan dapat menimbulkan motivasi belajar siswa. Partisipasi dan teladan yang baik juga merupakan upaya membelajarkan dan memotivasi siswa.<sup>72</sup>

e. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar di Sekolah

Peran motivasi dalam pembelajaran sangatlah penting baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Adanya motivasi dalam diri peserta didik dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, serta dapat mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Berikut ini beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah:

1) Memberi angka

---

<sup>72</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rinneka Cipta, 2013), hlm. 97-100.

Dalam hal ini angka merupakan simbol utama dari nilai hasil belajarnya. Banyak peserta didik belajar, yang utama justru untuk mendapat angka/nilai yang baik. Sehingga kebanyakan dari mereka mengejar nilai ulangan atau nilai raport dengan angka yang tinggi.

#### 2) Hadiah

Hadiah dapat juga menjadi motivasi bagi peserta didik. Akan tetapi tidak selalu demikian karena seorang siswa mungkin tidak akan tertarik jika mendapatkan hadiah dari suatu pekerjaan yang tidak disenangi.

#### 3) Kompetisi

Kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong peserta didik agar belajar. Kompetisi individual maupun kompetisi kelompok dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

#### 4) *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada peserta didik agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri dapat menjadi salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.

#### 5) Memberi ulangan

Selain dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik, ulangan juga dapat mendorong peserta didik agar

belajar. Para peserta didik akan menjadi lebih rajin belajar jika mengetahui akan ada ulangan harian atau ulangan tengah semester yang diadakan oleh guru. Oleh karena itu, memberi ulangan ini juga merupakan salah satu sarana motivasi.

6) Mengetahui hasil

Mengetahui hasil pekerjaan akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Jika mereka mengetahui grafik hasil belajar meningkat, maka akan ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar dengan harapan hasilnya akan terus meningkat.

7) Pujian

Pujian merupakan bentuk reinforcement yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik.

8) Hukuman

Hukuman sebagai reinforcement yang negatif tetapi jika diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.

9) Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

10) Minat

Motivasi muncul karena adanya kebutuhan, begitu pula minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok.

#### 11) Tujuan yang diakui

Dengan memahami tujuan yang harus dicapai yang dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.<sup>73</sup>

Berbagai cara di atas dapat dilakukan untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dapat mempertahankan atau bahkan meningkatkan motivasi peserta didik. Sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik dapat mendorong tercapainya tujuan pembelajaran.

### **B. Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu**

Untuk memperkuat penelitian ini, peneliti mengambil tiga penelitian terdahulu yang berkaitan dengan analisis pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika dalam meningkatkan motivasi belajar, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Syofian Is dalam jurnalnya yang berjudul “Pemanfaatan Media Video Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Mtsn Jambi Timur Kota Jambi”. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media video di MTS N Jambi Timur Kota Jambi memberikan efek kepada siswa berupa timbulnya motivasi-motivasi positif seperti tumbuhnya rasa ingin tahu lebih dalam terhadap materi

---

<sup>73</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 92-95.

yang disampaikan, konsentrasi siswa terfokus pada materi pembelajaran dan siswa sangat tertarik dan berminat untuk belajar karena media video dapat membantu mereka dalam memahami materi-materi yang bersifat abstrak. Pemanfaatan media video mampu membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga siswa termotivasi untuk belajar dengan tekun, maka berimplikasi kepada hasil belajar mereka.<sup>74</sup>

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ketut Agustini dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran membawa dampak positif bagi kegiatan belajar peserta didik seperti demontrasi materi, motivasi, tutorial, dan efektivitas waktu. Hasil ujicoba perorangan mendapatkan perolehan retata 92,61% dengan tabel konversi (dengan kategori sangat layak). Selanjutnya hasil ujicoba kelompok kecil mendapatkan perolehan retata 90,02% dengan tabel konversi (dengan kategori sangat layak) dan hasil ujicoba lapangan mendapatkan perolehan retata 91,47% dengan tabel konversi (dengan kategori sangat layak). Penelitian ini membuktikan bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran ini lebih efektif dan meningkatkan minat siswa untuk belajar pada mata pelajaran menggabungkan audio ke dalam sajian multimedia.<sup>75</sup>

---

<sup>74</sup> Syofian Is, “Pemanfaatan Media Video Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Mtsn Jambi Timur Kota Jambi”. *Jurnal Literasiologi*, Vol. 3, No. 1, (2020), hlm. 1-14.

<sup>75</sup> Ketut Agustini, “Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 4, No.1, (2020), hlm. 62-78.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Widya Putri Pratiwi dalam skripsinya yang berjudul “Penyelenggaraan Model Pembelajaran Daring Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual Televisi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SDN Kendal”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penyelenggaraan model pembelajaran daring melalui pemanfaatan media audio visual pada pembelajaran kelas VI SD Negeri Kendal Punung. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan media audio visual telah berjalan dengan baik sesuai dengan langkah-langkah dan model pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran. Dalam pengisian data angket 35,7% atau 5 siswa masuk kategori (Sangat Baik), sedangkan 64,3% atau 9 siswa masuk kategori (Baik).<sup>76</sup>

**Tabel 2.2**  
**Matriks Penelitian yang Relevan**

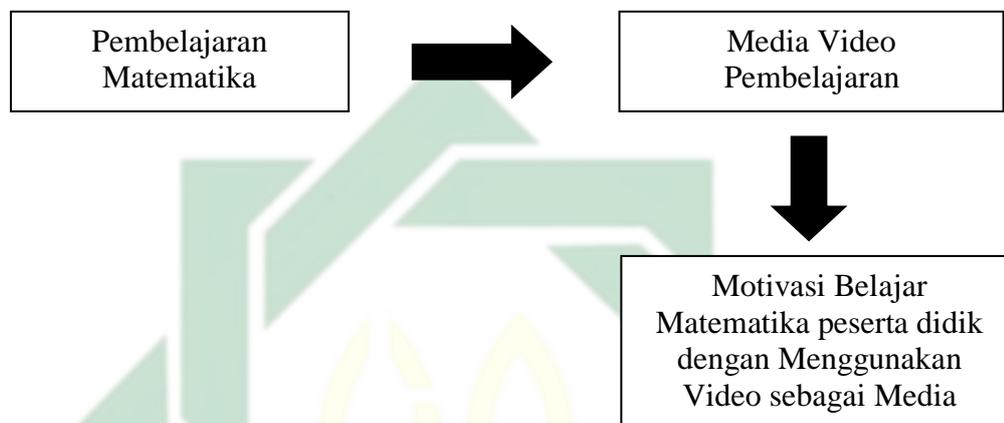
No.	Peneliti dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Syofian Is “Pemanfaatan Media Video Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Mtsn Jambi Timur Kota Jambi”.	a. Sama-sama merujuk pada motivasi belajar b. Media yang digunakan berupa video.	a. Penelitian dilakukan pada peserta didik Mtsn Jambi Timur Kota Jambi b. Mata pelajaran yang diajarkan adalah TIK c. Jenis penelitian yang digunakan kualitatif deskriptif.

<sup>76</sup> Widya Putri Pratiwi, “Penyelenggaraan Model Pembelajaran Daring Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual Televisi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SDN Kendal”. 2020. STKIP PGRI Pacitan.

