

LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI KECEPATAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI KELAS V SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI

Diajukan untuk memenuhi salah satu capaian Program Asistensi Mengajar serta memperbaiki/meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri



Disusun Oleh :

ICHA BIASSARI

NPM. 18.1.01.10.0041

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2021

LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI KECEPATAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI KELAS V SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI

Diajukan untuk memenuhi salah satu capaian Program Asistensi Mengajar serta memperbaiki/meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri



Disusun Oleh :

ICHA BIASSARI

NPM. 18.1.01.10.0041

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2021

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS

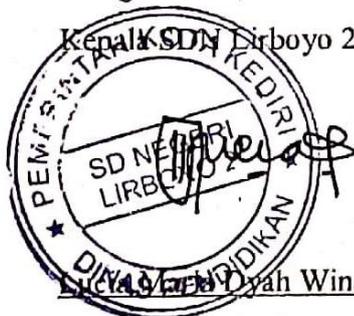
Nama Peneliti : Icha Biassari
NPM : 18.1.01.10.0041
Kelas yang Diteliti : Kelas 5
Sekolah yang Diteliti : SDN Lirboyo 2 Kota Kediri
Jumlah Siklus Pembelajaran : 2 Siklus
Hari dan Tanggal Pelaksanaan
Pra Siklus : Senin 29 Maret 2021 - Rabu 7 April 2021
Siklus I : Senin 12 April 2021 - Sabtu 24 April 2021
Siklus II : Senin 26 April 2021 - Sabtu 8 Mei 2021

Masalah yang Merupakan Fokus Perbaikan Pembelajaran Matematika:
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI
KECEPATAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
INTERAKTIF DI KELAS V SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI

Kediri, 17 Juni 2021

Mengesahkan,

Kepala SDN Lirboyo 2



Yah Winarni, M.Pd.

NIP. 19640809 199403 2 003

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Icha Biassari".

Icha Biassari

NPM. 18.1.01.10.0041

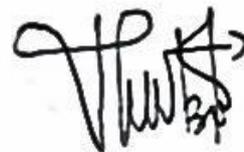
SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan penelitian tindakan kelas (PTK) yang saya susun dengan judul **PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI KECEPATAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI KELAS V SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI** seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan laporan penelitian tindakan kelas yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan dalam sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian laporan penelitian tindakan kelas ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

Kediri, 17 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,



Icha Biassari

NPM. 18.1.01.10.0041

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kepada sang pemilik kehidupan Allah SWT, karena dengan limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri". Tidak lupa pula sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi akhir zaman Muhammad SAW, yang selalu dinantikan syafa'atnya di hari kiamat kelak.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi tugas salah satu program Merdeka Belajar Kampus Merdeka, yakni Asistensi Mengajar dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri khususnya di era pembelajaran daring seperti sekarang ini. Dalam penyusunan laporan penelitian tindakan kelas ini, tentu tidak lepas dari pengarahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Kepala Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Kharisma Eka Putri, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan serta waktunya yang sangat berharga hingga terselesaikannya laporan penelitian tindakan kelas ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta karyawan Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu serta bantuan kepada penulis selama mengerjakan laporan penelitian tindakan kelas ini.
6. Ibu Lucia Maria Dyah Winarni, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.

7. Ibu Siti Kholifah, S.Pd.SD., selaku Guru Pamong di Kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.
8. Para Guru dan Karyawan SDN Lirboyo 2 Kota Kediri yang telah membantu memberikan informasi dan data saat observasi yang bermanfaat untuk penyusunan laporan penelitian tindakan kelas ini.
9. Para siswa-siswi kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, yang telah membantu observasi sehingga laporan penelitian tindakan kelas ini dapat tersusun dengan baik.
10. Kedua orang tua dan keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan moral maupun material.

Penulis berharap semoga amal baik dari semua pihak yang telah membantu tersusunya laporan penelitian tindakan kelas ini diterima oleh Allah SWT dan mendapatkan pahala yang setimpal. Kritik dan saran yang bersifat membangun demi menyempurnakan laporan penelitian tindakan kelas ini juga sangat penulis harapkan, mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki penulis.

