

**PENGARUH PENGGUNAAN VARIASI MEDIA VIDEO TERHADAP
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS V SD INPRES TINGGIMAE
KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat guna Menperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

**Oleh
Dedi Hardiansyah
NIM 10540 9027 14**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2018**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **DEDI HARDIANSYAH**
NIM : 10540 9027 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Variasi Media Video terhadap
Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran
Matematika Kelas X SD Inpres Tinggimae Kabupaten
Gowa**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.


Makassar Oktober 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Nasrun, S.Pd., M.Pd.


Kristiawati, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 869-934

Ketua Prodi PGSD

Alim Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM: 1148913



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **DEDI HARDIANSYAH**, NIM **10540 9027 14** dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 181/Tahun 1440 H/2018 M, tanggal 19 Muharram 1440 H/29 September 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal 04 Oktober 2018.

Makassar, 24 Muharram 1440 H
04 Oktober 2018 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.**
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.**
4. Dosen Penguji :
 1. **Prof. Dr. H. Irwani Akib, M.Pd.**
 2. **Dr. Baharullah, M.Pd.**
 3. **Ernawati, S.Pd., M.Pd.**
 4. **Kristiawati, S.Pd., M.Pd.**

(Handwritten signatures and initials next to the list members)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 840-934



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90211 Telp. (0411)-866 972 Fax. (0411) 865588

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : **Dedi Hardiansyah**
NIM : 10540 9027 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Muhammadiyah Makassar
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Variasi Media Video
Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata
Pelajaran Matematika Kelas V SD Inpres Tinggimae
Kabupaten Gowa**

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan didepan TIM penguji adalah ASLI karya saya sendiri, bukan hasil jiblanan dan tidak di buat oleh siapapun. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, September
2018

Yang Membuat Pernyataan

Dedi Hardiansyah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90211 Telp. (0411)-866 972 Fax. (0411) 865588

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : **Dedi Hardiansyah**
NIM : 10540 9027 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Muhammadiyah Makassar

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai dengan selesainya skripsi saya, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2 dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, September

2018

Yang Membuat Perjanjian

Dedi Hardiansyah

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang berilmu pengetahuan beberapa derajat”.

(Q.S Al-Mujadilah : 11)

Sesungguhnya ilmu pengetahuan menempatkan orangnya kepada kedudukan terhormat dan mulia(tinggi).

Ilmu pengetahuan adalah keindahan bagi ahlinya di dunia dan akhirat”

(H.R Ar-Rabii’)

Barang siapa merintis jalan mencari ilmu maka allah akan memudahkan baginya jalan ke surga”.

(H.R Muslim)

Teriring rasa syukur kehadiran Allah SWT Yang Maha Kuasa dengan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan tugas akhir, karya ini dengan sepenuh hati dan keikhklasan kupersembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta dan saudaraku tersayang yang setia memberikan doa, kasih sayang, nasehat dan dukungan, pengorbanan, bimbingan dan motivasi dengan penuh kesabaran selama ini.
2. Almamater Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Nusa dan Bangsa.

ABSTRAK

Dedi hardiansyah. 2018. *Pengaruh Variasi Media Video Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Inpres Tinggimae Kabupaten Gowa.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nasrun dan Pembimbing II Kristiawati.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh variasi media video terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar Inpres Tinggimae 2018/2018. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan variabel terikat minat belajar murid pada mata pelajaran Matematika kelas V SD Inpres Tinggimae, dan variabel bebasnya adalah variasi media video. desain penelitiannya yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian ini adalah murid kelas V SD Inpres Tinggimae, yang berjumlah 68 murid, dan terdiri dari dua kelas. kelas VA 34 murid sebagai kelas kontrol dan kelas VB 34 murid sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa angket minat belajar dan observasi.

Teknik analisis data terdiri atas 3 tahap yaitu tahap deskripsi data, tahap uji persyaratan analisis, dan hipotesis. Tahap deskripsi data meliputi distribusi data tingkat minat belajar siswa. Tahap prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan homogenitas. Sedangkan uji tahap hipotesis meliputi uji t, yaitu dengan melihat perbedaan hasil minat belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada taraf signifikansi 5% ($\alpha=0,05$).

Hasil penelitian ini adalah: pembelajaran dengan variasi media video berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik kelas V SD Inpres Tinggimae tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dilihat dengan adanya perbedaan hasil post test antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai sig $0,00 < 0,05$, yang artinya ada perbedaan yang signifikan hasil posttest antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Kata kunci: Variasi Media Video, Minat Belajar.

KATA PENGANTAR



Assalamu Alaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan Rahmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan kepada Hamba-Nya dalam setiap langkah dalam hidup ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Variasi Media Video Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Inpres Tinggimae Kabupaten Gowa”

Salam dan Salawat atas Rasulullah Muhammad SAW sang revolusioner sejati, sang pemimpin agung atas segala kearifan sikap yang menjadi tauladan dan contoh yang baik bagi seluruh pengikutnya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dari awal penulisan hingga selesainya skripsi ini telah banyak menerima bantuan dari berbagai pihak, baik berupa bimbingan, motivasi, pikiran, tenaga dan doa. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ayahanda tercinta **Biring Tandiea** dan Ibunda tercinta **Sumiati** atas segala perhatian, kasih sayang, dukungan, kerja keras, dan pengorbanannya selama ini, serta saudaraku tercinta **Susanti Biring, Suherianto Biring, Sri Ayu Ningsi Biring, M. Ikhsan Biring, Taufik Hidayat Biring, M. Fahri Biring** yang senantiasa memberikan dorongan dan semangat serta doa yang tiada henti-hentinya untuk keberhasilan penulis.

2. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, S.E., M.M. selaku rektor Universitas Muhammadiyah Makassar
3. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
4. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
5. Nasrun, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi
6. Kristiawati, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya kepada penulis.
8. Semua pihak yang terkait selama penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang berlipat ganda atas bantuan dan amal baiknya. Penulis menyadari keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki, sehingga skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya semoga apa yang menjadi hasil dari penyusunan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, pembaca, dan dunia pendidikan. Aamiin

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Makassar, September 2018

Penulis

Dedi Hardiansyah

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Persetujuan Pembimbing	iii
Surat Pernyataan.....	iv
Surat Perjanjian	v
Moto	vi
Abstrak	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
A. Kajian Pustaka.....	5
1. Kajian Matematika SD	5

2. Tinjauan Minat Belajar di SD	9
3. Tinjauan Media Pembelajaran.....	15
4. Tinjauan Tentang Karakteristik Anak SD.....	27
5. Penelitian Yang Relevan	28
B. Defenisi Operasional Variabel Penelitia	29
C. Kerangka Berpikir.....	31
D. Hipotesis Tindakan.....	32
BAB III METODEDE PENELITIAN.....	33
A. Desain Penelitian.....	33
B. Variabel Penelitian	34
C. Populasi Penelitian	35
D. Porsedur Penelitian.....	35
E. Instrumen Penelitian.....	37
F. Metode Pengumpulan Data	40
G. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil Penelitian	46
B. Pembahasan	59
KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar.....	38
Tabel 3.2 Distribusi Skor Skala Minat Belajar	39
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Penggunaan Variasi Media Video	40
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Sebelum Perlakuan Kelompok Eksperimen	47
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Sebelum Perlakuan Kelompok Kontrol.....	49
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Setelah Perlakuan Kelompok Eksperimen	53
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Setelah Perlakuan Kelompok Kontrol	55
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Minat Belajar Siswa Matematika.....	56
Tabel 4.6 Homogenitas Data Sebelum Perlakuan Minat Belajar Matematika.....	57
Tabel 4.7 Nilai F Hitung Data Sebelum Perlakuan Minat Belajar Matematika....	57
Tabel 4.8 Homogenitas Data Setelah Perlakuan Minat Belajar Matematika.....	58
Tabel 4.9 Hasil Nilai F Hitung Setelah Perlakuan Minat Belajar Matematika.....	59

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Konsep kerangka pikir	32
Gambar 3.1. Rancangan quasi eksperimen Kontrol Group.....	33
Gambar 3.2. Hubungan variabel	34
Gambar 3.3. Rumus Mean	44
Gambar 4.1. Diagram Batang eksperimen Minat Belajar Matematika.....	48
Gambar 4.2. Diagram Batang kontrol Minat Belajar Matematika	50
Gambar 4.3. Diagram Batang eksperimen Minat Belajar Matematika.....	53
Gambar 4.4. Diagram Batang kontrol Minat Belajar Matematika	55

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah. Menurut Cockroft (dalam Shadiq, 2004) menyatakan bahwa akan sangat sulit atau tidaklah mungkin bagi seseorang untuk hidup di bagian bumi ini pada abad ke-20 tanpa sedikitpun memanfaatkan matematika. Penguasaan materi matematika oleh siswa menjadi suatu keharusan yang tidak bisa ditawar lagi di dalam penataan nalar dan pengambilan keputusan pada era persaingan yang semakin kompetitif.

Pentingnya minat belajar dalam pembelajaran Matematika, maka dari itu dalam pembelajaran Matematika dibutuhkan minat belajar yang tinggi. Salah satu faktor agar proses pembelajaran berjalan dengan baik adalah tingginya minat siswa, jika siswa tidak memiliki minat belajar maka akan merasa sulit dalam mengikuti mata pelajaran Matematika. Menurut Cony R. Semiawan (1988: 162) Minat adalah kesenangan terhadap suatu hal yang sifatnya lama dan mendatangkan kepuasan. Dengan demikian agar minat siswa tinggi maka

dibutuhkan suatu proses pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik perhatian siswa yaitu variasi media video.

Cara membangkitkan minat belajar Murid pada pembelajaran Matematika, yaitu anak harus memiliki minat terlebih dahulu sebelum mengikuti proses pembelajaran, agar proses pembelajaran berjalan dengan baik salah satu cara membangkitkan minat siswa adalah menggunakan media dalam pembelajaran yaitu variasi media video. Oleh karena itu perlu sebuah tempat untuk menguji kemampuan media video dalam menumbuhkan minat belajar murid khususnya mata pelajaran Matematika di SD Inpres Tinggimae. Maka minat belajar murid pada mata pelajaran Matematika di kelas V SD Inpres Tinggimae dapat meningkat dengan cara menggunakan variasi media video.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada mata pelajaran Matematika di SD Inpres Tinggimae minat belajar murid masih rendah, didalam proses pembelajaran Matematika berlangsung guru masih menggunakan metode konvensional, yang sebenarnya metode konvensional membosankan bagi murid. bukti fisik yang terlihat antara lain murid masih ada yang sibuk sendiri, suka bergurau saat guru menjelaskan pelajaran, sikap murid yang meletakkan kepalanya kemeja, bermain dengan teman dan mengganggu teman lain yang sedang belajar, Hal tersebut membuktikan bahwa murid mengalami kebosanan dalam mengikuti pelajaran. maka dari itu perlu adanya kreatifitas untuk mengatasi masalah ini yaitu dengan penggunaan variasi media vodeo di dalam pembelajaran. Penggunaan media di dalam pembelajaran diharapkan berpengaruh terhadap minat belajar murid. Semakin tinggi minat belajar murid maka semakin tinggi pula keberhasilan proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas, variasi media video memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran khususnya minat belajar mata pelajaran Matematika murid dan SD Inpres Tinggimae dipilih sebagai tempat eksperimen. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti **“Pengaruh Variasi Media Video Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Tinggimae Kabupaten Gowa”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dipaparkan di atas, maka masalah dapat dirumuskan **“Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Variasi Media Video Terhadap Minat Belajar Matematika Murid Di Kelas V SD Inpres Tinggimae”?**

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variasi media video terhadap minat belajar Murid pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V SD Inpres Tinggimae.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi murid
 - a. Dapat menambah khasana ilmu pengetahuan khusus tentang variasi media video dan minat belajar murid.
 - b. Memudahkan murid belajar dan berlatih dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan variasi media video.

2. Manfaat Bagi Guru

- a. Dapat memberikan informasi tentang penerapan dan pengaruh variasi media video dalam meningkatkan minat belajar murid dan juga salah satu upaya memberikan inovasi dalam pembelajaran Matematika.
- b. Memberikan masukan dalam menggunakan media yang tepat dan bervariasi untuk pelajaran Matematika.

3. Manfaat Bagi Sekolah

- a. Hasil peneliti dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melengkapi sarana dan prasarana dalam menunjang peningkatan kualitas hasil belajar murid.
- b. Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Matematika

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Kajian Matematika SD

1.1. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari bahasa latin *mathanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Matematika dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Ciri utama matematika adalah penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga kaitan antar konsep atau pernyataan dalam matematika bersifat konsisten.