2.	Ketut Agustini “Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sama-sama merujuk pada motivasi belajar</li> <li>b. Media yang digunakan berupa video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penelitian dilakukan pada peserta didik SMA Negeri 2 Kintamani</li> <li>b. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran multimedia</li> <li>c. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan</li> </ul>
3.	Widya Putri Pratiwi “Penyelenggaraan Model Pembelajaran Daring Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual Televisi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SDN Kendal”	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sama-sama merujuk pada motivasi belajar</li> <li>b. Media yang digunakan adalah media audio visual</li> <li>c. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran matematika</li> <li>d. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas IV</li> <li>e. jenis penelitian yang digunakan kualitatif deskriptif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penelitian dilakukan di SDN Kendal</li> <li>b. Media audio visual yang digunakan berupa televisi</li> </ul>

### C. Kerangka Pikir

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan pada halaman sebelumnya maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berpikir**

Berdasarkan gambar di atas, selama melakukan kegiatan pembelajaran diberikan perlakuan pengajaran dengan materi ajar matematika dengan menerapkan video sebagai media yang kemudian terlihat motivasi belajar matematika peserta didik.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang bermaksud untuk mengembangkan teori yang dibangun melalui data yang diperoleh di lapangan. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti berperan sebagai instrument kunci.<sup>77</sup>

Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya.<sup>78</sup> Dasar penelitian kualitatif adalah konstruktivisme yang berasumsi bahwa kenyataan itu berdimensi jamak, interaktif dan suatu pertukaran pengalaman sosial yang diinterpretasikan oleh setiap individu.<sup>79</sup> Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami suatu peristiwa dari sudut pandang partisipan.

Jenis penelitian ini bersifat deskriptif yakni penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun rekayasa manusia.<sup>80</sup> Penelitian deskriptif memusatkan perhatian kepada masalah-masalah aktual sebagaimana adanya ketika penelitian berlangsung. Melalui penelitian deskriptif, peneliti berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi perhatian tanpa

---

<sup>77</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm. 9.

<sup>78</sup> Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif, Teori Dan Praktik*, (Jakarta: BumiAksara 2013), hlm. 80.

<sup>79</sup> Salim & Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*, (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 28.

<sup>80</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 72.

memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut.<sup>81</sup> Sehingga didapatkan hasil penelitian yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

Peneliti menggunakan studi kasus untuk mempelajari secara intensif mengenai pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa MI Nurul Huda Gresik. Studi kasus pada dasarnya mempelajari secara intensif seorang individu atau kelompok yang dipandang mengalami kasus tertentu.<sup>82</sup> Dengan menggunakan studi kasus peneliti dapat menjadi subjek secara mendalam dan menyeluruh.

Dengan demikian penelitian ini diharapkan dapat mengungkapkan situasi yang sesungguhnya dihadapi dalam kegiatan pembelajaran matematika dengan memanfaatkan video sebagai media pembelajaran secara mendalam sehingga dapat diperoleh data yang aktual sesuai dengan keadaan yang terjadi di lapangan.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di MI Nurul Huda Dusun Grorol Desa Masangan Kecamatan Bungah Kabupaten Gresik pada siswa kelas IV yang akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Pembelajaran matematika dilaksanakan selama 3 jam pelajaran pada hari Sabtu dan Kamis, sehingga dalam satu minggu terdapat 6 jam pelajaran. Waktu pelaksanaan penelitian ini disesuaikan dengan jam pelajaran matematika pada kelas yang dijadikan objek penelitian.

---

<sup>81</sup> Salim & Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*, (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 49.

<sup>82</sup> *Ibid.*, hlm. 50.

Peneliti memilih melaksanakan penelitian di MI Nurul Huda Gresik dikarenakan lokasi penelitian berada tidak jauh dari lokasi tempat tinggal peneliti sehingga memudahkan untuk kegiatan pengamatan dan pengambilan data. Selain itu, karena lokasinya yang berada di desa sehingga perlu diberikan perhatian khusus dalam proses pembelajaran, khususnya mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dengan hal ini diharapkan pembelajaran akan berjalan dengan baik. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas IV MI Nurul Huda Gresik.

### **C. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dari penelitian ini merupakan guru mata pelajaran matematika serta seluruh siswa kelas IV MI Nurul Huda Gresik yang berjumlah 23 siswa terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah pemanfaatan media video dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa di kelas IV MI Nurul Huda Gresik.

### **D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa cara yaitu:

## 1. Observasi

Observasi dalam sebuah penelitian dapat diartikan dengan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan melibatkan seluruh indera untuk memperoleh data.<sup>83</sup> Teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati bagaimana pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika dalam mengembangkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Nurul Huda Gresik.

Peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran matematika dengan menggunakan media video serta melakukan observasi mengenai motivasi belajar siswa kelas IV MI Nurul Huda Gresik dengan memanfaatkan video sebagai media pembelajaran.

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa**

No.	Aspek	Sub Komponen	Nomor Butir
1.	Apersepsi	a. Menyiapkan diri untuk memulai kegiatan pembelajaran.	1
		b. Menyimak pertanyaan guru mengenai materi yang dipelajari.	2
2.	Pembelajaran inti	a. Memperhatikan guru ketika menjelaskan materi.	3
		b. Menyimak video pembelajaran yang disajikan.	4
		c. Aktif melakukan kegiatan tanya jawab dengan guru.	5
3.	Penutup	a. Siswa bersama guru membuat kesimpulan.	6
		b. Siswa melakukan kegiatan refleksi bersama guru	7

<sup>83</sup> Salim & Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*, (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 86.

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru**

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Persiapan	a. Membuat RPP.	1
		b. Menyiapkan media pembelajaran.	2
2.	Penyajian	a. Menyampaikan tujuan.	3
		b. Menjelaskan materi.	4
		c. Mengenalkan media pembelajaran.	5
		d. Memberikan kesempatan siswa bertanya dan menjawab.	6
3.	Penutup	a. Memberikan evaluasi.	7
		b. Memberikan kesimpulan.	8
		c. Menutup pelajaran.	9

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Lembar Observasi Motivasi belajar Siswa**

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Motivasi	Adanya hasrat dan keinginan mencapai keberhasilan.	1
2.		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	2
3.		Adanya harapan dan cita-cita masa depan.	3
4.		Adanya penghargaan dalam belajar	4
5.		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	5
6.		Adanya lingkungan belajar yang kondusif.	6

## 2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu bentuk dialog yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga

dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.<sup>84</sup> Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis wawancara semiterstruktur dimana pelaksanaannya lebih bebas guna menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diwawancara dimintai pendapat dan ide-idenya. Sehingga peneliti perlu mendengarkan secara teliti serta mencatat informasi yang dikemukakan oleh informan.

Wawancara dilakukan untuk mengetahui hal mendalam yang tidak ditemui ketika observasi. Wawancara dilakukan kepada guru matematika dan siswa kelas IV MI Nurul Huda Gresik. Dari hasil wawancara diperoleh data mengenai motivasi belajar siswa dan pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika. Agar hasil wawancara dapat terekam dengan baik, peneliti menggunakan alat bantu berupa buku catatan yang berfungsi untuk mencatat percakapan dengan sumber data serta *handphone* yang berfungsi untuk merekam semua percakapan atau pembicaraan.

Hubungan satu data dengan data yang lain perlu dikonstruksikan sehingga menghasilkan pola dan makna tertentu. Dengan demikian peneliti perlu membuat rangkuman yang sistematis terhadap hasil wawancara. Data yang masih diragukan perlu ditanyakan kembali kepada sumber data melalui wawancara agar memperoleh kepastian sehingga data yang didapat benar-benar akurat. Sehingga didapatkan hasil yang kuat dan dapat dipercaya.

---

<sup>84</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm. 114.