Kediri, 17 Juni 2021

Penulis,



Icha Biassari

NPM. 18.1.01.10.0041

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Batasan Masalah	5
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	9
B. Temuan Hasil yang Relevan	29
C. Kerangka Berfikir.....	30
D. Hipotesis Tindakan.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	32
B. Seting Penelitian.....	35
C. Teknik Pengumpulan Data.....	36
D. Teknik Analisis Data.....	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan Hasil Penelitian	52
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	55
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Konversi Satuan Waktu.....	20
Tabel 3.1 Daftar Absensi Siswa Kelas 5 SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.....	35
Tabel 3.2 Pedoman Penilaian Evaluasi Siswa	37
Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar.....	38
Tabel 4.1 Hasil Pretest Subbab Konversi Satuan Waktu dan Konversi Satuan Panjang.	40
Tabel 4.2 Hasil Pretest Subab Menentukan Kecepatan, Jarak Tempuh, dan Waktu Tempuh.....	41
Tabel 4.3 Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SDN Lirboyo 2 Kota Kediri Materi Kecepatan.....	42
Tabel 4.4 Tabel Hasil Belajar Siswa pada Siklus I.....	46
Tabel 4.5 Hasil Belajar Siswa pada Siklus II	50
Tabel 4.6 Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-Langkah Pemecahan Masalah Menurut Polya.....	19
Gambar 2.2 Konversi Satuan Panjang	21
Gambar 2.3 Rumus Menentukan Kecepatan	21
Gambar 2.4 Rumus Menentukan Jarak Tempuh	21
Gambar 2.5 Rumus Menentukan Waktu Tempuh	22
Gambar 2.6 Tampilan Awal Aplikasi Nearpod	28
Gambar 2.7 Tampilan Utama Aplikasi Nearpod	28
Gambar 2.8 Skema Kerangka Berfikir	31
Gambar 3.1 Penelitian Tindakan Spiral	33
Gambar 3.2 Rumus Nilai Rata-Rata Kelas.....	38
Gambar 3.3 Rumus Nilai Presentase Ketuntasan Klasikal	38
Gambar 4.1 Pembukaan Pembelajaran Melalui WhatsApp Grub	44
Gambar 4.2 Presentase Partisipasi Siswa dalam Video Pembelajaran Interaktif di Siklus I.....	46
Gambar 4.3 Presentase Partisipasi Siswa dalam Video Pembelajaran Interaktif di Siklus II.....	50
Gambar 4.4 Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Kecepatan.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Instrumen Analisis Kebutuhan	61
LAMPIRAN 2 Soal Pretest	65
LAMPIRAN 3 Kunci Jawab Soal Pretest	66
LAMPIRAN 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	67
LAMPIRAN 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2.....	83
LAMPIRAN 6 Foto Penelitian.....	103

ABSTRAK

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

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada saat ini sering sekali diperbincangkan oleh khalayak ramai. Baik masyarakat dari kalangan menengah ke atas maupun menengah ke bawah pasti sering mendengar dan membahas tentang pendidikan. Hal ini membuktikan bahwa pendidikan saat ini tidak hanya penting bagi masyarakat dari kalangan menengah ke atas saja, melainkan penting bagi seluruh lapisan masyarakat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan sendiri berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran (Nurkholis, 2013). Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya (Nurkholis, 2013). Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses pembelajaran dengan tujuan untuk dikembangkannya bakat pada diri anak, baik itu bersifat kepribadian, kecerdasan, spiritual, dan keagamaan (Suriadi dkk., 2021).

Sedangkan menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB I Pasal 1, menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Budiarti dkk., 2017). Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya sadar menuntun anak sejak lahir untuk mencapai kedewasaan jasmani dan rohani dalam berinteraksi dengan alam dan lingkungan yang ada disekitarnya.

Di dunia sendiri setiap bangsa pasti berlomba-lomba untuk meningkatkan kualitas pendidikannya, karena pendidikan menentukan kualitas sumber daya manusia yang akan menjalankan roda hukum disuatu negara dimana hukum akan menjadi pilar penentu kemajuan suatu bangsa. Terlebih pendidikan di era pembelajaran daring yang diakibatkan oleh virus Covid-19 seperti sekarang ini, dimana semua sistem pembelajaran serba baru dan memerlukan inovasi-inovasi tertentu agar pembelajaran daring dapat dilaksanakan secara maksimal. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara online dengan jarak jauh atau pembelajaran yang dilakukan peserta didik dimanapun dan kapanpun saat dibutuhkan sehingga dapat menghindari kerumunan yang dianggap sebagai salah satu cara untuk menerapkan *social distancing* (Handarini dan Wulandari, 2020).