Menurut Johnson & Myklebust (1967), matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan, sedangkan teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir. Kline (1981) juga mengemukakan bahwa matematika pada tingkat Sekolah Dasar telah dipelajari tentang penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian yang sifatnya masih sederhana, seperti akar, kwadrat, yang dipelajarinya didalam aljabar, aritmatika, geometri. Dalam perhitungannya sudah mulai menggunakan bahasa simbol dan ciri utamanya adalah menggunakan cara bernalar deduktif, tetapi juga tidak melupakan cara bernalar induktif. Lerner (1988) mengemukakan bahwa matematika disamping sebagai bahasa simbol juga merupakan merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia

memikirkan, mencatat, dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen.
(<http://wiwi-birulaut.blogspot.com/2010/01/matematika-realistik.html>)

Bidang studi matematika yang diajarkan SD mencakup tiga cabang, yaitu aritmatika, aljabar, dan geometri. Menurut Naga (2007: 1), aritmatika adalah cabang matematika yang berkenaan dengan sifat hubungan-hubungan bilangan-bilangan nyata dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Secara singkat aritmatika atau berhitung adalah pengetahuan tentang bilangan. (http://eprints.ums.ac.id/21600/2/BAB_1.pdf)

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa matematika adalah bahasa simbol dan bahasa universal yang ciri utamanya adalah menggunakan cara bernalar deduktif. Selain itu matematika juga merupakan ilmu pasti dan suatu ilmu yang memiliki objek dasar berupa fakta, operasi dan prinsip.

1.2. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD

Matematika diajarkan di sekolah membawa misi yang sangat penting, yaitu mendukung ketercapaian tujuan pendidikan nasional. Secara umum tujuan diberikannya pendidikan matematika di jenjang sekolah dasar adalah:
(<https://www.rijal09.com/2016/04/tujuan-pembelajaran-matematika-di.html>)

- a. Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional kritis, cermat, jujur, efektif dan efisien.
- b. Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Sedangkan tujuan khusus pengajaran matematika di sekolah dasar (SD) adalah:

- a. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan) sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Menumbuhkan kemampuan siswa, yang dapat dialihgunakan melalui kegiatan mate-matika
- c. Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut di Sekolah Lanjutan Tingkat pertama
- d. Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.

1.3. Fungsi Pembelajaran Matematika di SD

Menurut Wahyudi (2008) “fungsi dari matematika yaitu mengembangkan kemampuan bernalar melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, dan eksperimen, sebagai alat pemecahan masalah melalui pola pikir dan model matematika serta sebagai alat komunikasi melalui symbol, table, grafik, diagram, dalam menjelaskan gagasan”.(<http://pgsdblog.blogspot.com/2017/11/pengertian-fungsi-tujuan-matematika.html>).

Berdasarkan penjelasan tentang fungsi matematika, dapat disimpulkan bahwa fungsi matematika yaitu sebagai alat komunikasi, alat pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan mendeskripsikan, dan memprediksi dengan pemikiran atau logika dari materi yang sederhana sampai pada tingkat lebih kompleks.

1.4. Ruang Lingkup Pelajaran Matematika SD

Pembelajaran matematika di sekolah diarahkan pada pencapaian standar kompetensi dasar oleh siswa. Kegiatan pembelajaran matematika tidak berorientasi pada penguasaan materi matematika semata, tetapi materi matematika diposisikan sebagai alat dan sarana siswa untuk mencapai kompetensi. Oleh karena itu, ruang lingkup mata pelajaran matematika yang dipelajari di sekolah disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai siswa.

Standar kompetensi matematika merupakan seperangkat kompetensi matematika yang dibakukan dan harus ditunjukkan oleh siswa sebagai hasil belajarnya dalam mata pelajaran matematika. Standar ini dirinci dalam kompetensi dasar, indikator, dan materi pokok, untuk setiap aspeknya. Pengorganisasian dan pengelompokan materi pada aspek tersebut didasarkan menurut kemahiran atau kecakapan yang hendak ingin di capai.

Merujuk pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa maka ruang lingkup materi matematika adalah aljabar, pengukuran dan geometri, peluang dan statistik, trigonometri, serta kalkulus.

- dalam menentukan porsi, jarak, sudut, volum, dan tranformasi.
- Peluang dan statistika ditekankan pada menyajikan dan meringkas data dengan berbagai cara.
- Trigonometri ditekankan pada menggunakan perbandingan, fungsi, persamaan, dan identitas trigonometri Kompetensi aljabar ditekankan pada kemampuan melakukan dan menggunakan operasi hitung pada persamaan, pertidaksamaan dan fungsi.

- Pengukuran dan geometri ditekankan pada kemampuan menggunakan sifat dan aturan.
- Kalkulus ditekankan pada menggunakan konsep limit laju perubahan fungsi.

2. Tinjauan Minat Belajar di SD

2.1. Pengertian Minat Belajar

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri dan diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin pula besar minat. Menurut Rohmalina Wahab (2016: 28) minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Siswa yang memiliki minat terhadap objek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Menurut Alin Rosalin, (2008: 83) mengatakan bahwa kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relative menetap pada diri seseorang. Minat ini besarsekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat, seseorang akan melakukan sesuatu yang diinginkannya. Sebaliknya, tanpa minat, seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Minat sosial juga bisa meningkatkan minat belajar peserta didik, yaitu pengaktualisasi-pengaktualisasi diri memili perasaan empati dan afeksi yang kuat dan dalam terhadap semua manusia.

Minat tidak dibawah sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap suatu dipelajari dan mempengaruhi serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya.

2.2. Fungsi Minat

Minat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih dan serius dan tidak mudah dalam menghadapi tantangan. Maka siswa rasa ingin belajar, ia akan cepat mengerti dan mengingatnya. Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih serius dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan.

Elizabeth B. Hurlock menulis tentang fungsi minat bagi kehidupan anak sebagaimana yang dikutip Abdul Wahid sebagai berikut:

(<http://repository.unpas.ac.id/29884/5/BAB%20II.pdf>)

1) Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita.

Sebagai contoh anak yang berminat olah raga maka cita-citanya adalah olahragawan yang berprestasi, sedangkan anak yang berminat pada kesehatan fisiknya maka cita-citanya menjadi dokter.

2) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat.

Minat anak untuk menguasai pelajaran bisa mendorongnya untuk belajar kelompok ditempat temannya meskipun keadaan sedang hujan

3) Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas.

Minat seseorang meskipun diajar oleh guru yang sama diberi pelajaran tapi antara satu anak dengan yang lain mendapatkan pengetahuan yang berbeda. Hal ini terjadi karena berbedanya daya serap mereka dan daya serap ini dipengaruhi oleh intensitas mereka.

- 4) Minat terbentuk sejak kecil/masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan.

Minat menjadi guru yang telah membentuk akan terus terbawa sampai hal ini menjadi kenyataan. Apabila ini terwujud maka semua suka duka guru tidak akan dirasakan karena semua tugas dikerjakan dengan suka rela. Apabila minat ini tidak terwujud maka menjadi obsesi yang akan dibawa sampai mati

Fungsi minat lebih besar sebagai *motivating force* yaitu sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk melakukan sesuatu. Siswa yang berminat kepada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran. Mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk tekun karena tidak ada pendorongnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa untuk memperoleh suatu hasil yang baik seorang siswa harus mempunyai minat sehingga akan mendorong ia untuk terus berusaha.

2.3. Macam-Macam Minat

Sukardi (1993: 117) mengemukakan bahwa ada tiga cara untuk menentukan minat seperti berikut

- 1) Minat yang diekspresikan (*expressed interest*).

Siswa dapat mengungkapkan minat atau pilihannya dengan kata-kata tertentu. Misal: siswa mengatakan bawah dirinya tertarik dalam mengumpulkan mata uang logam, peranko dan lain-lain.

2) Minat yang diwujudkan (*manifest interest*)

Siswa dapat mengungkapkan minat bukan melalui kata-kata melainkan dengan tindakan atau perbuatan, yaitu ikut serta dan beberapa aktif dalam suatu kegiatan, misal: kegiatan olahraga, dan pramuka dan sebagainya yang menarik perhatian.

3) Minat yang diinventarisasikan (*inventorized interest*)

Menilai minatnya agar dapat diukur dengan menjawab terhadap sejumlah pertanyaan tertentu atau urutannya pilihan untuk aktivitas tertentu. Minat yang diekpresikan dan minat yang diwujudkan keduanya merupakan petunjuk yang bermakna dari minat siswa.

2.4. Faktor-Faktor Mempengaruhi Minat Belajar Matematika

Minat bukan merupakan suatu hal yang didapat sejak lahir namun minat merupakan suatu keseluruhan yang dapat berubah-ubah karena sejak kecil minat anak itu selalu mengalami perubahan. Menurut Tenner (1975: 180) mengatakan bahwa Faktor-faktor yang mempengaruhi minat adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor motif sosial; faktor ini merupakan faktor untuk melakukan suatu aktivitas agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungannya. Minat ini merupakan semacam kompromi pihak individu dengan lingkungan sosialnya. Misalnya minat pada studi karena ingin mendapatkan penghargaan dari orang tuanya.
- 2) Faktor emosional; minat erat hubungannya dengan emosi karena faktor ini selalu menyertai seseorang dalam berhubungan dengan obyek minatnya. Kesuksesan seseorang pada suatu aktivitas disebabkan karena aktivitas tersebut menimbulkan perasaan suka atau puas, sedangkan

kegagalan akan menimbulkan perasaan tidak senang dan mengurangi minat seseorang terhadap kegiatan yang bersangkutan.

2.5. Unsur-Unsur Minat

Abdul wahid (1998: 14) mengemukakan bahwa seseorang dikatakan berminat sesuatu bila individu itu memiliki beberapa unsure seperti berikut.

(<https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/12/minat-belajar-siswa/>)

1) Perhatian

Perhatian sangatlah penting dalam mengikuti kegiatan dengan baik, dan hal ini berpengaruh pula terhadap minat siswa dalam belajar, banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan. Perhatian pemusatan juga tenaga atau kekuatan jiwa tertentu kepada suatu objek, atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas.

Siswa yang menaruh minat pada suatu aktivitas akan memberikan perhatian yang besar. Oleh karena itu seseorang siswa yang mempunyai perhatian terhadap suatu pelajaran, ia pasti akan berusaha keras untuk memperoleh nilai yang bagus yaitu dengan belajar.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perhatian adalah pemusatan pikiran terhadap suatu objek untuk menyertai suatu aktivitas tertentu.

2) Perasaan

Perasaan sebagai gejala psikis yang bersifat subjektif yang umumnya berhubungan dengan gejala-gejala mengenal dan dialami dalam kualitas senang atau tidak dalam berbagai taraf.

Setiap aktivitas dan pengalaman yang dilakukan akan selalu diliputi oleh suatu perasaan, baik perasaan senang maupun perasaan tidak senang. Perasaan umumnya bersangkutan dengan fungsi mengenal artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menganggap, mengingat-ingat atau memikirkan sesuatu. Pengertian perasaan disini adalah perasaan senang dan perasaan tertarik. Perasaan merupakan aktivitas psikis yang didalamnya subjek menghayati nilai-nilai dari suatu objek. Perasaan sebagai factor psikis non intelektual, yang khusus berpengaruh terhadap semangat. Jika seorang siswa mengadakan penilaian yang agak spontan melalui perasaannya tentang suatu hal di sekolah, dan penilaian itu menghasilkan penilaian yang positif maka akan timbul perasaan senang dihatinya akan tetapi jika penilaiannya negatif maka timbul perasaan tidak senang.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perasaan senang akan menimbulkan minat, yang diperkuat dengan sikap yang positif. Maka perasaan tidak senang akan menghambat dalam melakukan suatu hal, karena tidak adanya sikap yang positif sehingga tidak menunjang minat dalam beraktivitas.

3) Kemauan

Kemauan adalah dorongan yang terarah pada suatu tujuan yang dikehendaki oleh akal pikiran. Dorongan ini akan melahirkan timbulnya suatu perhatian terhadap suatu objek. Sehingga dengan demikian akan muncul minat individu yang bersangkutan

4) Motif

Kata motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan suatu aktivitas tertentu demi mencapai suatu

tujuan. Siswa melakukan suatu aktivitas karena ada yang mendorongnya. Dalam hal ini motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk bertindak. Dan minat merupakan potensi psikologi yang dapat dimanfaatkan untuk menggali motivasi bila seseorang termotivasi untuk suatu hal, maka dia akan melakukan aktivitas tersebut dalam rentangan waktu tertentu.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motif merupakan dasar penggerak yang mendorong aktivitas seseorang sehingga ia berminat terhadap sesuatu objek, karena minat adalah sebuah alat motivasi.

3. Tinjauan Media Pembelajaran

3.1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2017: 3), kata Media sendiri berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “Perantara” atau “Pengantar”. Dengan demikian, maka Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Banyak batasan yang diberikan orang atau para ahli tentang media yang dikutip Azhar Arsyad (2017 : 3) adalah sebagai berikut :

- a. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.