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru dan Siswa**

No.	Aspek	Topik Pertanyaan	Nomor Pertanyaan
1.	Motivasi	Tanggapan mengenai pembelajaran saat ini.	1
2.		Tanggapan mengenai pembelajaran Matematika dengan memanfaatkan video sebagai media pembelajaran.	2
3.		motivasi belajar matematika siswa ketika menggunakan media video.	3, 4
4.	Penggunaan	Kefektifan video dan pembelajaran Matematika.	5
5.		Kelebihan dan kekurangan video sebagai media pembelajaran Matematika	6, 7
6.		Harapan mengenai pembelajaran Matematika dengan video sebagai media pembelajaran untuk kedepannya	8

### 3. Angket

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, dapat diberikan secara langsung atau melalui pos atau internet.<sup>85</sup> Tujuan penyebaran angket adalah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan.<sup>86</sup>

<sup>85</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&d*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 142.

<sup>86</sup> Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunika Pemasaran*. (Jakarta: Kencana, 2006), hlm. 93.

Angket ditujukan kepada validator untuk mengetahui apakah media pembelajaran dan RPP yang digunakan telah memenuhi kelayakan untuk digunakan. Bentuk angket atau kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup, sehingga responden hanya dapat memilih jawaban yang telah disediakan

**Tabel 3.5**  
**Kisi-kisi Lembar Validasi RPP**

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Format	Kelengkapan RPP Penulisan RPP	1 2
2.	Isi	Kesesuaian indikator Kesesuaian materi Langkah – langkah pembelajaran Perkiraan alokasi waktu	3 4 5 6
3.	Bahasa	Sesuai dengan kaidah Tidak menimbulkan makna ganda	7 8

**Tabel 3.6**  
**Kisi-kisi Lembar Validasi Media Pembelajaran**

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Materi	Kesesuaian dengan materi Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	1 2
2.	Ilustrasi	Sesuai keadaan yang sebenarnya Memvisualisasikan materi	3 4
3.	Kualitas Media	Menarik perhatian siswa Keseimbangan poporsi gambar bagus	5 6
4.	Daya Tarik	Tidak mengganggu pembelajaran Meminimalisir salah persepsi	7 8

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi atau studi dokumenter merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisa dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.<sup>87</sup> Dengan dokumentasi yang diamati tidak benda hidup tetapi benda mati. Peneliti mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, agenda, dan sebagainya.<sup>88</sup>

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan sebagai pelengkap dari teknik observasi dan wawancara. Hasil penelitian yang diperoleh dari observasi dan wawancara akan lebih kredibel bila didukung dengan foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang ada di lokasi penelitian.<sup>89</sup>

Data yang diperoleh melalui dokumentasi ini meliputi data jumlah siswa kelas IV MI Nurul Huda Gresik, jumlah guru di MI Nurul Huda Gresik, sarana prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran, serta segala sesuatu yang berhubungan dengan topik penelitian ini yang meliputi pemanfaatan media video serta motivasi belajar matematika siswa kelas IV MI Nurul Huda Gresik.

#### E. Teknik Pengujian Keabsahan Data

Kriteria utama data hasil penelitian dalam penelitian kualitatif adalah valid, reliabel dan objektif. Untuk mendapatkan data yang valid, reliabel dan

<sup>87</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 221.

<sup>88</sup> Salim & Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*, (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 100.

<sup>89</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm. 125.

objektif, penelitian dilakukan dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel serta pengumpulan dan analisis data dilakukan cara yang benar.<sup>90</sup> Dengan demikian keabsahan data dalam penelitian kualitatif sangat penting untuk menjamin bahwa data yang tersaji merupakan data yang sebenarnya.

Keabsahan data dapat dicapai melalui proses pengumpulan data yang tepat.<sup>91</sup> Setelah data terkumpul peneliti perlu melakukan teknik pengujian terhadap data yang telah diperoleh. Teknik yang digunakan dalam pengujian keabsahan data pada penelitian ini adalah triangulasi. Triangulasi merupakan pengujian keabsahan data yang diperoleh dari berbagai sumber, berbagai teknik, dan berbagai waktu.<sup>92</sup> Oleh sebab itu terdapat teknik pengujian keabsahan data melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Triangulasi sumber dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.<sup>93</sup> Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan dan pengujian data dari tiga sumber, yakni kepala madrasah, siswa kelas IV, dan guru mata pelajaran matematika kelas IV MI Nurul Huda Gresik. Data yang telah diperoleh kemudian dideskripsikan, dikategorikan, mana pandangan yang sama, mana yang berbeda, serta mana yang spesifik dari tiga sumber tersebut. Data yang

---

<sup>90</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm. 181-183.

<sup>91</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 252.

<sup>92</sup> Salim & Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*, (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 100.

<sup>93</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm. 191.

telah dianalisis hingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya akan dimintakan kesepakatan (*member check*) dengan tiga sumber data tersebut.

Selanjutnya peneliti menggunakan triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek pada sumber yang sama tetapi dengan teknik yang berbeda.<sup>94</sup> Peneliti melakukan pengujian dengan data yang diperoleh melalui wawancara kemudian dicek dengan data hasil observasi atau hasil analisis dokumentasi. Apabila menghasilkan data yang berbeda maka peneliti akan melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain untuk memastikan data yang dianggap benar.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh melalui hasil wawancara, hasil observasi, hasil angket dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, melakukan sintesa, menyusun kepada pola, memilih mana yang peting dan mana yang akan dikaji sehingga dapat membuat kesimpulan yang mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.<sup>95</sup> Tujuan akhir analisis data kualitatif adalah untuk memperoleh makna, menghasilkan pengertian-pengertian, konsep-konsep, serta mengembangkan hipotesis atau teori baru.

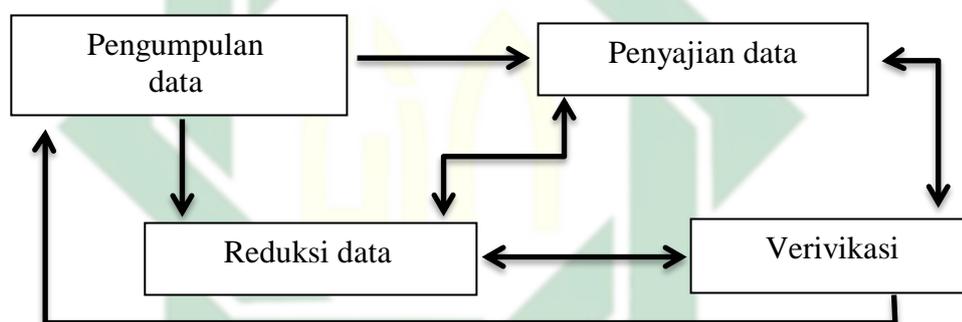
---

<sup>94</sup> Salim & Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*, (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 121.

<sup>95</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 244.

Analisis data kualitatif bersifat induktif, yakni suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis.<sup>96</sup> Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam proses analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus hingga tuntas, sehingga datanya jenuh.<sup>97</sup> Ukuran kejenuhan data ditandai dengan tidak diperolehnya lagi data atau informasi baru.<sup>98</sup>

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang dilakukan dengan langkah-langkah berikut:<sup>99</sup>



**Gambar 3.1**  
**Komponen dalam Analisis Data**

### 1. Pengumpulan Data (Data Collection)

Peneliti mengumpulkan data yang diperoleh dari lapangan dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi atau gabungan dari ketiganya (triangulasi).<sup>100</sup> Seluruh data yang diperoleh di lapangan

<sup>96</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm. 131.

<sup>97</sup> Ibid., hlm. 133

<sup>98</sup> Salim & Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*, (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 112.

<sup>99</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm. 133-134.

<sup>100</sup> Ibid.

penelitian baik berupa catatan, rekaman, maupun dari dokumen akan diolah dan menjadi bahan analisis peneliti.

## 2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data merupakan proses analisis untuk memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan, mengabstraksikan, serta mentransformasikan data yang muncul dari catatan-catatan lapangan.<sup>101</sup> Sehingga data yang telah melalui proses reduksi akan memberikan gambaran yang lebih spesifik dan memudahkan peneliti melakukan pengumpulan data.