Menurut Moore, Dickson-Deane, dan Galyen, pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Sadikin dan Hamidah, 2020). Menurut Hasibuan, Simarmata, dan Sudirman, pembelajaran daring adalah metode pembelajaran yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan *Learning Manajemen System* (Malyana, 2020). Sedangkan menurut Yanti pembelajaran daring adalah pola pembelajaran pilihan guru untuk merencanakan proses pembelajaran yang sesuai dan efisien guna mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan komputer dan internet (Yunitasari dan Hanifah, 2020). Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah suatu bentuk pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk belajar secara mandiri dari rumah mereka masing-masing melalui berbagai aplikasi belajar yang disediakan oleh internet baik secara *synchronous* maupun *asynchronous*.

Pemberlakuan pembelajaran daring yang masih belum sepenuhnya dipahami oleh guru dan orang tua menimbulkan berbagai polemik yang muncul pada saat pelaksanaan di lapangan (Supriyadi dan Wiliyanto, 2021). Salah satunya adalah kendala dalam memahami materi pembelajaran dimana

mahasiswa saja merasa lebih sulit memahami materi karena keterbatasan fitur dan kualitas jaringan internet yang tidak stabil pada daerah tertentu, sehingga banyak konteks yang tidak bisa tersampaikan dengan jelas (Hutauruk dan Sidabutar, 2020). Apalagi pembelajaran daring ini harus diterapkan di siswa sekolah dasar dimana tingkat kognitif mereka masih dalam taraf rendah dan mengedepankan media visual untuk memahami konsep dari suatu materi yang disampaikan.

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

Belum lagi apabila dalam pembelajaran daring, guru hanya memberi siswa tugas tanpa menjelaskan dan memberi contoh pengerjaan soal yang terkait dengan suatu konsep akibat koneksi internet yang kurang memadai. Oleh karena itu, guru yang mengajarkan mata pelajaran matematika harus senantiasa memunculkan inovasi-inovasi pembelajaran yang kreatif agar siswa dapat memahami konsep yang dibahas dengan baik. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media video pembelajaran yang interaktif. Menurut Prastowo, video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya (Wardani

dan Syofyan, 2018). Menurut Niswa, video pembelajaran interaktif adalah video yang berisi tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami sehingga siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi (Wardani dan Syofyan, 2018).

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

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

Nearpod is an award-winning, education technology tool that helps teacher teach interactive lessons across all student devices, assess students in real-time, and get instant feedback (Nearpod adalah alat teknologi pendidikan pemenang penghargaan yang membantu guru mengajarkan pembelajaran interaktif di semua perangkat siswa, menilai siswa dalam jangka waktu

tertentu, dan mendapatkan tanggapan secara langsung) (Microsoft, n.d.). Aplikasi nearpod dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat elektronik termasuk HP. Hal ini akan memudahkan guru dalam menggunakan media video pembelajaran interaktif. Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi kecepatan menggunakan media video pembelajaran interaktif di kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas maka rumusan permasalahan yang dapat dikemukakan adalah : "apakah penggunaan media video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi kecepatan di kelas lima SDN Lirboyo 2 Kota Kediri?".

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas lima SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif pada materi kecepatan.

D. Batasan Masalah

Sebagai pencegahan kesalahan dalam penafsiran dan pemahaman dari pokok pikiran serta kajian dari penelitian ini, maka penulis perlu memperjelas pengertian dan pemahaman istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini. Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar (Sulastri dkk., 2017). Menurut Mustamin, hasil belajar adalah pengalaman belajar yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar (Fitrianingtyas, 2017). Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan dapat menimbulkan suatu perubahan yang meliputi keaktifan, keterampilan proses, motivasi, dan prestasi belajar (Fitrianingtyas, 2017).

Sedangkan pengertian matematika menurut para ahli yang dikumpulkan oleh Siswono adalah 1) matematika sebagai ilmu tentang bilangan dan ruang, 2) matematika sebagai ilmu tentang besaran (kuantitas), 3) matematika sebagai ilmu tentang bilangan, ruang, besaran, dan keluasan, 4) matematika sebagai ilmu tentang hubungan (relasi), dan 5) matematika sebagai ilmu tentang bentuk yang abstrak (Siagian, 2016).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah kemampuan yang dimiliki siswa terhadap pelajaran matematika yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman dan latihan-latihan selama proses belajar mengajar yang menggambarkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran matematika yang dapat dilihat dari nilai matematika dan kemampuannya dalam memecahkan masalah-masalah matematika.