- b. Gagne dan Briggs (1975), menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang dapat merangsangnya untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Beberapa pendapat diatas Azhar Arsyad (2017: 10), menjelaskan bahwa pada dasarnya semua pendapat tersebut memposisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Beberapa pendapat diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan oleh orang lain untuk menyampaikan pesan atau informasi ke orang lain. Berkaitan dengan pembelajaran disekolah, media adalah alat penghubung atau jembatan yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Media juga dapat mengubah pola pikir siswa yang abstrak menjadi konkret.

Dalam proses pembelajaran guru dikenal sebagi sumber belajar bagi siswa yang dapat memberikan informasi atau ilmu. Tetapi alangkah baiknya guru tidak hanya diperlakukan sebagai sumber belajar tetapi sebagai fasilitator pelaksana kegiatan belajar mengajar. Jadi guru harus pintar memilih strategi dan media yang cocok dalam menyampai materi kepada siswa agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa

ketika melakukan transfer ilmu yang berhubungan dengan materi pelajaran di sekolah.

3.2. Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan sebuah media haruslah sesuai dengan kegunaannya. Media tidak akan berguna kalau tidak dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Dalam kegiatan belajar mengajar sangat berarti jika media dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu penyalur informasi kepada anak didik. Oleh karena itu, perlu sekali bagi guru atau siapa saja yang menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran harus dirancang dengan baik dan dipikirkan bukan hanya pembuatannya media itu sendiri. Pemanfaatan sebuah media harus dirancang dan dipikirkan agar media itu bermanfaat bagi guru dan siswa. Jadi media itu harus direncanakan dan dirancang secara sistematis agar proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.

3.3. Pengertian Variasi Media Video

Pengertian variasi media video tersebut adalah seperangkat yang ditayangkan secara langsung dibuat, dirancang, dihimpun, atau disusun secara sengaja, dan digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep dalam pembelajaran. Variasi media video adalah salah satu alat yang digunakan dalam menjelaskan materi pembelajaran Matematika. Variasi media Video merupakan gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa latin, *video-vidivisium* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat.

Variasi Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera

penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dalam belajar sekaligus melihat gambar.

Menurut Azhar Arsyad (2017 :50) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, bahwa variasi media video merupakan salah satu jenis media-audio visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak. Bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara yang memberikan daya tarik tersendiri. Variasi media Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa variasi media video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan menggambarkan suatu objek yang bergerak secara bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Variasi media Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.

Variasi Media Video adalah segala sesuatu sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan dengan

animasi dengan pengaturan kecepatan yang mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Kemampuan variasi media video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu anda menyampaikan materi yang bersifat dinamis.

Menurut Daryanto (2010: 88) mengatakan bahwa materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu adalah paling baik disajikan melalui pemanfaatan teknologi video. Oleh karena itulah suatu materi yang telah direkam dalam bentuk video dapat digunakan dengan baik untuk proses pembelajaran tatap muka (langsung) maupun jarak jauh tanpa kehadiran guru. Karena kemampuan itulah maka teknologi video banyak digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran utama dalam system pendidikan, terutama di Negara-negara maju.

3.4. Tujuan Penggunaan Variasi Media Video dalam Pembelajaran

Andi Prastowo (Mengutip Ronal Anderson), mengemukakan tentang beberapa tujuan dari penggunaan variasi media video dalam pembelajaran yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Tujuan Kognitif
 - a. Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
 - b. Dapat menunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai mana media foto dan flm bingkai meskipun kurang ekonomis

- c. Variasi media Video dapat menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

2) Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan teknik, variasi media video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

3) Tujuan Psikomotorik

- a. Variasi media Video merupakan media yang dapat untuk memperhatikan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerak yang ditampilkan.
- b. Melalui variasi media video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terdapat kemampuan siswa sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerak tadi.

Melihat beberapa tujuan yang di paparkan di atas, sangatlah jelas peran variasi media video dalam pembelajaran. Variasi media Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, model-model pembelajaran, dan setiap ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada ranah kognitif, siswa dapat mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak disini mampu membuat karakter terasa lebih hidup. Selain itu dengan melihat variasi media video, setelah atau sebelum membaca dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar. Pada ranah efektif, variasi media video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi, dan penyikapan dari pelajaran yang efektif.

Pada ranah psikomotorik, variasi media video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja video yang merekam kegiatan motorik/gerak dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan tersebut.

Sebagai bahan ajar non cetak, variasi media video kaya akan informasi untuk di informasaiakan dalam pembelajaran dapat sampai ke peserta didik secara langsung. Maka dari itu variasi media video, dapat menambah dimensi baru dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi didalam variasi media video, peserta didik bisa memperoleh keduanya, yaitu gambar bergerak beserta suara yang menyertainya.

Menurut Ahmad Rohani, (1997: 98) variasi media video yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dilihat, didengar dan dapat dilihat dan didenga diantaranya yaitu: 1) Penerima pesan akan memperoleh tanggapan yang lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, karena antara melihat dan mendengar dapat dikombinasikan menjadi Satu 2) Dapat menikmati kejadian dalam waktu yang lama pada suatu proses atau peristiwa tertentu 3) Dengan teknik Slow-Motion dapat mengikuti suatu gerakan atau aktivitas yang berlangsung cepat. 4) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu 5) Dapat membangun sikap, perbuatan dan pembangkitan minat dan mengembangkan problema.

(<http://eprints.uny.ac.id/44782/1/Etimar.pdf>)

3.5. Manfaat Penggunaan Variasi Media Video dalam Pembelajaran

Manfaat media video menurut Andi Prastowo (2014), antara lain:

1. Memberikan pengalaman yang takterduga kepada peserta didik,
2. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat,
3. Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu,
4. Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan
5. Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, keberadaan variasi media video sangat tidak disangsikan lagi di dalam kelas. Dengan variasi media video siswa dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, berbahaya, maupun lampau yang tidak bisa dibawa langsung kedalam kelas. Siswa pun dapat memutar kembali video sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran variasi media video menumbuhkan minat serta memotivasi siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran.

3.6. Kelebihan dan Kelemahan Variasi Media Video

Kelebihan dan keterbatasan variasi media video menurut Daryanto (2010:89) berpendapat bahwa kelebihan menggunakan variasi media video, sebagai berikut:

- 1) *Fine details* artinya : Video terutama terutama media tayangnya televisive tidak dapat menampilkan objek sampai yang sekecil-sekecilnya dengan sempurna.
- 2) *Size information* artinya : Video tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebelumnya.
- 3) *Thir dimention* artinya : Gambar yang diproyeksikan oleh video berbentuk 2 dimensi, untuk tampak seperti tiga dimensi dapat diatasidengan mengatur pengambilan gamabar, letak property, atau pengaturan cahaya.

Kekurangannya, antara lain :

- 1) *Opposition* artinya : Pengambilan yang kurang tepat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- 2) *Setting* artinya : Kalau ditampilakan adengan dua orang yang sedang bercakap-cakapan diantara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton untuk menebak dimana kejadian tersebut berlangsung, bisa saja ditafsirkan dipasar, di stasiun atau tempat keramaian lain.
- 3) *Material Pendukung* artinya: variasi media Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya.

Sedangkan keterbatasan variasi media video, antara lain:

- 1) Untuk membuat program variasi media video membutuhkan tenaga.
- 2) Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan system proyeksi variasi media video diperbanyak.
- 3) Penggunaan, peralatan variasi media video harus tersedia di tempat penggunaan.
- 4) Sifat komunikasikan bersifat satu arah dan satu diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.

Berdasarkan media pembelajaran diatas pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan variasi media video. Dalam penayangannya variasi media video tidak dapat berdiri sendiri, variasi media video ini membutuhkan alat aktif untuk menampilkan suara agar terdengar jelas. Sifat komunikasi dalam penggunaan variasi media video hanya bersifat satu arah.

3.7. Penggunaan Media Video di SD

Ada dua macam variasi media video sebagai pembelajaran. Pertama, video yang sengaja dibuat atau di desain untuk pembelajaran. Variasi media Video ini dapat menggantikan guru dalam mengajar. Bersifat interaktif terhadap siswa. Hal inilah yang menjadikan video ini bisa menggantikan guru dalam mengajar. Variasi media Video ini bisa disebut sebagai “video pembelajaran”. Guru yang menggunakan variasi media video pembelajaran semacam ini dapat menghemat energi menjelaskan suatu materi kepada siswa secara lisan. Peran guru ketika memilih penggunaan media pembelajaran ini hanyalah mendampingi siswa, dan lebih bisa berperan sebagai fasilitator. Selain dilengkapi materi video juga dilengkapi dengan soal evaluasi, kunci jawaban, dan lain sebagainya sesuai dengan kreativitas membuatnya. Biasanya satu video berisi satu pokok bahasan.

Kedua, variasi media video yang tidak didesain untuk pembelajaran, namun dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk menjelaskan sesuatu hal yang berkaitan dengan pembelajaran misalnya video tari-tarian daerah. Dengan menggunakan variasi media video ini siswa dapat melihat secara jelas bagaimana model sebuah tarian. Contoh lain adalah video terjadinya metamorphosis kupu-kupu. Materi ini untuk siswa SD agak sulit untuk diterima karena merupakan sebuah “proses”, apalagi jika disampaikan hanya dengan ceramah saja sehingga

terkesan abstrak bagi siswa. Dengan video proses metamorphosis kupu-kupu dapat ditampilkan, selain menarik perhatian siswa dapat menjadikan siswa melihat prosesnya secara lebih detail dan konkret dibandingkan hanya menggunakan media gambar saja. Penggunaan video ini dapat mengaktifkan daya kreatifitas siswa, menimbulkan pertanyaan-pertanyaan siswa kritis siswa serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Hanya saja variasi media video membutuhkan penjelasan dan pengarahan lebih lanjut dari guru, karena variasi media video ini bukan video interaktif. Oleh karena itu penggunaan variasi media video ini memerlukan keterampilan guru, agar tercapai dengan baik.

3.8. Cara Guru Menggunakan Variasi Media Video di SD

Penggunaan variasi media video dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu cermat dalam pemilihan dan penetapan media yang akan digunakan. Kecermatan dan ketepatan dalam memilih media akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, di samping itu kegiatan pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat menimbulkan minat belajar, dan perhatian siswa menjadi terpusat kepada topik yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran. Memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sebaiknya guru melakukan seleksi terlebih dahulu terhadap media pembelajaran.

Media pembelajaran yang akan sesuai yang akan digunakan untuk mendampingi dirinya dan proses pembelajaran. Dalam pemilihan sebuah media khususnya variasi media video, seorang guru tidak bisa menggunakan video secara asal-asalan. Variasi media Video yang dipilih harus sesuai dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum serta mengacu kepada silabus, yang

digunakan pada penelitian ini berdasarkan indikator media pembelajaran sebagai berikut:

1) Menarik perhatian, minat dan pikiran

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa menarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat belajar pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Seorang siswa yang menaruh minat terhadap pelajaran Matematika, maka ia berusaha untuk memperhatikan penjelasan dari gurunya. Berminat dalam suatu pelajaran yang akan dipelajarinya.

2) Kesesuaian dengan materi

Kesesuaian materi dipilih seoptimal mungkin untuk membantu peserta didik dalam mencapai standar kompetensi dasar terutama dalam menentukan media apa yang akan digunakan khususnya dalam mata pelajaran Matematika maka dari itu variasi media video harus sesuai dengan materi dengan itu siswa sangat mudah memahami mata pelajaran dan tidak merasa bosan dalam belajar dan tidak kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

3) Interaktif

Interaktif dalam menyiapkannya diperlukan pengetahuan dan keterampilan pendukung yang memadai terutama dalam mengoperasikan peralatan seperti media video.

4) Mempermudah pemahaman siswa

Mempermudah pemahaman salah satu patokan dari kompetensi yang dicapai dan memilih materi yang bisa dimengerti siswa, memilih media yang menarik sesuai dengan kemampuan siswa, siswa melakukan kegiatan belajar dengan senang dan mudah dimengerti dan juga mudah mengerjakan tugas.

4. Tinjauan Tentang Karakteristik Anak SD

Masa usia sekolah dasar merupakan tahap perkembangan penting dan bahkan fundamental bagi keberhasilan proses pembelajaran. Apabila seorang guru memperhatikan karakteristik siswa, maka guru akan menciptakan pembelajaran efektif, bermakna, menyenangkan dan nantinya minat belajar siswa akan meningkat.

Menurut Nasution yang dikutip Syaiful Bahdri Djamarah (2002:89) masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas tahun atau dua belas tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar, dan dimulainya sejarah baru dalam kehidupannya untuk mengubah sikap dan tingkah laku pada dirinya.