## 3. Penyajian Data (*Display Data*)

Penyajian data diarahkan agar data hasil reduksi terorganisasikan serta tersusun dalam pola hubungan sehingga data semakin mudah dipahami.<sup>102</sup> Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya.

## 4. Verifikasi Data (*Conclusion Drawing*)

Peneliti akan menarik beberapa kesimpulan yang diperoleh dari hasil wawancara dan temuan setelah melakukan observasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah jika ditemukan bukti kuat yang mendukung pengumpulan data berikutnya.<sup>103</sup> Tetapi jika kesimpulan yang dikemukakan didukung dengan bukti valid, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

---

<sup>101</sup> Salim & Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*, (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 113.

<sup>102</sup> Ibid., hlm. 115.

<sup>103</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm. 141-142.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV MI Nurul Huda Gresik

Pembelajaran merupakan proses komunikasi yang selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu guru sebagai komponen pengirim pesan, siswa sebagai komponen penerima pesan, dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pembelajaran.<sup>104</sup> Agar pesan yang disampaikan oleh guru dapat diterima siswa dengan optimal, maka guru dapat menyusun sebuah strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran.

Secara umum, media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>105</sup> Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas pembelajaran. Media pembelajaran dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Pemanfaatan media dalam suatu pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran dan mempermudah siswa dalam menerima materi yang disampaikan. Penggunaan media

---

<sup>104</sup> Wina Samjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm. 162.

<sup>105</sup> Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif* (Jogjakarta: AR-Ruzz Media, 2017), hlm. 30.

pembelajaran akan mempengaruhi kondisi siswa yang diajar. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat siswa oleh karena itu, penggunaan media sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran, sehingga perlu adanya pemanfaatan media dalam pembelajaran.

Peneliti melakukan uji validitas terhadap media pembelajaran dan RPP yang digunakan guru kepada dua validator ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran dan RPP yang digunakan dalam proses pembelajaran telah layak untuk diujicobakan. Berikut data validasi ahli media pembelajaran dan RPP.

**Tabel 4.1**  
**Deskripsi Data Evaluasi RPP**

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kelengkapan RPP					√
2	Penulisan RPP				√	
3	Kesesuaian indikator					√
4	Kesesuaian materi					√
5	Langkah – langkah pembelajaran				√	
6	Perkiraan alokasi waktu					√
7	Sesuai dengan kaidah				√	
8	Tidak menimbulkan makna ganda				√	

Skor Penilaian:

- a. Sangat Kurang : 8-13
- b. Kurang : 14-20
- c. Sedang : 21-27
- d. Baik : 28-33
- e. Sangat Baik : 34-40

Berdasarkan tabel deskripsi data validasi aspek penilaian RPP diperoleh jumlah skor 36. Maka RPP yang digunakan dalam penelitian memiliki kategori Sangat Baik.

**Tabel 4.2**  
**Deskripsi Data Evaluasi Media Pembelajaran**

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian dengan materi					√
2	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					√
3	Sesuai keadaan yang sebenarnya				√	
4	Memvisualisasikan materi				√	
5	Menarik perhatian siswa					√
6	Keseimbangan poporsi gambar bagus					√
7	Tidak mengganggu pembelajaran				√	
8	Meminimalisir salah persepsi					√

Skor Penilaian:

- a. Sangat Kurang : 8-13
- b. Kurang : 14-20
- c. Sedang : 21-27
- d. Baik : 28-33
- e. Sangat Baik : 34-40

Berdasarkan tabel deskripsi data validasi media pembelajaran diperoleh jumlah skor 37. Maka media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian memiliki kategori Sangat Baik.

Penelitian ini telah membuktikan bahwa pemanfaatan media video dapat meningkatkan Motivasi belajar matematika siswa kelas IV MI Nurul Huda Gresik. Peningkatan Motivasi siswa terbukti dengan

timbulnya beberapa motivasi yang positif. Bentuk motivasi yang timbul akibat dari pemanfaatan media video diantaranya:

Pertama Rasa ingin tahu siswa lebih dalam tentang materi yang diajarkan. Setelah video selesai diputar siswa banyak mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkenaan dengan isi materi yang ditontonnya. Ini membuktikan bahwa siswa telah termotivasi hingga membuat rasa ingin tau mereka lebih dalam terhadap isi materi yang disampaikan.

Kedua Konsentrasi Siswa Terfokus Pada Materi Pembelajaran. Ini juga didapat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan Media Video siswa lebih bersemangat serta antusias memperhatikan tayangan yang berisikan materi pelajaran.

Ketiga Siswa sangat tertarik dan berminat untuk belajar karena Media Video Pembelajaran dapat membantu para siswa dalam memahami hal-hal atau konsep yang abstrak.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di lokasi penelitian dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika kelas IV MI Nurul Huda dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dalam satu minggu yaitu hari Sabtu dan Kamis. Pembelajaran berlangsung selama 3 jam pelajaran pada masing-masing hari. Pembelajaran matematika dilaksanakan pada jam pembelajaran pertama yang dimulai pada pukul 08.00 WIB.

Pelaksanaan pembelajaran matematika di MI Nurul Huda dalam masa pandemi ini membuat guru harus berfikir ekstra dalam memilih serta memilih materi ajar yang akan disampaikan dikarenakan ada pemangkasan waktu mengajar sehingga hal ini cukup memberatkan bagi guru. Selain itu pemangkasan waktu mengajar juga akan berdampak pada siswa yang mungkin saja akan merasa jenuh sehingga agak sulit menangkap materi. Hal ini disampaikan oleh guru mata pelajaran matematika kelas IV yaitu Ibu Anisa:

“Menurut saya karena saat ini pandemi maka pelajaran dipangkas dengan mengutamakan materi yang krusial jadi hal ini cukup memberatkan guru dan kasihan juga anak-anak apalagi materi dikelas IV ini sudah memasuki materi yang lumayan sulit jadi guru perlu untuk mendampingi para siswa secara perlahan. Nanti jika disampaikannya terlalu diforsir juga akan membuat anak-anak merasa jenuh dan agak sulit menangkap materi”<sup>106</sup>

Salah satu cara agar pembelajaran matematika dapat tersampaikan dan diterima dengan baik adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Pemanfaatan media pada mata pelajaran matematika di MI Nurul Huda yang diterapkan adalah media audio visual berupa video pembelajaran yang diambil dari *youtube*. Video sebagai media audio visual dipilih karena media ini dapat menyajikan informasi melalui suara dan gambar yang bergerak. Media ini dirasa cocok untuk menarik perhatian dan minat siswa. Seperti halnya keterangan dari Ibu Anisa selaku guru mata pelajaran matematika kelas IV:

---

<sup>106</sup> Anisa, Guru Matematika Kelas IV MI Nurul Huda, wawancara pribadi, Gresik, Sabtu 09 Oktober 2021.