2. Materi Kecepatan

Materi kecepatan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah materi pembelajaran yang ada di dalam kurikulum 2013 mata pelajaran matematika Bab II yang diajarkan siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.

3. Media Video Pembelajaran Interaktif

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Mahnun, 2012). Media video pembelajaran interaktif merupakan varian media audio visual yang dikemas secara menarik sehingga siswa mampu mengerti konsep secara lebih dalam lagi terutama di era pembelajaran daring seperti sekarang ini.

Media video pembelajaran interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media yang berupa video pembelajaran dimana di dalamnya terdapat kegiatan pendahuluan seperti apersepsi, informasi mengenai materi pembelajaran, informasi mengenai tujuan pembelajaran, dan informasi mengenai langkah-langkah pembelajaran ; terdapat kegiatan inti yang terdiri dari 5M, yakni mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan; serta terdapat kegiatan penutup seperti kesimpulan,

mengerjakan soal-soal evaluasi, dan penyampaian kalimat yang dapat memotivasi peserta didik selama belajar di tengah masa pandemi Covid-19 ini. Selain itu di dalam video pembelajaran interaktif juga dimuat penjelasan mengenai konsep dari mata pelajaran matematika bab kecepatan, contoh soal mengenai permasalahan materi kecepatan dalam kehidupan sehari-hari, dan cara menyelesaikan sebuah permasalahan.

Video pembelajaran ini dapat diakses melalui aplikasi nearpod. Aplikasi nearpod adalah salah satu platform ruang pembelajaran yang menghadirkan interaksi antara siswa dengan guru, sehingga siswa dapat ikut menanggapi pertanyaan yang muncul di dalam video pembelajaran tersebut. Dengan penggunaan aplikasi nearpod ini pembelajaran akan tetap disajikan secara interaktif meskipun guru tidak dapat bertemu dengan siswanya secara langsung.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan sesuai dengan penelitian yang dilakukan di lapangan. Agar penelitian ini dapat berguna dan menjadi suatu informasi bagi yang membacanya. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan peneliti dapat lebih memahami media video pembelajaran interaktif sebagai salah satu media yang diterapkan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi kecepatan bagi siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

Siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dapat lebih memahami mata pelajaran matematika khususnya materi kecepatan sehingga hasil belajar siswa pada materi ini dapat meningkat. Selain itu penelitian ini dapat menambah pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa dan diharap dapat menghilangkan kesan menakutkan yang terikat pada mata pelajaran matematika.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi serta masukan berharga bagi para guru dalam melakukan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi sekolah

- 1) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi berharga bagi pihak sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang paling tepat dalam kaitannya dengan upaya menyajikan strategi pembelajaran yang efektif serta efisien di sekolah.
- 2) Dapat meningkatkan prestasi belajar yang dicapai oleh siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.
- 3) Media video pembelajaran interaktif menjadi salah satu pilihan pada pembelajaran di kelas-kelas lain yang ada di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.

d. Bagi orang tua peserta didik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bahwa peran dan perhatian orang tua sangatlah penting dalam menentukan kesuksesan belajar putra putrinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (1999). *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abroto, Prastowo, A., & Anantama, R. (2021). Analisis Hambatan Proses Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Whatsapp di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1632-1638.
- Aditya, D. Y. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal SAP*, 1(2), 165-167.
- Albaniah, T. (2014). Hubungan Penggunaan Media Video Pembelajaran dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD 76/1 Sungai Buluh. *Artikel Ilmiah*, 1-7. http://e-campus.fkip.unja.ac.id/eskripsi/data/pdf/jurnal_mhs/artikel/A1D109136.pdf.
- Anni, C. T. (2004). *Psikologi Belajar*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Arikunto, S., dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ariyanti, & Muslimin, Z. I. (2015). Efektivitas Alat Permainan (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10(1), 58-69.
- Bahar, A. (2020). *Cara Mudah Membuat Pembelajaran Interaktif dengan Nearpod*. <https://www.ahzaa.net/2020/08/cara-mudah-menerapkan-pembelajaran.html?m=1>.
- Budiarti, A., Handhika, J., & Kartikawati, S. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning dengan Pendekatan Scientific Berbasis E-Book pada Materi Rangkaian Induktor terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 2(2), 21-28. DOI : <https://doi.org/10.25273/jupiter.v2i2.1795>.
- Dimyanti, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endra, R. Y. (2017). *Aplikasi Berbagi Persentasi Nearpod untuk Mengajar Dosen*. <https://jejakdosen.com/aplikasi-berbagi-persentasi-nearpod-untuk-mengajar-dosen/>.