Pada masa ini sering disebut dengan masa sekolah, karena anak baru pertama kali mendapatkan pendidikan formal melalui sekolah. Tetapi dapat dikatakan pada usia sekolah ini adalah masa matang untuk sekolah. Masa sekolah, karena anak sudah mendapatkan taman kanak-kanak, sebagai lembaga persiapan bersekolah yang sebenarnya. Masa matang untuk belajar, karena anak sudah berusaha untuk mencapai sesuatu, tetapi perkembangan aktivitas bermain hanya bertujuan untuk mendapatkan melukiskan gambar hidup dan suara memberikan

daya tarik tersendiri. Variasi media video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memper panjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

5. Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu tentang pengaruh media “video” terhadap minat belajar telah di lakukan oleh:

1. Etimar (2016) dengan judul penelitian “Pengaruh Variasi Media Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Golo Yogyakarta”. Dengan hasil penelitian: pembelajaran dengan variasi media video berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Golo tahun ajaran 2015/2016. Hal ini dilihat dengan adanya perbedaan hasil *post test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai $\text{sig } 7,52 < 0,05$, yang artinya ada perbedaan yang hasil signifikasi hasil *post test* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.
2. Emy Dwi Kurnia Sari (2011) tentang Pengaruh Media “Video” Terhadap Pemahaman Menyimak Dongeng Siswa Kelas V SD Negeri Panembahan”. Skripsi program studi pendidikan guru sekolah dasar, universitas negeri Yogyakarta menemukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video berpengaruh positif terhadap pemahaman menyimak isi dongeng siswa kelas V SD Negeri Panembahan. Hal itu terlihat dari nilai post test yang menggunakan media video lebih tinggi daripada yang tidak menggunakan media video, dengan skor rata-rata pemahaman menyimak dongeng yang

menggunakan media video sebesar 13,52 sedangkan pemahaman menyimak dongeng siswa yang tidak menggunakan media video sebesar 9,91.

3. Resna Maulida (2010) “Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Anak Menggunakan Media Video Siswa Kelas IV SD N Kotagede Yogyakarta”. Kemampuan menyimak merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa sebelum menguasai kemampuan berbahasa yang lainnya. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan faktor paling penting dalam proses pembelajaran, oleh karena itu benar-benar dipertimbangkan oleh pengajar agar tujuan pembelajaran keterampilan menyimak dapat tercapai. Kemampuan menyimak pada siswa IV Negeri Kotagede Yogyakarta.

Dari beberapa penelitian terdahulu tentang pengaruh media video di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti seberapa besarkah pengaruh penggunaan variasi media video terhadap minat belajar peserta didik dengan judul **“Pengaruh Variasi Media Video Terhadap Minat Belajar peserta didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Inpres Tinggimae”**.

B. Defenisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional merupakan definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara memberi arti atau menspesifikasikan kegiatan, maupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut. Menurut Sugiono, (2017: 63) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian merupakan suatu objek yang harus ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah variasi media video khususnya mata pelajaran Matematika.

1) Variasi media video

Variasi media video adalah salah satu media pembelajaran Matematika yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi yang akan di ajarkan. Variasi media video merupakan media yang memiliki unsur gambar dan suara yang digabungkan dalam satu pita video. Adapun video yang digunakan dalam penelitian ini adalah video yang di download dari youtube. Variasi media video dalam penelitian ini adalah media yang dibuat dan ditayangkan secara langsung media ini dibuat dengan tujuan untuk merangsang pikiran anak untuk memahami materi pembelajaran. Media ini dibuat dengan tujuan untuk menyalurkan pesan berupa bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, minat dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Variasi Media video dibuat sebgus mungkin agar menarik, sesuai dengan materi, interaktif dan mempermudah siswa dalam belajar khususnya mata pelajaran Matematika.

2) Minat Belajar Matematika

Minat belajar yang dimaksud dengan penelitian ini adalah nilai angket belajar siswa setelah belajar Matematika. Minat belajar dapat diukur dengan memberikan alat atau instrumen berupa angket. Angket diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil *pree test* dan *post test* dianalisis untuk mengetahui hasil belajar siswa.

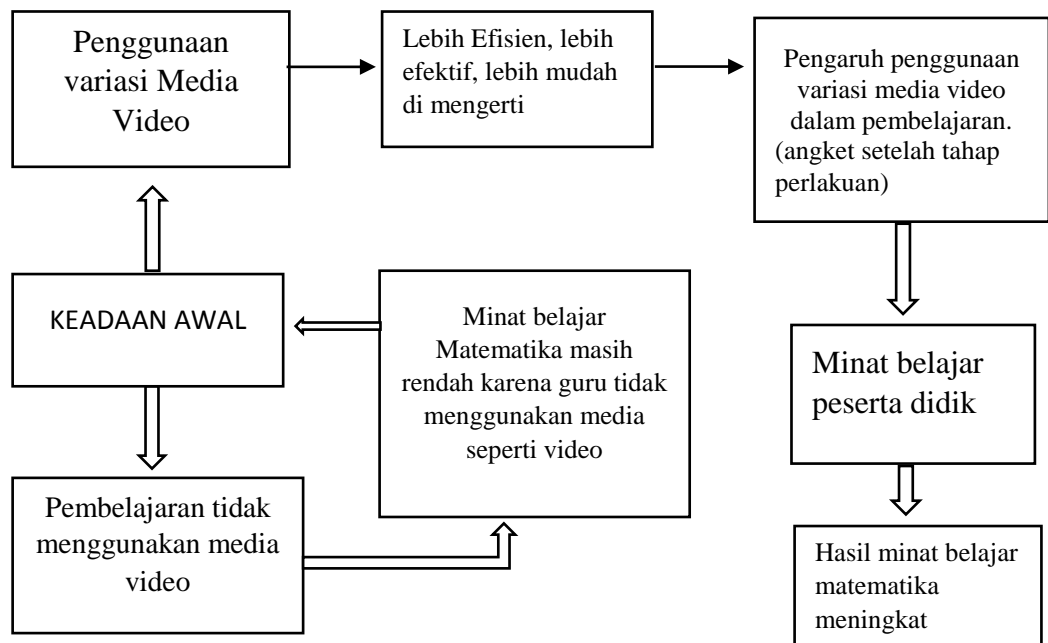
C. Kerangka Pikir

Pada dasarnya, pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar sebagai salah satu pembelajaran yang memiliki cakupan materi yang cukup luas. Seorang guru harus mampu menstruktur dan mensistematisasikan materi menggolongkan pola-pola menurut atribut-atribut dari objek atau kejadian. Pada masa operasional konkret anak sudah menerapkan proses berfikir logis tetapi hanya dengan objek atau problem yang konkret. Hal ini berarti siswa SD yang berada dalam fase operasional konkret dapat memahami *seriation* yang memungkinkan siswa untuk menyusun berbagai rangkaian logis. Mulai mengerti perubahan, proses, dan hubungan dari kejadian-kejadian yang lebih kompleks. Anak pada tahap ini dapat berfikir secara logis tanpa harus membandingkan pasang demi pasang secara langsung.

Anak usia SD berada pada tahap operasional konkret maka anak usia SD mulai berfikir logis tetapi masih terbatas pada hal-hal konkret. Oleh karena itu pembelajaran di SD juga memiliki rasa ingin tahu yang besar dan suka bermain. Oleh karenanya rasa ingin tahu dan bermain maka pembelajaran perlu berorientasi pada kondisi siswa tersebut. Artinya sekali waktu guru dapat merancang pembelajaran yang dapat mewedahi rasa ingin tahu dan keinginan bermain.

Pada tahap ini anak Sekolah Dasar difasilitasi untuk melakukan kegiatan yang lebih banyak dan luas melalui pengalaman langsung atau objek konkret. Atau, dapat pula mereka di fasilitasi untuk mengelompokkan objek ke dalam berbagai sistem dan menggunakan skema klasifikasi.

Siswa selaku salah satu komponen dalam proses pendidikan sangat mempengaruhi kualitas pengajaran yang dilakukan. Apabila siswa merasa senang dan berminat untuk mengikuti pembelajaran, maka proses pembelajaran yang dilakukan akan mendapat hasil optimal begitu juga sebaliknya.



Gambar 2.1. Konsep Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

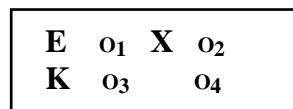
Berdasarkan kajian teori di atas maka hipotesis penelitian ini dapat diketahui sebagai berikut: “Ada Pengaruh Variasi Media Video Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika kelas VB SD Inpres Tinggimae Kabupaten Gowa”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen*. Sugiyono (2017: 114) menjelaskan bahwa desain *quasi eksperimen* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain *quasi eksperimen* yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket *Kontrol Group Design* dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih, kemudian diberi angket untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Angket diberikan kedua nilai rata-rata kedua kelompok setelah adanya perlakuan. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran Matematika dengan variasi media video, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan pembelajaran Matematika dengan variasi media video. Apabila digambarkan, desain penelitian ini angket *Control Group Desain* menurut Sugiyono (2017: 116) adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1 Rancangan *quasi eksperimen control group design*

Keterangan:

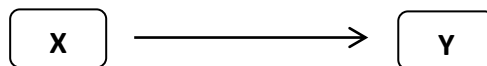
- E = Kelompok eksperimen
- K = Kelompok kontrol
- X = *Treatment* atau perlakuan
- O1 = Angket sebelum eksperimen
- O2 = Angket setelah eksperimen
- O3 = Angket sebelum control
- O4 = Angket setelah control

B. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 63) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk di dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Secara teoritis variable diartikan sebagai suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Didalam penelitian eksperimen terdapat dua variable yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas adalah variabel penyebab yang mempengaruhi terjadinya perubahan. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat dua variabel yaitu:

1. Variabel bebas (*independent*) adalah variasi media video (X)
2. Variabel terikat (*dependent*) adalah minat belajar Matematika murid kelas V SD Inpres Tinggimae (Y)



Gambar 3.2 hubungan variable

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiono (2017: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Subjek Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Tinggimae.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Inpres Tinggimae dengan menggunakan *sampling jenuh* yaitu semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah penelitian yang harus dilaksanakan. Langkah-langkah penelitian eksperimen pada prinsipnya sama dengan jenis penelitian lainnya. Menurut Suharmi Arikunto (2010: 209) proses penelitian secara eksplisit dapat dilihat sebagai berikut.

1. Menyusun rancangan penelitian, memilih tempat penelitian, dan mengurus surat ijin penelitian.
2. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai Kompetensi Dasar, Standar Kompetensi dan indikator membuat media pembelajaran variasi media video.

3. Menyusun instrument berupa angket.
4. Menguji coba instrument baik dalam skala kecil maupun besar, mengevaluasi dan menetapkan instrument penelitian.
5. Menentukan kelas penelitian
6. Pelaksanaan penelitian sebagai berikut:
 - a. Peneliti membagikan angket kepada siswa kelompok eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui minat belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika sebelum mendapatkan *treatment*.
 - b. Pemberian perlakuan (*treatment*). Peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) kepada siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang. *Treatment* yang diberikan kepada siswa kelompok kontrol adalah pembelajaran matematika biasa yang diterima seperti yang diajarkan oleh guru kelas atau tanpa menggunakan media. Dan *treatment* yang diberikan kepada siswa kelompok eksperimen adalah perlakuan pembelajaran dengan menggunakan variasi media video.
 - c. Setelah mendapat perlakuan (*treatment*) peneliti membagikan instrument berupa angket kepada siswa kelompok eksperimen dan kelompok control dengan angket yang sama. Tujuan pemberian *post test* ini untuk mengukur minat belajar Matematika siswa setelah mendapat perlakuan.
 - d. Penganalisan hasil, analisis item. Dilakukan dengan menguji validitas dan reliabilitas instrument.

- e. Mengadakan revisi terhadap item-item yang dirasa kurang baik, berdasarkan data yang diperoleh sewaktu uji coba
- f. Membuat kesimpulan berdasarkan analisis data
- g. Membuat laporan penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto (2003 : 150) mengemukakan bahwa instrument penelitian adalah suatu alat bantu pada waktu peneliti menggunakan suatu metode pengumpulan data agar pekerjaannya mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang mendukung dalam menjawab permasalahan yang diteliti serta mempermudah peneliti untuk menemukan solusi dari permasalahan, mendapat hasil yang baik sehingga mudah diolah.

Instrumen angket dalam penelitian ini dibuat untuk mendapatkan data tentang minat belajar Matematika. Instrument ini disusun berdasarkan variabel yang ditetapkan oleh peneliti kemudian dikembangkan dalam bentuk indikator setiap variable.