“Video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang dapat menghasilkan suara dan gambar. Saya rasa media ini cocok sekali untuk digunakan dalam pembelajaran matematika. Apalagi sekarang perkembangan teknologi sudah beragam jadi saya mencoba untuk menyajikan hal baru untuk siswa agar tidak merasa jenuh dalam belajar”<sup>107</sup>

Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran yang ditayangkan pada LCD proyektor digemari oleh siswa dan selain itu juga siswa lebih semangat belajar serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media ini juga dapat meringankan beban guru dalam mengajar di kelas. Karena pembelajaran yang tidak monoton dengan menggunakan metode ceramah saja. Hal ini diungkapkan Ibu Anisa sebagai berikut:

“Saya lihat anak-anak lebih senang ketika saya putarkan video, terlebih lagi jika video yang saya putar banyak gambar dan animasi yang bagus. Saya juga merasa terbantu dengan adanya video ini karena saya tinggal menjelaskan ulang mengenai apa yang belum mereka pahami dari video yang sudah saya putarkan”<sup>108</sup>

Satu siswa kelas IV yang bernama Nayla Zainiyah Salsabilah berpendapat sebagai berikut:

“Bu Anisa memutar video ketika pembelajaran dan saya lebih senang ketika belajar dengan melihat dan mendengarkan materi melalui video karena didalam video ada gambar animasi yang menarik jadi itu membuat saya tidak bosan”<sup>109</sup>

Pendapat yang sesuai disampaikan oleh M. Cahya Adi Wardana sebagai berikut:

---

<sup>107</sup> Anisa, Guru Matematika Kelas IV MI Nurul Huda, wawancara pribadi, Gresik, Sabtu 09 Oktober 2021.

<sup>108</sup> Anisa, Guru Matematika Kelas IV MI Nurul Huda, wawancara pribadi, Gresik, Sabtu 09 Oktober 2021.

<sup>109</sup> Nayla Zainiyah Salsabilah, Siswa Kelas IV MI Nurul Huda, wawancara pribadi, Gresik, Sabtu 09 Oktober 2021.

“Saya suka ketika Bu Anisa menayangkan video karena saya lebih cepat faham dengan materinya tapi jika ada yang belum faham juga bisa tanya langsung ke Bu Anisa setelah videonya selesai diputar”<sup>110</sup>

Pendapat senada disampaikan oleh Siti Nur Izzatul Islamiyah sebagai berikut:

“Saya lebih senang belajar matematika dengan melihat video yang diputar Bu Anisa karena videonya banyak gambar yang menarik karena kalau dijelaskan saja saya biasanya sering mengantuk”<sup>111</sup>

Pendapat siswa lainnya disampaikan oleh Zidna Qothrun Nada sebagai berikut:

“Saya merasa senang dan semangat belajar saat Bu Anisa memutar video karena suasananya menjadi tidak membosankan dengan adanya suara dan gambar dari video yang ditampilkan”<sup>112</sup>

Pendapat lainnya disampaikan oleh Muh Falihun Nizam sebagai berikut:

“Saya lebih semangat ketika belajar matematika dengan video karena dengan video membuat saya lebih paham dan pembelajaran terasa lebih menyenangkan”<sup>113</sup>

Pembelajaran matematika yang disampaikan menggunakan video dirasa efektif untuk meningkatkan motivasi siswa kelas IV MI Nurul Huda. Ibu Anisa berpendapat bahwa:

“Menurut saya penggunaan media video ini dirasa efektif karena dilihat dari antusias anak-anak dan suasana kelas yang kondusif saya rasa sejauh ini memang efektif diterapkan di sini untuk

<sup>110</sup> M. Cahya Adi Wardana, Siswa Kelas IV MI Nurul Huda, wawancara pribadi, Gresik, Sabtu 09 Oktober 2021

<sup>111</sup> Siti Nur Izzatul Islamiyah, Siswa Kelas IV MI Nurul Huda, wawancara pribadi, Gresik, Sabtu 09 Oktober 2021

<sup>112</sup> Zidna Qothrun Nada, Siswa Kelas IV MI Nurul Huda, wawancara pribadi, Gresik, Sabtu 09 Oktober 2021

<sup>113</sup> Muh Falihun Nizam, Siswa Kelas IV MI Nurul Huda, wawancara pribadi, Gresik, Sabtu 09 Oktober 2021

meningkatkan motivasi anak-anak. Ketika diberikan soal juga anak-anak semangat mengerjakannya”<sup>114</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan video pada mata pelajaran matematika merupakan penggunaan media yang tepat dan efisien sebagai usaha untuk menunjang pembelajaran serta menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Dalam hal ini diharapkan siswa mendapatkan hasil yang memuaskan setelah menerima pembelajaran dengan menyajikan video sebagai media. Penerapan media video pada mata pelajaran matematika dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi serta menumbuhkan semangat dalam belajar. Sehingga diharapkan siswa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan guru serta mampu mengemukakan pendapatnya

Demi mendapatkan kebenaran data hasil wawancara tersebut peneliti melakukan kegiatan observasi dengan mengikuti pembelajaran matematika yang di ajarkan oleh ibu Anisa di kelas IV MI Nurul Huda. Observasi dilakukan pada hari sabtu tanggal 9 oktober 2021.

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan, kegiatan belajar mengajar di kelas IV MI Nurul Huda telah berjalan dengan baik. Guru telah melaksanakan tugasnya dengan menyusun perangkat pembelajaran. Selain itu guru juga berupaya menyajikan materi yang menarik melalui penanyangan video agar siswa lebih mampu menerima pembelajaran

---

<sup>114</sup> Anisa, Guru Matematika Kelas IV MI Nurul Huda, wawancara pribadi, Gresik, Sabtu 09 Oktober 2021

dengan baik. Siswa terlihat berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam proses pembelajaran guru memanfaatkan video sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk membantu mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Penggunaan video dipilih oleh guru untuk menarik minat siswa agar mereka tidak merasa jenuh dalam belajar.

Pembelajaran dimulai setelah Ibu Anisa dan seluruh siswa melakukan persiapan. Kegiatan diawali dengan Ibu Anisa mengucapkan salam dan dijawab oleh siswa kemudian dilanjutkan dengan doa bersama. Setelah itu Ibu Ratna menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta memberikan apersepsi melalui tanya jawab sederhana yang dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari yakni bentuk-bentuk pecahan dan cara mengubah pecahan menjadi persen. Kemudian Ibu Anisa sedikit menjelaskan materi untuk mengantarkan pada penjelasan materi yang lebih rinci dalam video yang telah disiapkan.

Sebelum video diputar di depan kelas, Ibu Anisa terlebih dahulu mengenalkan media kepada para siswa. Para siswa pada awalnya terlihat antusias dan tertarik sehingga mereka menyimak penjelasan yang disajikan dengan seksama dari awal hingga akhir video. Setelah video selesai diputar, Ibu Anisa memberikan pertanyaan kepada siswa untuk mendorong rasa keaktifan siswa serta memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dimengerti. Setelah

itu Ibu Anisa memberikan soal untuk mengetahui sejauh mana mereka memahami materi pembelajaran. Kemudian hasil pekerjaan siswa dikumpulkan dan diberi nilai. Setelah dirasa para siswa sudah tidak ada yang bertanya lagi, guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari dan menutup pembelajaran dengan membaca doa bersama dilanjutkan guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam dan dijawab oleh siswa.

Penggunaan media dalam pembelajaran memang semata-mata untuk membantu guru dalam mengajar dan untuk meningkatkan pengalaman belajar kearah yang lebih konkret. Dalam pelaksanaannya pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika terdapat kendala-kendala yang dapat menghambat. Hambatan yang terjadi dalam penggunaan media video dalam pembelajaran di MI Nurul Huda lebih berhubungan dengan masalah waktu persiapan dan kendala teknis seperti: kabel penghubung antara LCD ke Laptop terkadang tidak konek dan masalah pencahayaan yang terkadang terlalu silau sehingga perlu penataan tempat yang tepat agar video dapat tersaji dengan baik.