- Firmansah, D., & Firdaus, D. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 159–172.
- Fitrianingtyas, A. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02. *E-jurnalmitrapendidikan*, 1(6), 708-720.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2). DOI : <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring sebagai Upaya Study From Home (SFH) selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496-503. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>.
- Hopkins, D. (2011). *Panduan Guru Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hudoyono, H. (2003). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Hutauruk, A., & Sidabutar, R. (2020). Kendala Pembelajaran Daring selama Masa Pandemi di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Matematika : Kajian Kualitatif Deskriptif. *Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(1), 45-51.
- Hutauruk, P., & Simbolon, R. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Alat Peraga pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba. *SEJ (School Education Journal)*, 8(2), 121-129.
- Indarwati, D., Wahyudi, & Ratu, N. (2014). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika melalui Penerapan Problem Based Learning untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Satya Widya*, 30(1), 17-27.
- Janah, F. N. M., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Video Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal*

Pendidikan Dasar, 7(1), 63-73. DOI :
<https://doi.org/10.26714/jkpm.6.1.2019.8-14>.

Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2018). *Senang Belajar Matematika*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158-166. DOI : <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>.

Khan, R. I., & Yuliani, N. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Permainan Bowling Kaleng. *Jurnal Universum*, 10(1), 65-71.

Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27-33.

Malyana, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring dan Luring dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan pada Guru Sekolah Dasar di Teluk Bentung Utara Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 67-76. DOI : <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v2i1.640>.

Microsoft. (n.d.). *Nearpod*. (<http://www.microsoft.com/id-id/education/partners/showpartnersdetails.aspx?id.=2033491&i=false&t=0&p=1&ps=24>).

Mirza, M. (2021). *Konversi Satuan Waktu, Cara Menghitung dan Contohnya [Lengkap]*. <https://saintif.com/satuan-waktu/amp/>.

Nurjan, S. (2016). *Psikologi Belajar*. Ponorogo: Wade Group.

Nurkholis. (2013). Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24-44. DOI : <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>.

Parahita, I. N., Santiyadnya, N., & Sutaya, I. W. (2019). Learning Community untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perawatan PC. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 8(3), 118-127.

- Pujiati. (2008). *Permasalahan Pembelajaran Jarak, Waktu, dan Kecepatan serta Alternatif Pemecahannya di SD*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Purwanto, M. N. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Putri, M. A., Romdanih, & Oktaviana, E. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Materi Ciri-Ciri Makhhluk Hidup melalui Metode Picture and Picture. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*. Jakarta: STKIP Kusuma Negara.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Riyanto, A., & Yunani, E. (2020). The Effectiveness of Video as a Tutorial Learning Media in Muhadhoroh Subject. *Akademika*, 9(02), 73–80. DOI : <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.1088>.
- Sabri, M. A. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214-224. DOI : <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- Sani, E. M. F. (2013). Pemanfaatan Buletin Pustakawan oleh Pustakawan di Kota Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 2(3), 1-10.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan Koneksi Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *MES (Journal of Mathematics Education and Science)*, 2(1), 58-67.
- Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1), 90-103.
- Supriyadi, & Wiliyanto, D. A. (2021). Analisis Kebutuhan dan Masalah Pembelajaran Jarak Jauh pada Anak Berkebutuhan Khusus di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1667–1672.
- Suriadi, H. J., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu*

Pendidikan, 3(1), 165–173. DOI :
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.251>.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenata Media Grup.

Syamsudin, A. (2014). Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informasi) untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 403-413.

Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371-381. DOI :
<https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>.

Wawasan Edukasi. (2017). *Pengertian dan Definisi Hasil Belajar menurut Para Ahli*.
https://www.academia.edu/35673584/Pengertian_dan_Definisi_Hasil_Belajar_Menurut_Para_Ahli.

Yanti, E. R. W., & Abdullah, M. H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Time Token Arends untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Lakarsantri I/472 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 1010–1020.

Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>.