1. Kisi-kisi Instrumen

a) Angket

Angket digunakan sebagai alat utama untuk mengumpulkan data tentang minat belajar Matematika. Angket yang diberikan kepada siswa untuk direspon berisi serangkaian pertanyaan yang terbentuk angket. Minat belajar Matematika dapat diperoleh datanya dari pemberian angket awal (angket sebelum perlakuan) dan angket akhir (angket setelah perlakuan) kepada siswa. Adapun tabel kisi-kisi instrument angket dibawah ini:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar

Variabel Penelitian	Indikator	No. pertanyaan	Jumlah butir
Minat belajar	1. Perhatian	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
	2. Perasaan	7, 8, 9, 10	4
	3. Kemauan	11, 12, 13, 14, 15	5
	4. Motif	16, 17, 18, 19, 20	5
	Jumlah		20

Berdasarkan kisi-kisi instrument angket di atas, peneliti membuat angket yang kemudian digunakan untuk menilai minat belajar Matematika yang dikerjakan siswa sebelum dan setelah mendapatkan *treatment* (perlakuan). Dalam penelitian ini juga, peneliti menyusun angket sebanyak 20 item angket minat belajar. Setiap item angket minat belajar mempunyai 4 pilihan jawaban diberi nilai 4 dengan kriteria tertinggi sampai dengan bobot nilai 1 dengan criteria terendah. Metode ini untuk memperoleh data minat belajar siswa kelas V SD Inpres Tinggimae. Penyusunan pernyataan dalam skala minat terdiri atas 4

jawaban pilihan, yaitu selalu (SL), sering (SR), kadanag-kadang (KK), tidak pernah (TP).

Tabel 2. Distribusi Skor Skala Minat Belajar

No	Jawaban	Skor
1	Selalu (SL)	4
2	Sering (SR)	3
3	Kadang –Kadang (KK)	2
4	Tidak Pernah (TP)	1

b) observasi

Lembar observasi pada penelitian ini disusun untuk mengamati proses pembelajaran menggunakan variasi media video. Pada penelitian ini, lembar observasi disusun berbentuk *check list*. Peneliti membuat kisi-kisi lembar observasi pembelajaran dengan tujuan memberikan gambaran mengenai berbagai hal yang akan diamati dalam pembelajaran menggunakan variasi media video. Peneliti membuat kisi-kisi instrumen dengan mendasarkan kepada indikator yang terdapat dalam langkah-langkah penggunaan variasi media video. Berikut ini kisi-kisi instrumen lembar observasi pembelajaran dengan variasi media video yang digunakan pada penelitian ini. Berdasarkan indikator media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian, minat dan pikiran
- 2) Kesesuaian dengan materi
- 3) Interaktif
- 4) Mempermudah pemahaman siswa

Tabel 3. Kisi-kisi lembar observasi penggunaan variasi media video

No	Aspek	Nomor butir	Jumlah butir
1	Menarik perhatian, minat dan pikiran siswa.	1, 2	2
2	Kesesuaian dengan materi	3	1
3	Interaktif	4, 5	2
4	Kemampuan mempermudah pemahaman siswa	6	1
Jumlah			6

F. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data-data penelitian untuk menjawab permasalahan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan observasi.

1. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup karena responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Hal ini sesuai pendapat Suharsimi Arikunto (2006: 100) yang menyatakan bahwa angket tertutup (angket terstruktur) adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda silang (x) atau tanda checklist (√).

Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan variabel yang diungkap. Dalam

pengembangan instrument ini yang ditempuh langkah-langkah menyusun instrument mengacu pada pendapat yang dikemukakan Nana Sudjana (2003: 98).

Dalam menggunakan metode angket, peneliti menggunakan instrument berupa angket. Angket terdiri dari banyak butir angket (*item*) yang masing-masing mengukur satu variabel. Angket yang digunakan adalah angket di gunakan sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data minat belajar Matematika siswa kelas V SD Inpres Tinggimae.

2. Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti. Observasi penelitian ini menjadi salah satu dari teknik pengumpulan data apabila sesuai dengan tujuan penelitian, yang direncanakan, serta dapat dikontrol keandalan dan kesahihannya. Pada penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran apakah sudah sesuai atau belum dengan rancangan yang telah direncanakan oleh peneliti. Peneliti menggunakan jenis observasi terstruktur dikarenakan peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang variabel yang hendak diamati. Peneliti mengamati, mencatat, menganalisis, serta membuat kesimpulan berdasarkan situasi pembelajaran yang berlangsung menggunakan instrumen berupa lembar observasi.

G. Teknik Analisis Data

Hasil dari angket dianalisis melalui tiga tahap, yaitu tahap deskripsi data, tahap uji persyaratan analisis, dan tahap pengujian hipotesis

1. Tahap Deskripsi Data

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap deskripsi data ini adalah membuat rangkuman distribusi data angket dan posttest dari *statistic deskriptif program SPSS 16 for windows*.

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi yang didistribusi normal atau tidak. Uji statistic yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah uji statistic *One-Samplekolmogorov-Smirnov Angket*. Dengan bantuan program SPSS 16 for windows. Data disebut normal jika taraf signifikan $> 5\%$

b. Uji Homogenitas

Suharmi Arikunto (2006: 320) mengemukakan bahwa uji homogenitas dimaksudkan untuk melakukan pengujian atau kesamaan atau homogenitas beberapa bagian sampel-sampel yang diambil dari populasi varian yang sama. Pengujian homogenitas varians digunakan uji F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Keterangan :

Data dikatakan homogen jika nilai F hitung < F tabel nilai taraf signifikan > 5% proses penghitungannya diselesaikan dengan bantuan aplikasi Komputer *Statistical Product Service Solutions 16 For windows*.

c. Uji Hipotesis

Desain penelitian ini adalah *non-equivalent control group* maka teknik analisis data yang digunakan pengujian hipotesis uji t. Uji t digunakan untuk menguji apakah ada pengaruh penggunaan variasi media video terhadap minat belajar siswa. Uji t dipilih karena untuk membandingkan kedua *mean* dari kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sehingga diketahui perbedaan peningkatan hasil minat belajar antara kedua kelompok. Proses penghitungan diselesaikan dengan bantuan aplikasi komputer SPSS 16 *for windws*.

Data yang sudah terkumpulkan, kemudian diolah dengan menggunakan statistik tertentu. Untuk menganalisis data yang sudah terkumpul peneliti menggunakan statistik deskriptif. Peneliti menggunakan statistik deskriptif ini, karena dalam penelitian ini yang menjadi subjek peneliti adalah keseluruhan siswa kelas V SD Inpres Tinggimae.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif guna menguji hipotesis dengan

menggunakan *mean*. *Mean* merupakan teknik penjelasan kelompok didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. *Mean* didapat dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada pada kelompok tersebut. Untuk mendapatkan *mean* dapat digunakan dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Gambar 2. Rumus *mean* (Sugiyono, 2012: 49)

Keterangan:

\bar{X} = Mean (rata-rata)

Σ = Epsilon

x_i = Nilai x ke i sampai ke n

n = Jumlah individu.

$$\frac{1}{2} n - F$$

$$\text{Median} = b + p \frac{\frac{1}{2} n - F}{f}$$

Keterangan :

b = Batas bawah, dimana median akan terletak

n = Banyak data/sampel

p = Panjang kelas interval

f = Jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

f = Frekuensi kelas median

$$b_1$$

$$\text{Modus} = b + p \frac{b_1 - b_2}{b_1 - b_2 + b_2 - b_1}$$

Keterangan :

b = Batas kelas interfal dengan frekuensi terbanyak

p = Panjang kelas interfal

b1 = Frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interfal terbanyak dikurangi kelas interfal sebelumnya)

b2 = Frekuensi kelas dikurangi frekuensi kelas interfal berikutnya

Untuk memperoleh distribusi frekuensi digunakan perhitungan interval, rentang interval, dan panjang interval. Adapun rumus perhitungan menurut sugiyono (2010: 36) adalah sebagai berikut:

Interval kelas = $1 + 3,3 \log n$ (jumlah sampel)

Rentang interval = (nilai tertinggi-nilai terendah) + 1

$$\text{panjang interval} = \frac{\text{Rentang interval}}{\text{jumlah kelas}}$$

keterangan :

f = Frekuensi

x = Titik tengah

N = Jumlah sampel

Untuk menguji hipotesisnya digunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{X} - \mu}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

t = t Hitung

X = Rata- rata xi

μ = Nilai yang hipotesiskan

S = Simpangan baku

n = Anggota sampel

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh dari data sebelum penelitian (angket) dan setelah penelitian (angket) di kelas V SD Inpres Tinggimae. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data hasil minat belajar Matematika. Hal tersebut sesuai penelitian ini yang membahas tentang pengaruh variasi media video terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas V SD Inpres Tinggimae tahun pelajaran 2018/2019. Data yang telah dikumpulkan (data mentah) kemudian diolah. Pengolahan data dimaksudkan sebagai suatu proses untuk memperoleh data ringkasan dari data mentah dengan menggunakan cara atau rumus tertentu. Data ringkasan yang diperoleh dari pengolahan data itu dapat berupa jumlah (total), rata-rata, (*mean*), persentase (*percentage*), dan sebagainya.

1. Deskripsi Data Angket Minat Belajar Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen sebelum perlakuan

a. Nilai Angket sebelum perlakuan Kelompok eksperimen

Berdasarkan hitungan (terlampir) hasil angket yang dilaksanakan pada hari senin 27 Agustus 2018 di kelas VB sebagai kelompok eksperimen dengan memberikan angket kepada murid untuk dikerjakan guna mengetahui pemahaman murid tentang materi bilangan bulat. Tujuan diberikan angket untuk mengetahui

apa yang hendak dikerjakan oleh peneliti pada saat pelaksanaan penelitian. Dari hasil hitungan sebelum perlakuan angket, diperoleh skor tertinggi sebesar 68, skor terendah sebesar 46, standar deviasi sebesar 5,242 dan skor rata-rata (*mean*) sebesar 58,29. Untuk lebih mudah memahami data distribusi frekuensi hasil angket setelah perlakuan kelompok eksperimen, data disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini dengan jumlah kelas interval yang dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Interval kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$k = 1 + 3,3 \log 34$$

$$k = 1 + 3,3 \times 1.531478$$

$$k = 1 + 5.053877$$

$$k = 6.053877$$

$$k = 6$$

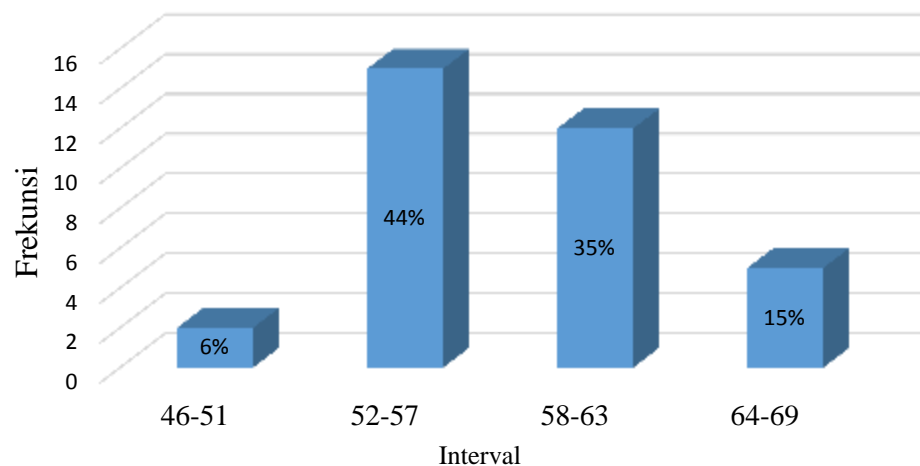
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Angket Sebelum Perlakuan kelompok Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	46-51	2	6
2	52-57	15	44
3	58-63	12	35
4	64-69	5	15
Jumlah		34	100

Berdasarkan tabel 4.1 distribusi frekuensi data yang telah dikelompokkan di atas diketahui bahwa yang mendapat nilai, interval 46-51 sebanyak 2 murid atau 6%, nilai interval 52-57 sebanyak 15 murid atau 44%, nilai interval 58-63 sebanyak 12 murid atau 35% dan nilai interval 64-69 sebanyak 5 murid atau 15%.

Untuk lebih jelasnya data distribusi frekuensi hasil angket sebelum perlakuan kelompok eksperimen dapat disajikan dalam bentuk diagram batang dibawah ini.