## **2. Motivasi Belajar Matematika Siswa MI Nurul Huda Gresik dengan Menggunakan Media Video**

Pemanfaatan media video yang diterapkan dalam materi matematika mengenai pecahan mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Hal ini terlihat dari hasil observasi motivasi belajar

siswa yang telah dilakukan peneliti dilapangan. Peningkatan motivasi belajar diukur melalui 6 indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Uno, yakni sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan mencapai keberhasilan
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa belajar dengan baik

Dari hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan di lapangan terkait motivasi belajar dengan menggunakan tolak ukur indikator yang dikemukakan Uno tersebut peneliti menemukan bahwa motivasi belajar matematika siswa kelas IV MI Nurul Huda mengalami peningkatan. Berikut deskripsi hasil penelitian yang telah peneliti dapatkan dilapangan dengan mengacu pada 6 indikator motivasi belajar yang telah disebutkan sebelumnya:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang telah peneliti laksanakan mengenai hasrat dan keinginan berhasil menunjukkan bahwa siswa kelas IV MI Nurul Huda memiliki hasrat untuk dapat memahami materi yang disampaikan guru serta memiliki keinginan untuk mampu memecahkan soal yang diberikan guru kepada mereka.

Hal ini lebih terlihat merata setelah guru menggunakan video sebagai media pembelajaran matematika.

b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan bahwa guru mendorong para siswa agar selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan penjelasan mengenai pentingnya pembelajaran matematika dalam kegiatan sehari-hari. Hal tersebut membuat siswa memiliki kesadaran bahwa belajar matematika merupakan suatu kebutuhan yang harus mereka dapatkan.

c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan bahwa guru memiliki harapan yang tinggi dari pembelajaran matematika dengan memanfaatkan video sebagai media pembelajaran. Disisilain siswa kelas IV MI Nurul Huda juga memiliki cita-cita yang ingin mereka capai di masa depan. Untuk itu guru dan para siswa saling bekerja sama agar harapan dan cita-cita mereka dapat terwujud.

d. Adanya penghargaan dalam belajar

Mengenai penghargaan dalam belajar, guru memberikan hadiah berupa nilai tambahan bagi para siswa yang mampu menyelesaikan soal yang telah diberikan di depan kelas dengan percaya diri. Selain itu ada penghargaan berupa pujian bagi para siswa yang aktif menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan bahwa media video membuat pembelajaran matematika semakin menarik dan menyenangkan bagi siswa kelas IV MI Nurul Huda Gresik. Terlihat kreativitas guru dalam menciptakan kegiatan yang lebih bervariasi untuk menarik perhatian siswa.

f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa belajar dengan baik

Berdasarkan hasil observasi lingkungan belajar mempengaruhi kondisi siswa ketika belajar. Guru berupaya untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berikut tabel hasil motivasi belajar matematika siswa kelas IV MI Nurul Huda Gresik sebelum memanfaatkan video sebagai media pembelajaran.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Observasi Motivasi Belajar Matematika Siswa kelas IV MI**  
**Nurul Huda Gresik**

No	Nama Siswa	Indikator yang diamati						$\Sigma$	Nilai	Ket.
		1	2	3	4	5	6			
1	AWP	3	2	3	3	2	2	15	63%	B
2	AAA	3	3	2	2	2	2	14	58%	S
3	ANM	2	2	3	2	3	2	14	58%	B
4	AM	3	2	2	3	2	2	14	58%	S
5	AKN	3	2	3	3	2	2	15	63%	B
6	BDDA	3	3	2	3	2	2	15	63%	B
7	CCEF	3	2	3	2	2	2	14	58%	B
8	JMF	3	3	2	2	2	2	14	58%	S

9	MCAW	4	3	2	3	2	2	16	67%	B
10	MCR	2	3	2	2	3	2	14	58%	S
11	MZR	2	2	2	3	2	2	13	54%	S
12	MFN	2	3	2	2	2	3	14	58%	S
13	MZN	3	2	2	2	2	2	13	54%	S
14	MDR	3	2	2	3	2	2	14	58%	S
15	MDAM	2	2	2	3	2	2	13	54%	S
16	MSH	3	2	2	2	2	2	13	54%	S
17	NFR	2	3	2	2	3	3	15	63%	B
18	NZS	3	3	2	3	2	3	16	67%	B
19	RI	2	3	2	2	3	2	14	58%	S
20	SSII	3	2	2	3	3	2	14	58%	B
21	SNL	2	3	2	3	2	2	14	58%	S
22	ZAC	3	2	3	2	3	2	15	63%	B
23	ZQN	3	2	2	3	2	2	14	58%	S
Presentase rata-rata									57%	S

Perhitungan persentase nilai menggunakan rumus  $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

Skor Penilaian:

- Sangat Kurang : 1-20%
- Kurang : 21-40%
- Sedang : 40-60%
- Baik : 61-80%
- Sangat Baik : 81-100%

**Tabel 4.4**  
**Rekapitulasi Nilai Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI**  
**Nurul Huda Gresik**

No.	Nilai	Jumlah siswa	Presentase
1.	Sedang	13	57%
2.	Baik	10	43%

Berdasarkan data hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar 13 siswa dalam kriteria Sedang dan 10 siswa dalam kriteria Baik dengan rata-rata presentase motivasi belajar 23 siswa kelas IV MI Nurul Huda adalah 57%. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa

masih terdapat setengah dari jumlah siswa yang termotivasi dalam proses pembelajaran matematika.

Berikut tabel penilaian motivasi belajar matematika siswa kelas IV MI Nurul Huda dengan memanfaatkan video sebagai media pembelajaran:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Observasi Motivasi Belajar Matematika Siswa kelas IV MI**  
**Nurul Huda Gresik**

No	Nama Siswa	Indikator yang diamati						$\Sigma$	Nilai	Ket.
		1	2	3	4	5	6			
1	AWP	4	4	3	4	3	3	21	87%	SB
2	AAA	4	3	3	3	3	3	19	79%	B
3	ANM	3	3	3	4	3	3	19	79%	B
4	AM	4	4	3	3	4	3	21	87%	SB
5	AKN	4	4	3	4	3	3	21	87%	SB
6	BDDA	4	3	4	4	3	4	22	91%	SB
7	CCEF	4	4	3	3	3	3	20	83%	B
8	JMF	3	3	3	3	3	3	18	75%	B
9	MCAW	4	3	4	4	4	3	22	91%	SB
10	MCR	3	3	3	3	3	3	18	75%	B
11	MRR	3	3	3	3	3	3	18	75%	B
12	MFN	4	4	3	3	3	4	21	87%	SB
13	MZN	4	3	3	3	3	3	19	79%	B
14	MRD	3	3	3	3	3	3	18	75%	B
15	MDAM	4	3	4	3	3	3	20	83%	SB
16	MSH	3	3	3	3	3	3	18	75%	B
17	NFR	4	4	3	3	3	3	20	83%	SB
18	NZS	4	4	4	3	4	4	23	95%	SB
19	RI	4	3	3	3	3	3	19	79%	B
20	SNII	4	4	3	4	3	4	22	91%	SB
21	SNL	4	3	3	3	3	3	19	79%	B
22	ZAC	4	3	4	3	3	3	20	83%	B
23	ZQN	4	3	4	4	4	4	23	95%	SB
Presentase rata-rata									83%	B

Skor Penilaian:

- a. Sangat Kurang: 1-20%

- b. Kurang: 21-40%
- c. Sedang: 40-60%
- d. Baik: 61-80%
- e. Sangat Baik: 81-100%

**Tabel 4.6**  
**Rekapitulasi Nilai Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI**  
**Nurul Huda Gresik**

No.	Nilai	Jumlah siswa	Presentase
1.	Baik	12	52%
2.	Sangat Baik	11	48%

Berdasarkan data hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar 12 siswa dalam kriteria Baik sedangkan 11 siswa dalam kriteria Sangat Baik dengan rata-rata presentase motivasi belajar 23 siswa kelas IV MI Nurul Huda adalah 83%. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa termotivasi dalam pembelajaran matematika dengan video sebagai media pembelajaran.