Gambar 4.1 Diagram Batang Angket Minat Belajar Matematika Sebelum Perlakuan Kelompok Eksperimen



Berdasarkan diagram batang di atas dapat diketahui bahwa nilai yang tertinggi berada diantara interval 52-57 sebanyak 15 murid atau 44%, nilai interval 58-63 sebanyak 12 murid atau 35% nilai yang terendah berada diantara interval 46-51 sebanyak 2 murid atau 6%.

b. Nilai Angket Sebelum Perlakuan Kelompok Kontrol

Berdasarkan hitungan (terlampir) hasil angket pada kelompok kontrol yang dilaksanakan pada hari selasa 27 Agustus 2018 di kelas VA, diperoleh skor tertinggi sebesar 68, skor terendah 50, dan nilai rata-rata sebesar 61,38. Untuk mempermudah penjelasan hasil angket pada kelompok kontrol dapat disajikan dalam tabel distribusi. Berikut ini adalah rangkuman data angket hasil minat belajar Matematika kelompok kontrol dalam bentuk tabel distribusi frekuensi

minat Murid yang disajikan dengan jumlah kelas interval yang dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Interval kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$k = 1 + 3,3 \log 34$$

$$k = 1 + 3,3 \times 1.531478$$

$$k = 1 + 5.053877$$

$$k = 6.053877$$

$$k = 6$$

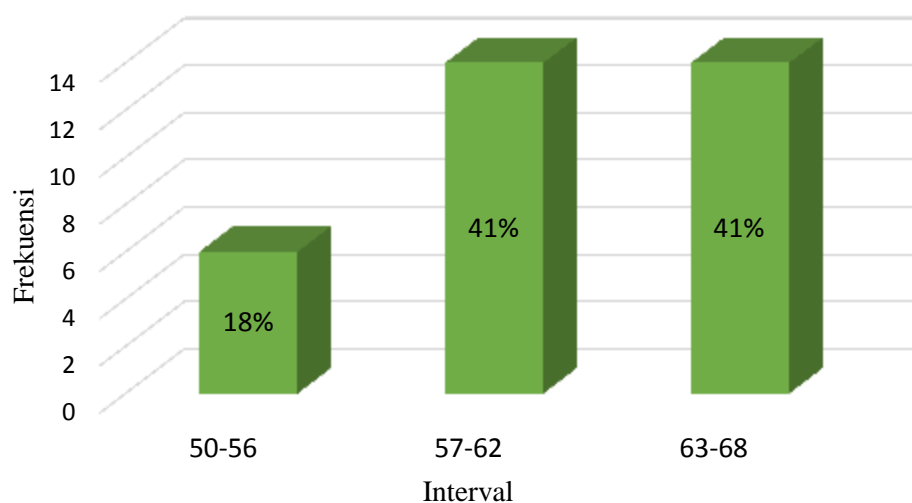
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Angket Sebelum Perlakuan kelompok Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	50-56	6	18
2	57-62	14	41
3	63-68	14	41
Jumlah		34	100

Berdasarkan tabel 4.2 distribusi frekuensi data yang telah dikelompokkan di atas diketahui bahwa yang mendapat nilai, interval 50-56 sebanyak 6 Murid atau 18%, interval 57-62 sebanyak 14 Murid atau 41% dan interval 63-68 sebanyak 14 Murid atau 41%. Untuk lebih jelasnya data distribusi frekuensi hasil

angket sebelum perlakuan kelompok control dapat disajikan dalam bentuk diagram batang dibawah ini.

Gambar 4.2 Diagram Batang Angket Minat Belajar Matematika Sebelum Perlakuan Kelompok Kontrol



Berdasarkan diagram batang di atas dapat diketahui bahwa nilai yang tertinggi berada diantara interval 57-62 sebanyak 14 Murid atau 41% dan interval 58-62 sebanyak 1 Murid atau 41% nilai yang terendah berada diantara interval 63-68 sebanyak 6 Murid atau 18%

2. Deskripsi Hasil Observasi penggunaan Variasi Media Video Materi Bilangan Bulat pada Mata Pelajaran Matematika

Pengumpulan data tentang menggunakan media video dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi yang telah direncanakan sebelum penelitian. Observasi penggunaan media video dilaksanakan 3 kali pertemuan yaitu pada hari

selasa, rabu, dan kamis tanggal 28-30 agustus 2018. Observasi dalam penelitian ini dilaksanakan dalam penelitian khusus untuk mengamati penggunaan variasi media video terhadap minat belajar Matematika pada kelompok eksperimen sebagai berikut.

a. Pertemuan I

Observasi pembelajaran Matematika menggunakan media video dilaksanakan pada hari selasa 28 agustus 2018 di kelas VB sebagai kelas eksperimen. Data hasil observasi penggunaan media video bilangan bulat dapat dilihat pada tabel (terlampir). Hasil observasi kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama di kelas VB sebagai kelas eksperimen dengan perlakuan menggunakan media video, aspek yang ditentukan oleh peneliti sebelum pelaksanaan penelitian terdapat beberapa aspek yang belum terpenuhi terdapat butir 4 dan 5. Hal ini dikarenakan dalam penggunaan media video tentang bilangan bulat ada sebagian Murid yang belum aktif dalam mengerjakan tugas kelompok dengan menggunakan media, disisi lain Murid yang sedang asyik ngobrol dengan teman sebangkunya. Dengan demikian yang kurang aktif dan tidak paham mengerjakan ketika peneliti memberikan satu contoh soal dipapan tulis.

b. Pertemuan II (dua)

Observasi pembelajaran Matematika dengan menggunakan media video dilaksanakan pada hari rabu, 29 Agustus 2018. Data hasil observasi pada pertemuan ke dua dapat dilihat pada tabel (terlampir). Hasil observasi

pembelajaran Matematika pada pertemuan ke II (dua) masih ada aspek belum terpenuhi terdapat pada butir 5.

c. Pertemuan III (tiga)

Observasi pembelajaran Matematika dengan menggunakan media video dilaksanakan pada hari Kamis, 30 Agustus 2018. Data hasil observasi pada pertemuan ke tiga dapat dilihat pada tabel (terlampir). Berdasarkan hasil observasi pembelajaran Matematika pada pertemuan ke III (tiga) semua aspek sudah terpenuhi. Aspek-aspek yang ditetapkan oleh peneliti sesuai dengan pengamatan berjalan dengan baik dan memuaskan. Jadi, kegiatan pembelajaran dapat dinyatakan bahwa sudah sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan sebelumnya.

3. Deskripsi Data Angket Minat Belajar Matematika Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen sesudah perlakuan

a. Nilai Angket Setelah Perlakuan kelompok Eksperimen

Berdasarkan hitungan (terlampir) hasil angket dari minat belajar Murid yang dilaksanakan pada hari Jumat, 31 Agustus 2018 di kelas VB sebagai kelompok eksperimen dengan memberikan soal angket kepada Murid untuk dikerjakan guna mengetahui pemahaman Murid tentang materi bilangan bulat setelah mendapat *treatment*. Dari hasil hitungan *post test* diperoleh skor tertinggi sebesar 80, skor terendah sebesar 66, standar deviasi sebesar 4,311 dan skor rata-rata (*mean*) sebesar 74,67.

Tabel distribusi frekuensi untuk variabel minat Murid disajikan dengan jumlah kelas interval yang dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Interval kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$k = 1 + 3,3 \log 34$$

$$k = 1 + 3,3 \times 1.531478$$

$$k = 1 + 5.053877$$

$$k = 6.053877$$

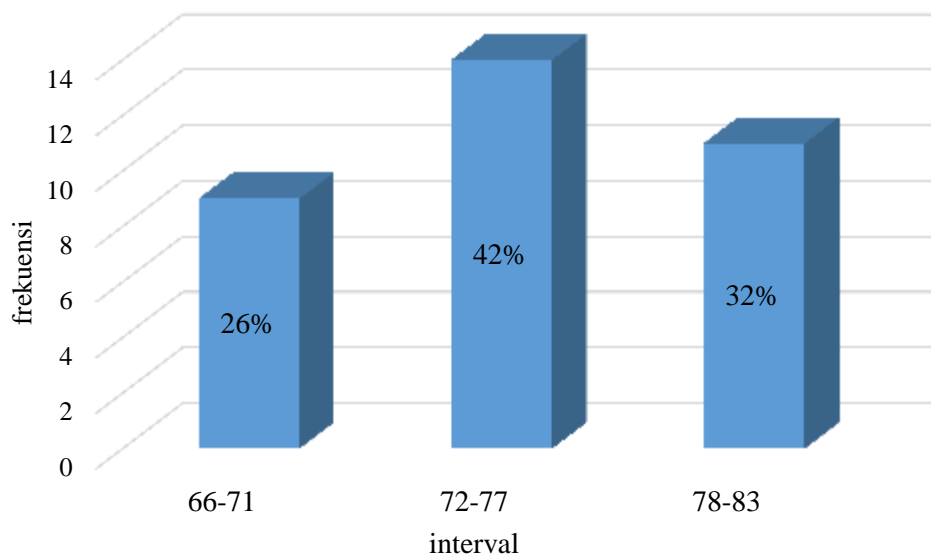
$$k = 6$$

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Angket Setelah Perlakuan Kelompok eksperimen

Interval	Prekuensi	Persentase
66-71	9	26
72-77	14	42
78-83	11	32
Jumlah	34	100

Berdasarkan tabel 4.3 distribusi frekuensi data yang telah dikelompokkan di atas diketahui bahwa yang memperoleh nilai interval 66-71 sebanyak 9 Murid atau 26%, interval 72-77 sebanyak 14 Murid atau 42% dan nilai interval 78-83 sebanyak 11 Murid atau 32%. Untuk lebih jelasnya data distribusi frekuensi hasil angket setelah perlakuan kelompok eksperimen dapat disajikan dalam bentuk diagram batang dibawah ini.

Gambar 4.3 Diagram Batang Angket Minat Belajar Matematika Sesudah Perlakuan Kelompok Eksperimen



Berdasarkan diagram batang di atas dapat diketahui bahwa nilai yang tertinggi berada diantara interval 72-77 sebanyak 14 Murid atau 42% dan nilai yang terendah berada diantara interval 66-71 sebanyak 9 Murid atau 26%.

b. Nilai Angket Setelah Perlakuan Kelompok Kontrol

Berdasarkan hitungan (terlampir) yang dilaksanakan pada hari Kamis 30 Agustus 2018 di kelas VA sebagai kelompok kontrol dengan memberikan soal angket kepada Murid untuk dikerjakan guna untuk mengetahui pemahaman Murid tentang materi bilangan bulat. Tujuan diberikan angket untuk mengukur kemampuan Murid setelah pelajaran menggunakan media cetak yang berupa buku. Dari hasil hitung angket didapat skor tertinggi sebesar 78, skor terendah 58, standar deviasi sebesar 5,773, dan skor rata-rata (*mean*) sebesar 60,00. Untuk lebih mudah dipahami distribusi frekuensi data hasil angket kelompok kontrol dapat disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini dengan jumlah kelas interval yang dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{interval kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$k = 1 + 3,3 \log 34$$

$$k = 1 + 3,3 \times 1.531478$$

$$k = 1 + 5.053877$$

$$k = 6.053877$$

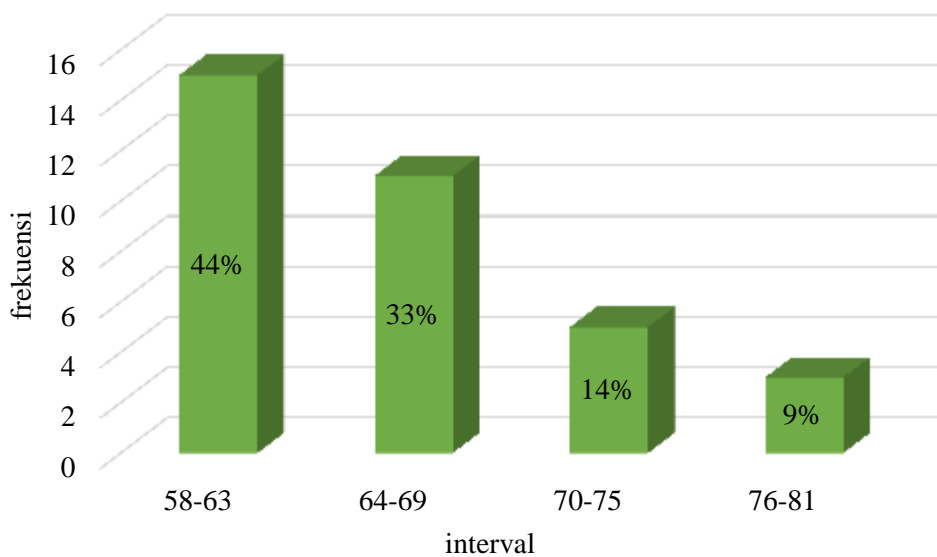
$$k = 6$$

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Angket Setelah Perlakuan Kelompok Kontrol

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	58-63	15	44
2	64-69	11	33
3	70-75	5	14
4	76-82	3	9
Jumlah		34	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi data yang telah dikelompokkan di atas diketahui bahwa yang mendapat nilai interval 58-63 sebanyak 15 Murid atau 44%, nilai interval 64-69 sebanyak 11 Murid atau 33%, nilai interval 70-75 sebanyak 5 Murid atau 14%, nilai interval 76-82 sebanyak 3 Murid atau 9%. Untuk lebih jelasnya data distribusi frekuensi hasil angket setelah perlakuan kelompok kontrol dapat disajikan dalam bentuk diagram batang dibawah ini.

Gambar 4.4 Diagram Batang Angket Minat Belajar Matematika Setelah Perlakuan Kelompok Kontrol



Berdasarkan diagram batang di atas dapat diketahui bahwa nilai yang tertinggi berada diantara interval 59-64 sebanyak 11 Murid atau 42% dan nilai yang terendah berada diantara interval 65-70 sebanyak 2 Murid atau 8%.

4. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari didtribusi normal atau tidak. Uji statistic yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah uji statistic One-Sample kolmogorov-Smirnov Angket. Dengan bantuan program SPSS 16 for windows. Data disebut normal jika taraf signifikan $> 5\%$. Hasil penghitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Berikut uji normalitas angket sebelum perlakuan dan Angket setelah perlakuan masing-masing pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Angket Minat Belajar Murid pada Pelajaran Matematika

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
	SBLM_PKK	SBLM_PKE	STLH_PKK	STLH_PKE

N		34	34	34	34
Normal Parameters ^a	Mean	61.3824	58.2941	66.0000	74.6765
	Std. Deviation	4.34159	5.24277	5.77350	4.31151
Most Extreme Differences	Absolute	.115	.113	.194	.179
	Positive	.069	.110	.194	.108
	Negative	-.115	-.113	-.094	-.179
Kolmogorov-Smirnov Z		.673	.660	1.133	1.046
Asymp. Sig. (2-tailed)		.756	.777	.153	.224

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan tabel 4.5 hasil uji normalitas minat belajar siswa pada pelajaran Matematika pada tabel hasil uji normalitas angket sebelum perlakuan dan angket setelah perlakuan di atas, dapat diperoleh nilai parameter dan distribusi atau rerata angket adalah kelompok kontrol sebanyak 61,38 dan kelompok eksperimen sebanyak 58,29, nilai parameter dan distribusi atau rerata angket adalah kelompok kontrol sebanyak 66,00 dan kelompok eksperimen sebanyak 74,67 dengan demikian dapat dinyatakan bahwa data tersebut normal.

b. Uji Homogenitas

1) Uji Homogenitas Data Angket Sebelum Perlakuan

Uji homogenitas bertujuan untuk melakukan pengujian atau kesamaan atau homogenitas beberapa bagian sampel sampel yang diambil dari populasi varian yang sama. Hasil penghitungan homogenitas data angket dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.6 Hasil Homogenitas Data Angket Minat Belajar Matematika

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.547	1	66	.115

Dari hasil homogenitas diketahui signifikansi sebesar 0,115. Karena lebih besar dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa data angket minat belajar Matematika Murid pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari populasi dengan varian yang sama (*homogen*)

Tabel 4.7 Nilai F hitung Data Angket Minat Belajar Matematika

ANOVA					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	162.132	1	162.132	6.998	.010
Within Groups	1529.088	66	23.168		
Total	1691.221	67			

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,010 lebih kecil dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa data angket sebelum perlakuan minat belajar Matematika Murid pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari varian yang sama dan terdapat perbedaan nilai rata-rata kedua kelompok tersebut dan diperoleh nilai F hitung 6,99 sedangkan F tabel diketahui 3,99 artinya nilai F hitung lebih besar dari pada F tabel.

2) Uji Homogenitas Data Angket Setelah Perlakuan

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui data tersebut mempunyai varian yang sama atau berbedanya. Hasil perhitungan pengujian homogenitas data angket dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.8 Hasil Homogenitas Data Angket Minat Belajar Matematika

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.581	1	66	.063

Hasil pengujian homogenitas di atas dapat diketahui signifikansi sebesar 0.063. karena lebih besar dari 0,05, maka dapat diasumsikan bahwa data angket minat belajar Matematika Murid pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal populasi dengan varian yang sama (*homogen*)

Tabel 4.9 Nilai F hitung Angket Minat Siswa Belajar Matematika

ANOVA

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1279.779	1	1279.779	49.296	.000
Within Groups	1713.441	66	25.961		
Total	2993.221	67			

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai sig sebesar 0.00 lebih kecil dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa data angket minat belajar Matematika siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari varian yang sama dan terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan dan diperoleh nilai F hitung sebesar 49,29 sedangkan F tabel diketahui sebesar 3,99 artinya nilai F hitung lebih besar dari pada F tabel.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variasi media video terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V SD Inpres Tinggimae. Untuk mengetahui pengaruh dari variasi media video ini peneliti mengadakan penelitian dua kelas yaitu kelas VA dan kelas VB di SD Inpres Tinggimae. kelas VB dijadikan sebagai kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan pembelajaran penggunaan variasi media video, sedangkan kelas VA dijadikan sebagai kelompok kontrol yang mendapatkan perlakuan pembelajaran tidak menggunakan media video. Sebagai kelompok kontrol kelas VA dijadikan sebagai perbandingan hasil minat belajar untuk mengetahui pembelajaran mana yang lebih efektif yang digunakan dalam mata pelajaran Matematika.

Pelaksanaan penelitian pada setiap kelas adalah 5 kali pertemuan, pertemuan pertama untuk melakukan angket sebelum perlakuan, pertemuan ke dua, tiga dan empat untuk pelaksanaan pembelajaran dan kelima untuk melakukan angket setelah perlakuan. Penelitian diawali dengan memberikan angket baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol untuk mengetahui hasil minat belajar awal dan diakhiri dengan memberikan angket setelah perlakuan pada kedua kelompok untuk mengetahui hasil minat belajar setelah diberikan perlakuan.

Pelaksanaan pembelajaran di kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen dilakukan oleh satu guru agar kedua kelompok mendapatkan pembelajaran dari guru yang sama. Instrumen soal minat hasil belajar Matematika dan penggunaan media video yang digunakan untuk angket sebelum

perlakuan dan angket setelah perlakuan sudah di validasi dan dinyatakan layak dengan revisi.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t. syarat untuk melakukan uji t adalah data harus mengikuti distribusi normal dengan varians yang sama (homogen). Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh penelitian distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam pengujian ini dilakukan dengan *kolmogorov-Smirnov SPSS 16 for windows* .

Berdasarkan uji homogenitas diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil angket pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen, dalam pembelajaran Matematika tentang bilangan bulat dengan menggunakan media video adalah sebesar 74,67 sedangkan kelompok kontrol dalam pembelajaran Matematika tentang bilangan bulat tanpa menggunakan media video adalah sebesar 66,00

Berdasarkan hasil penelitian dinyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media video terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V SD Inpres Tinggimae. Penggunaan variasi media video pada mata pelajaran Matematika tentang bilangan bulat. Jika digunakan secara kontinyu maka akan meningkatkan kualitas pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini disebabkan karena penggunaan media video akan menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar murid

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan variasi media video terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas V SD Inpres Tinggimae. Hal tersebut dapat dibuktikan analisis data, terhadap perbedaan *mean* yang diperoleh oleh kelompok eksperimen dan kelompok control, dimana kelompok eksperimen memperoleh *mean* sebesar 74,67 sedangkan kelompok kontrol memperoleh *mean* sebesar 66,00 setelah dilakukan uji t, hasilnya menunjukkan nilai signifikan F hitung yang didapat sebesar 565 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan variasi media video memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar Matematika, dimana semakin sering digunakan media video maka minat belajar murid semakin meningkat. Penggunaan variasi media video lebih baik dibanding tidak menggunakan media video.

B. Saran

Video merupakan salah satu dari media pembelajaran. Penggunaan media sangat penting dalam proses pembelajaran karena media mampu menkonkretkan benda-benda abstrak. Penggunaan media juga mampu mengurangi kesalahan pemahaman antara guru dan murid dalam penyampaian pesan. Berdasarkan hal tersebut, beberapa saran yang diberikan peneliti di antaranya dijelaskan di bawah ini.

1. Bagi Pihak Sekolah

Hendaknya memfasilitasi guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan variasi media video, baik sarana dan prasarana maupun penyediaan media yang lain selayaknya untuk digunakan.

2. Bagi Guru

- a. Hendaknya guru selalu meningkatkan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran, karena media pembelajaran sangat membantu guru dalam proses menyampaikan materi.
- b. Dalam pembelajaran Matematika lebih baik guru memberikan suatu objek yang menarik dalam suatu pembelajaran, agar siswa tidak merasa jenuh dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran
- c. Penggunaan variasi media video sangat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media video dapat membantu peran guru di dalam kelas. Media ini juga dapat menjadi sumber belajar bagi murid. Penggunaannya pun mampu memusatkan perhatian murid dan memudahkan murid untuk memahami materi pelajaran.

3. Bagi murid

Digunakan variasi media video dalam pembelajaran, murid menjadi lebih mudah memahami materi pelajaran, merasa senang selama proses pembelajaran, tugas yang diberikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budiningsih, Asri. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Rinika Cipta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Etimar. 2016. *Tentang Pengaruh Variasi Media "Video" terhadap minat belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Golo Yogyakarta*". Skripsi program studi pendidikan.
- Hakim, Junaid Ramly Rahiem Pane. 2013. *Bahan Ajar: Produksi Media Vidio*. Makassar: TEKPEN FKIP UNISMUH MAKASSAR
- Hak, M. Syukur. *Media Pendidikan*. Makassar: UNISMUH MAKASSAR
- Hujair AH Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interatif-Inovatif*. Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA.
- Muhsetyo, Gatot, dkk. 2007. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mukhtar, dan Iskandar, 2012. *Desain Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Referensi.
- Nur, M, Hanis, dkk. 2014. *Manajemen Kelas*. Makassar: Lembaga Perpustakaan Dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- _____2015. *Keterampilan dasar dalam proses pembelajaran*. Makassar: Unismuh Makassar Press.
- Prastowo, Andi. 2014. *Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana Prenada Group
- Purwanto, M. Ngalim. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Rosalin, Elin. 2008. *Bagaimana Menjadi Guru Inspiratif?*. Bandung: PT Karsa Mandiri Persada.
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rinika Cipta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsuri A. Sukri. dkk. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Panrita Press Universitas Muhammadiyah Makassar
- Wahab, Rohmalina. 2016. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Wahid, Abdul. 1998. *Menumbuhkan Minat dan Bakat Anak*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Wiarso, Giri. 2016 *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Hak Cipta

Wibawa, Basuki. 1993. *Media Pengajaran*. Jakarta: Gava Media.

<http://wiwi-birulaut.blogspot.com/2010/01/matematika-realistik.html> (diakses tanggal 3 juli 2018)

<https://www.rijal09.com/2016/04/tujuan-pembelajaran-matematika-di.html>

http://eprints.ums.ac.id/21600/2/BAB_I.pdf) diakses tanggal 11 juni 2018

<http://pgsdblog.blogspot.com/2017/11/pengertian-fungsi-tujuan-matematika.html> (diakses tanggal 25 juni 2018)

<http://repository.unpas.ac.id/29884/5/BAB%20II.pdf> (diakses tanggal 3 juli 2018)

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran a

1. Rpp kelompok kontrol
2. Rpp kelompok eksperimen
3. Angket minat belajar murid
4. Hasil Sebelum Angket Minat Belajar Kelas Kontrol
5. Hasil Sebelum Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen
6. Hasil Sesudah Angket Minat Belajar Kelas Kontrol
7. Hasil Sesudah Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen
8. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Matematika sebelum dan Sesudah
9. Observasi Pembelajaran Matematika pertemuan 1, 2 dan 3
10. Dokumentasi proses pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Inpres Tinggimae
Kelas/Semester : V/1
Mata Pelajaran : Matematika
Alokasi Waktu : 6 x 35 Menit (3 x Pertemuan)

A. STANDAR KOMPETENSI

Melakukan operasi hitung bilangan bulat dalam pemecahan masalah

B. KOMPETENSI DASAR

Melakukan operasi hitung bilangan bulat termasuk menggunakan sifat-sifatnya pembulatan dan penaksiran

C. INDIKATOR

1. Menggunakan sifat komutatif (pertukaran) untuk melakukan operasi bilangan bulat
2. Menggunakan sifat asosiatif (pengelompokan) untuk melakukan operasi bilangan bulat
3. Menggunakan distributif (penyebaran) untuk melakukan operasi bilangan bulat
4. Membulatkan hasil operasi hitung ke puluhan terdekat dan ratusan terdekat

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah murid mendengarkan penjelasan dari guru mengenai sifat operasi hitung bilangan bulat, murid dapat memahami tentang sifat operasi bilangan bulat dengan benar
2. Melalui diskusi kelompok tentang sifat operasi hitung, siswa dapat menjumlahkan bilangan bulat dengan sifat komutatif dengan benar.
3. Setelah penugasan kelompok tentang sifat operasi hitung, siswa dapat menjumlahkan bilangan bulat dengan sifat asosiatif dengan benar.
4. Melalui diskusi kelompok tentang pembulatan hasil operasi hitung, siswa dapat melakukan pembulatan hasil operasi hitung bilangan ke dalam puluhan terdekat dengan benar.