Dari hasil penelitian tersebut terlihat motivasi belajar matematika siswa telah baik. Hal ini dapat dilihat dari tabel motivasi belajar siswa memiliki rata-rata persentase 83% yang mana sebelumnya hanya memperoleh rata-rata 57%. Sehingga hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika dapat membantu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas IV MI Nurul Huda Gresik.

## B. Pembahasan

### 1. Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV MI Nurul Huda Gresik

Lembaga pendidikan dituntut untuk mampu merencanakan, menerapkan, membuat dan mengevaluasi kondisi belajar yang baik dan efektif. Kondisi pembelajaran yang kondusif tidak terlepas dari pemanfaatan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan faktor yang penting untuk menjadikan suasana belajar yang kondusif dan digemai siswa. Dalam hal ini guru dituntut untuk mampu memanfaatkan dan menerapkan media dalam pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan secara maksimal sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar. Dalam kegiatan pembelajaran siswa cenderung lebih termotivasi mengikuti kegiatan belajar mengajar saat guru memanfaatkan media yang menarik yang melibatkan semua indra, sebab dengan media yang melibatkan semua indra membuat siswa menjadi terfokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Proses pembelajaran hendaknya berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk dapat aktif berpartisipasi, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat siswa.<sup>115</sup>

Siswa sebagai komponen penting dalam berlangsungnya kegiatan

---

<sup>115</sup> Nurdyansyah. N., Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018), hlm.103.

pembelajaran sudah selayaknya berperan aktif dalam segala kegiatan yang dilakukan didalam pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas IV MI Nurul Huda telah berjalan dengan baik. Siswa dapat berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Guru telah melaksanakan perannya dengan baik dengan menyusun perangkat pembelajaran serta berupaya menyajikan materi yang menarik agar siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran dan RPP yang digunakan dalam Proses belajar mengajar telah layak untuk untuk diujicobakan. Hal ini sesuai dengan hasil angket yang telah diisi oleh dua validator ahli.

Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran terbukti efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas IV MI Nurul Huda. Dengan menggunakan video sebagai media pembelajaran matematika membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam belajar. Siswa juga aktif menanggapi pertanyaan guru serta bertanya mengenai materi yang belum dimengerti. Selain itu pemanfaatan media video juga dapat membantu guru dalam mengajarkan materi dan meningkatkan pengalaman belajar kearah yang lebih konkret.

Guru selalu mempersiapkan perangkat pembelajaran terlebih dahulu sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung agar pembelajaran dapat

berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kegiatan pembelajaran diawali dengan Ibu Anisa mengucapkan salam yang dijawab oleh siswa, kemudian dilanjutkan dengan berdoa sebelum memulai pembelajaran. Kemudian Ibu Anisa menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan apersepsi. Setelah itu Ibu Anisa menayangkan sebuah video terkait materi yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Para siswa menyimak dengan seksama video yang ditayangkan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas telah sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Guru bersama para siswa telah berupaya melakukan kegiatan belajar mengajar yang lebih berkualitas. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media video memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika di kelas kelas IV MI Nurul Huda dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran serta mendorong tumbuhnya motivasi belajar siswa kelas IV di MI Nurul Huda Gresik. Dalam pelaksanaannya pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika memiliki kelebihan yakni memudahkan siswa dalam memvisualisasikan objek, menarik perhatian siswa, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan kendala-kendala yang dijumpai dalam penggunaan media video di MI Nurul Huda lebih berhubungan dengan masalah waktu persiapan dan

kendala teknis seperti: kabel penghubung antara LCD ke Laptop terkadang tidak konek dan masalah pencahayaan yang terkadang terlalu silau sehingga perlu penataan tempat yang tepat agar video dapat tersaji dengan baik.

## **2. Motivasi Belajar Matematika Siswa MI Nurul Huda Gresik dengan Menggunakan Media Video**

Motivasi belajar matematika siswa MI Nurul Huda dapat dilihat dari tingkah laku mereka di dalam kelas ketika guru menyajikan video sebagai media pembelajaran matematika. Observasi terhadap motivasi belajar matematika siswa dilakukan peneliti sesuai dengan enam indikator motivasi belajar yang telah disiapkan sebelumnya.

Proses perencanaan pemanfaatan media pembelajaran yang guru siapkan mampu mengantarkan pada arah tujuan dan pemahaman siswa dan guru yang kemudian dapat membantu siswa untuk sadar dengan tujuan-tujuan yang tersirat dalam tugas-tugas pembelajaran yang harus mereka laksanakan. Seorang guru professional sebelum melaksanakan tugas mengajar harusnya mempunyai persiapan berupa perenrencanaan termasuk dalam hal media pembelajaran yang akan dimanfaatkan selayaknya dipertimbangkan dengan tepat apakah media yang dimanfaatkan mampu memenuhi kebutuhan siswa atau tidak.

Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika materi pecahan diharapkan mampu membuat siswa lebih mudah memahami

dan mengerti seperti apa bentuk-bentuk pecahan dan bagaimana cara mengubah pecahan menjadi bentuk persen. Secara praktis pembelajaran matematika ini, guru mengajak siswa untuk melakukan kegiatan tanya jawab dan berdiskusi bersama mengenai macam-macam bentuk pecahan yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari seperti contohnya bentuk persen yang sering dijumpai saat belanja. Siswa tampak antusias ketika berdiskusi dengan teman-temannya. Hal ini dapat meningkatkan rasa keingintahuan dan berpikir kritis dalam diri siswa.

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi standar mengenai pemanfaatan media sebagai semua model dan perantara yang dapat dimanfaatkan sebagai penyalur informasi dan pesan dalam bentuk audio (suara) dan visual (gambar).<sup>116</sup> Dengan ini pemanfaatan video sebagai media pembelajaran merupakan pemilihan yang tepat dan sesuai dengan standar.

Pada saat guru menggunakan video sebagai media pembelajaran terlihat respon siswa yang positif. Para siswa menunjukkan antusiasme mereka ketika guru memutar video di dalam kelas. Beberapa siswa nampak bersemangat menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru. Suasana pembelajaran di dalam kelas terasa lebih kondusif dengan fokusnya siswa menyaksikan tayangan video di depan kelas.

Pemanfaatan media video dalam pembelajaran matematika memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini berdasarkan

---

<sup>116</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), hlm. 5.

hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di MI Nurul Huda bahwa penggunaannya membantu guru dalam mengajar karena dengan adanya media video khususnya pada mata pelajaran matematika materi pecahan dirasa lebih efektif jika disampaikan tidak hanya melalui komunikasi verbal saja karena akan sulit tergambar dan terorganisir bagaimana hal yang sebenarnya. Bayangan materi pembelajaran tiap kemampuan siswa berbeda sehingga untuk menyatukan pemahaman terhadap kejadian suatu peristiwa oleh siswa dibutuhkan media yang dapat menggambarkan secara langsung.

Dari hasil observasi motivasi belajar siswa juga dapat terlihat peningkatan presentase rata-rata motivasi belajar matematika siswa yang sebelumnya sebanyak 57% siswa termotivasi menjadi 83% siswa termotivasi. Dengan rincian 11 siswa termotivasi dengan sangat baik dan 12 siswa termotivasi dengan baik. Dengan demikian pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika di kelas IV MI Nurul Huda terbukti mampu menjadikan motivasi belajar matematika siswa mengalami peningkatan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai analisis pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika dalam mengembangkan motivasi belajar siswa MI Nurul Huda Gresik melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di atas dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

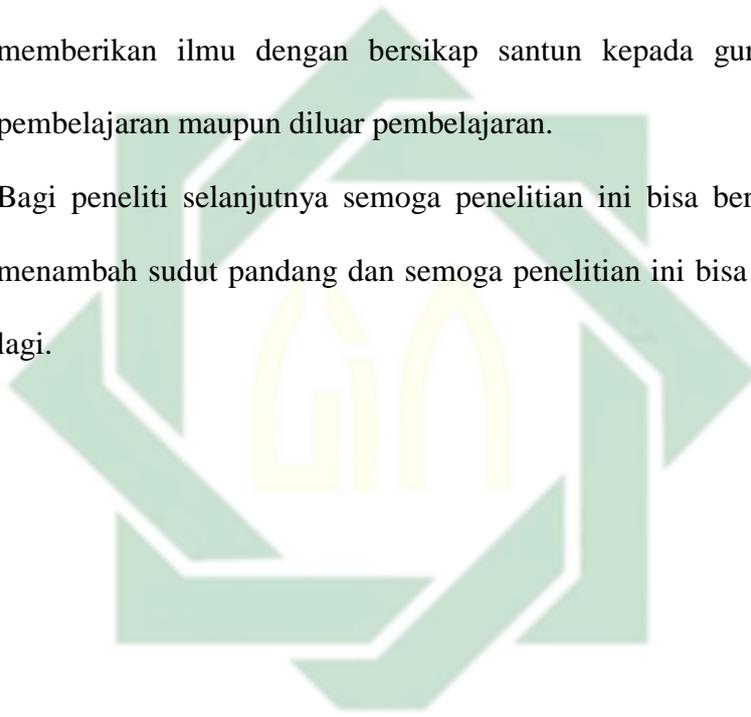
1. Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika di MI Nurul Huda Gresik terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.
2. Motivasi belajar matematika siswa kelas IV MI Nurul Huda Gresik terbukti meningkat sebesar 83% yang mana menunjukkan kategori baik sedangkan motivasi belajar siswa sebelumnya menunjukkan kategori sedang yang mana persentasenya sebesar 57%.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa saran terhadap pihak-pihak yang terlibat

1. Bagi pihak sekolah penyediaan media pembelajaran sebaiknya lebih mengutamakan aspek fungsi terkait dengan kebutuhan nyata yang tetap harus dipertimbangkan sesuai perkembangan teknologi media sehingga media pembelajaran dapat bermanfaat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

2. Bagi guru diharapkan lebih banyak mengembangkan metode dan strategi pembelajaran dengan media pembelajaran video agar pembelajaran lebih bervariasi.
3. Bagi Siswa diharapkan untuk selalu menghargai guru yang telah banyak memberikan ilmu dengan bersikap santun kepada guru baik dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya semoga penelitian ini bisa bermanfaat untuk menambah sudut pandang dan semoga penelitian ini bisa dikembangkan lagi.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Anak Berkesulitan Belajar*. (Jakarta: PT Rineka Cipta).
- Aisyah, Nyimas dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. (Jakarta: Depdiknas).
- Agustini, Ketut. 2020. "Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D". *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 4, No.1.
- Angkowo, Robertus dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Grasindo).
- Anugrahana, Andri. 2020. *Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 10. No. 3.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. (Bandung: yrama widya).
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada).
- Badaruddin, Achmad. 2015. *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*. (CV Abe Kreatifindo).
- Batubara, Hamdan Husein dan Dessy Noor Ariani. 2016. *Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI*. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 2. No. 1.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka).
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pembelajaran Operasi Penjumlahan Pecahan di SD Menggunakan Berbagai Media*. (Yogyakarta: PPPPTK Matematika).
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta).
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta).

- Emda, Amma. 2017. Kedudukan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran, *Lantanida Journal*, vol. 5, no. 2.
- Febri, Eko dan Eva Damilia. 2020. *Pembelajaran Online Sebagai Bentuk Penguatan Pendidikan Selama Pandemi Covid-19 Di SD Muhammadiyah 03 Kota Medan*. Jurnal Ilmiah Aquinas. Vol. 3. No. 2.
- Glover, David. 2004. *Seri Ensiklopedia Anak A – Z Matematika*. (Bandung: PT Grafindo Media Pratama).
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif, Teori Dan Praktik*. (Jakarta: BumiAksara).
- Hadi, Sofyan. 2017. *Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Transformasi Pendidikan. Vol. 1. No. 15.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo).
- Hamdani, Acep Roni dkk. 2020. *Efektifitas Implementasi Pembelajaran Daring (Full Online) Dimasa Pandemi Covid- 19 Pada Jenjang Sekolah Dasar di Kabupaten Subang*. Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang. Vol. 4. No. 1.
- Hamzah, A dan Muhlissarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).
- Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- Hamdan Husein Batubara dan Dessy Noor Ariani. 2016. “Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI”. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 2, No. 1.
- Is, Syofian. 2020. “Pemanfaatan Media Video Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Mtsn Jambi Timur Kota Jambi”. *Jurnal Literasiologi*, Vol. 3, No. 1.
- Iskandar. 2009. *Psikologi Pendidikan (Sebuah Orientasi Baru)*. (Ciputat: Gaung Persada Press).
- Kementrian pendidikan dan kebudayaan. 2018. *Model Silabus Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI)*, (Jakarta: Kemendikbud).
- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikas Pemasaran*. (Jakarta: Kiencana).

- lestari, Endang titik. 2020. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. (Yogyakarta: Deepublish).
- Mashuri, Sufri. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. (Yogyakarta: Deepublish).
- Mashuri, Sufri. 2019 *Media Pembelajaran Matematika*. (Yogyakarta: Deepublish)
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. (Jakarta: Gaung Persada Press).
- Novita, Lina dkk. 2019. *Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. Indonesian Journal of Primary Education. Vol. 3. No. 2.
- Nurdyansyah. N., Andiek Widodo. 2018. *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. (Sidoarjo: Nizamia Learning Centet)
- Panggabean, Deo demonta dkk. 2021. *Pembuatan Media Video Pembelajaran Fisika SMA Dengan Whiteboard Animation*. (Media Sains Indonesia).
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.
- Pratiwi, Widya Putri. 2020. “Penyelenggaraan Model Pembelajaran Daring Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual Televisi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SDN Kendal”. STKIP PGRI Pacitan.
- Purwanto, Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya).
- Rahmawati, Nurina Kurniasari. 2017. “Implementasi Teams Game Tournaments dan Number Head Together ditinjau dari Kemampuan Penalaran Matematis, *Jurnal Pendidikan Matematika*”. Vol. 8, No. 2.
- Rusman. 2011. *Pengertian Pembelajaran*. (Yogyakarta: Rineka Cipta).
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada).
- Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. (Jakarta: Rajawali Pers).
- Sadirman, Arief S. 2007. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo).

- Salim & Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. (Jakarta: Kencana).
- Samjaya Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran*. (Jakarta: Prenadamedia Group).
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).
- Sudjana. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara).
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. (Bandung: Alfabeta).
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Alfabeta).
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pedagogia).
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Sumardjan. 2017. *Desain Pembelajaran MTK SD Menyenangkan*. (Semarang: Formaci Press).
- Sundayana, Rostina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. (Bandung: Alfabeta).
- Supit, Deisye. 2020. "Hubungan Media Pembelajaran Video dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Advent Tikala". *Cogito Smart Journal*. Vol. 6, No.1.
- Suwangsih, Erna dan Tiurlina. 2006. *Model Pembelajaran Matematika*. (Bandung: UPI Press).
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*, (Jakarta: Kencana Prenada Group).
- Tombakan, Runtukahu dan Selpius Kandou. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media).
- Uno, Hamzah B. 2015. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. (Jakarta: Bumi Aksara).
- Warsita. 2008. *Pengertian Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: Yrama Widya).
- Wurhayanti, Umi dan Badrun Kartowagiran. 2016. *Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakterkerja Keras Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol. 4. No. 2.