5. Melalui penugasan kelompok tentang pembulatan hasil operasi hitung, siswa dapat melakukan pembulatan hasil operasi ke dalam ratusan terdekat dengan benar

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Operasi Hitung Bilangan Bulat

- a. Sifat Komutatif (Pertukaran)
 - Penjumlahan, contoh $3 + 5 = 5 + 3$
 - Perkalian, contoh $3 \times 6 = 6 \times 3$
- b. Sifat Asosiatif (Pengelompokan)
 - Penjumlahan, contoh $(2 + (-3)) + 15 = (-1) + 15$
 - Perkalian, contoh $(3 \times (-1)) \times 4 = (-3) \times 4$
- c. Sifat Distributif (Penyebaran)
 - Contoh $(7 \times 8) + (7 \times 2) = 7 \times (8 + 2)$
- d. Pembulatan ke puluhan terdekat
 - Contoh: 28 dibulatkan menjadi 30
 - 33 dibulatkan menjadi 30
- e. Pembulatan ke ratusan terdekat
 - Contoh: 78 dibulatkan menjadi 100
 - 163 dibulatkan menjadi 200

F. MODEL, METODE, DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

- Model : Pengajaran Langsung
- Metode : Ceramah, Latihan Soal-Soal, Tanya jawab , Penugasan.
- Pendekatan : Pemecahan Masalah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1) Kegiatan Awal

- a. Guru memulai rangkaian pembelajaran dengan mengucapkan salam dan dijawab oleh peserta didik.
- b. Guru mengajak siswa untuk berdoa
- c. Guru mengecek kehadiran peserta didik

Fase 1: Penyampaian tujuan dan mempersiapkan siswa

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (KD dan indicator), sedangkan peserta didik mendengarkan dengan seksama tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru
- b. Guru memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya mempelajari materi ini
- c. Guru mempersiapkan peserta didik untuk belajar

2) Kegiatan Inti

Fase II : Demonstrasi dan penyajian pengetahuan dan keterampilan

- a. Guru memberikan stimulus berupa pemberian materi mengenai cara menyelesaikan operasi hitung bilangan bulat (sifat komutatif, sifat asosiatif, sifat distributif), serta materi tentang cara pembulatan bilangan bulat (pembulatan ke satuan, puluhan dan ratusan terdekat).
- b. Peserta didik dan guru mendiskusikan materi tersebut (Bahan: buku paket, yaitu buku Matematika SD Kelas V hal. 2-8 mengenai sifat-sifat operasi bilangan bulat (sifat komutatif, sifat asosiatif, sifat distributif).
- c. Guru dan peserta didik secara bersama-sama membahas contoh soal dalam buku paket pada hal. 2-8 mengenai cara penyelesaian operasi bilangan bulat (sifat komutatif, sifat asosiatif, sifat distributif). Dan cara pembulatan bilangan bulat (pembulatan ke satuan, puluhan dan ratusan terdekat).

Fase III : Membimbing Pelatihan

- a. Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau beberapa orang peserta didik mempresentasikan dipapan tulis mengenai cara menyelesaikan sifat-sifat operasi bilangan bulat (sifat komutatif, sifat asosiatif, sifat distributif), serta materi tentang cara pembulatan bilangan bulat. Sedangkan guru memberikan arahan jika peserta didik mengalami kesulitan.
- b. Peserta didik mengerjakan beberapa soal dari “uji keterampilan 1, 2, 3” dalam buku paket hal. 2-8 mengenai cara menyelesaikan sifat-sifat operasi bilangan bulat serta cara pembulatan bilangan bulat.

Fase IV : Mengecek Pemahaman dan Memberikan Umpan Balik

- a. Guru memberikan kesempatan kepada beberapa orang peserta didik untuk mempresentasikan hasil latihan soal-soal buku paket Matematika SD kelas V hal. 3, 6 dan hal. 7 dipapan tulis, dengan arahan bila terjadi kesalahan.
- b. Guru memberikan umpan balik atas perkembangan pemahaman peserta didik terhadap materi telah dipelajari

Fase V : Pelatihan Lanjutan / Penerapan

- a. Guru memberikan pekerjaan rumah (PR) dari soal-soal latihan dalam buku paket pada hal 2-8 yang belum terselesaikan atau dibahas dikelas.

3) Kegiatan Akhir

- a. Guru bersama peserta didik membuat rangkuman materi yang telah dipelajari
- b. Guru mengingatkan kembali peserta didik tentang Pekerjaan Rumah yang merupakan bentuk pelatihan lanjutan dari materi yang telah diajarkan.
- c. Guru memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar
- d. Guru menutup rangkaian pembelajaran dengan mengucapkan salam dan dijawab oleh peserta didik.

H. SUMBER

1. Sumber Belajar :
 - Sumanto, dkk. 2008. Gemar Matematika 5 untuk kelas V SD/MI. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. (halaman 2–8).
 - Soenarjo, dkk. 2007. Matematika 5 untuk SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. (halaman 2–30).
- Alat :
 - Laptop
 - LKS

I. PENILAIAN

1. Penilaian Proses :

- a. Perhatian peserta didik dalam menerima materi pelajaran
- b. Keaktifan peserta didik bertanya dan mengeluarkan pendapat
- c. Keaktifan peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas
- d. Keaktifan dan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal dipapan tulis

2. Penilaian Hasil :

- a. Nilai dari tes evaluasi yang diberikan kepada peserta didik
 1. Prosedur tes : Post test
 2. Jenis tes : Tertulis
 3. Bentuk tes : pilihan ganda
 4. Alat tes : Soal terlampir
 5. Cara menentukan skor :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

J. KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL (KKM)

Kriteria ketuntasan minimal sebesar 75

Tinggimae, Agustus 2018

Mengetahui

Guru Kelas V A

Mahasiswa,

Suryani Kamal, S.Pd
NIP. -

Dedi Hardiansyah
NIM 10540902714

Lampiran

LEMBAR EVALUASI MURID

Nama

Kelas

Soal Evaluasi

Berilah tanda silang (x) a, b, c, dan d dengan benar!

1. Hasil dari $35 + 12 + (-27)$ adalah
 - a. 1
 - b. 127
 - c. 7
 - d. 20
2. Hasil dari $-13 + (-7) + 27$ adalah
 - a. 14
 - b. -14
 - c. -7
 - d. 7
3. Hasil dari $23 \times (74 + 21)$ sama dengan hasil dari operasi
 - a. $23 \times 74 \times 21$
 - b. $(23 + 74) \times (23 + 21)$
 - c. $74 \times (23 + 23)$
 - d. $(23 \times 74) + (23 \times 21)$
4. $17 \times (45 - 24) = (17 \times 45) - (17 \times 24)$
Operasi hitung di atas menggunakan sifat
5. 17 jika dibulatkan ke puluhan terdekat menjadi
 - a. 20
 - b. 10
 - c. 30
 - d. 40

6. Pembulatan ke puluhan berikut ini yang tidak tepat adalah

a. $124 = 120$

b. $326 = 330$

c. $279 = 280$

d. $316 = 330$

7. 120 jika dibulatkan ke ratusan terdekat menjadi

a. 100

b. 200

c. 300

d. 400

8. Hasil dari operasi $350 - 250 + 50$ adalah

a. 150

b. 172

c. 160

d. 164

9. $23 - 11 : 4 \times 3 = \dots$

Hasil dari operasi hitung campuran di atas adalah

a. 9

b. 12

c. 15

d. 6

10. $6 \times 5 - 21 + (-6) = \dots$

Hasil dari operasi hitung campuran di atas adalah

a. 4

b. 1

c. 5

d. 3

Kunci Jawaban

- | | |
|-------------|--------------|
| 1. D | 6. D |
| 2. D | 7. A |
| 3. D | 8. A |
| 4. C | 9. A |
| 5. A | 10. D |

Pedoman Penilaian

1. Penilaian Kognitif

a. Produk

Aspek	Kriteria	Skor
Soal evaluasi	Jika jawaban semua benar	100
	Jika jawaban benar 9	90
	Jika jawaban benar 8	80
	Jika jawaban benar 7	70
	Jika jawaban benar 6	60
	Jika jawaban benar 5	50
	Jika jawaban benar 4	40
	Jika jawaban benar 3	30
	Jika jawaban benar 2	20
	Jika jawaban benar 1	10

b. Proses

Nama Siswa	Aspek						Skor	Nilai
	Keaktifan			Partisipasi				
	3	2	1	3	2	1		

2. Penilaian afektif

No	Aspek yang di amati	Kriteria				Nilai
		1	2	3	4	
1	Kehadiran Dikelas					
2	Mengerjakan PR pada pertemuan sebelumnya					
3	Perhatian dalam belajar					
4	Tanggung jawab					
5	Kejujuran					
6	Interaksi dengan guru					
7	Teliti					
8	Sistematis					
9	Ketertiban					
10	Komunikasi dengan kelompok					
11	Semangat					
12	Percaya diri					
13	Bekerja sama dalam kelompok					
14	Menghargai pendapat orang lain					
15	Kerapian					
16	Membantu teman yang belum jelas					
17	Menghargai waktu					
18	Menghargai sikap patuh terhadap guru					
19	Sopan santun dalam berbicara					

20	Sopan dalam bertindak					
----	-----------------------	--	--	--	--	--

Keterangan :

Skor 1 = Kurang

Skor 2 = Cukup

Skor 3 = Baik

Skor 4 = Sangat Baik

3. Penilaian psikomotorik

No	Aspek yang di amati	Kriteria				Nilai
		1	2	3	4	
1	Kemampuan berinteraksi sesama teman-temannya					
2	Kemampuan berkomunikasi					
3	Kemampuan dalam menjawab dalam sebuah pertanyaan					
4	Kemampuan dalam bersosialisasi					
5	Kemampuan menghubungkan materi yang telah diajarkan dalam kehidupan nyata					
6	Membentuk pola hidup					
7	System nilai pedoman dan pegangan hidup					
8	Kemampuan penilaian dan menentukan sikap					
9	Kesediaan memperhatikan dan peduli untuk ikut serta					
10	Kemampuan berhubungan dengan kesensitifan akan suatu peristiwa					
11	Kemampuan menilai hal-hal secara khas setelah menyadari adanya perbedaan					

12	Kemampuan diri dalam penempatan diri dalam gerakan rohani dan jasmani					
13	Menirukan perilaku/suri teladan cara mengucapkan salam yang baik, perilaku yang sopan didepan teman sebaya					
14	Gerakan yang terbiasa, mencakup kemampuan melakukan kebiasaan mengucapkan salam, jabat tangan dan sebagainya					
15	Menghargai keputusan					
16	Berjabat tangan jika bertemu guru					
17	Kreatifitas, kemampuan berperilaku yang disesuaikan dengan sikap dasar yang dimilikinya sendiri. Misalnya : cara bergaul, cara menolong, teman yang membutuhkan.					
18	Gerakan kompleks, melakukan sikap moral cara membantu teman yang membutuhkan bantuan sikap yang menyenangkan, terampil					
19	Tidak mencontek sewaktu ujian					
20	Penyesuaian pola gerakan, menyesuaikan dengan keadaan lingkungan sekitar					

Keterangan :

Skor 1 = Kurang

Skor 2 = Cukup

Skor 3 = Baik

Skor 4 = Sangat Baik

Lembar penilaian

No	Nama Siswa	<i>Performan</i>		Skor	Nilai
		Kognitif	Psikomotor		
1					
2					
3					
4					
5					

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Inpres Tinggimae

Kelas/Semester : V/1

Mata Pelajaran : Matematika

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. STANDAR KOMPETENSI

Melakukan operasi hitung bilangan bulat dalam pemecahan masalah

B. KOMPETENSI DASAR

Melakukan operasi hitung bilangan bulat termasuk menggunakan sifat-sifatnya pembulatan dan penaksiran

C. INDIKATOR

1. Menggunakan sifat komutatif (pertukaran) untuk melakukan operasi bilangan bulat
2. Menggunakan sifat asosiatif (pengelompokan) untuk melakukan operasi bilangan bulat
3. Menggunakan distributif (penyebaran) untuk melakukan operasi bilangan bulat
4. Membulatkan hasil operasi hitung ke puluhan terdekat dan ratusan terdekat

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

6. Setelah murid mendengarkan penjelasan dari guru mengenai sifat operasi hitung bilangan bulat, murid dapat memahami tentang sifat operasi bilangan bulat dengan benar
7. Melalui diskusi kelompok tentang sifat operasi hitung, siswa dapat menjumlahkan bilangan bulat dengan sifat komutatif dengan benar.
8. Setelah penugasan kelompok tentang sifat operasi hitung, siswa dapat menjumlahkan bilangan bulat dengan sifat asosiatif dengan benar.
9. Melalui diskusi kelompok tentang pembulatan hasil operasi hitung, siswa dapat melakukan pembulatan hasil operasi hitung bilangan ke dalam puluhan terdekat dengan benar.

10. Melalui penugasan kelompok tentang pembulatan hasil operasi hitung, siswa dapat melakukan pembulatan hasil operasi ke dalam ratusan terdekat dengan benar

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Operasi Hitung Bilangan Bulat

- a. Sifat Komutatif (Pertukaran)
 - Penjumlahan, contoh $3 + 5 = 5 + 3$
 - Perkalian, contoh $3 \times 6 = 6 \times 3$
- b. Sifat Asosiatif (Pengelompokan)
 - Penjumlahan, contoh $(2 + (-3)) + 15 = (-1) + 15$
 - Perkalian, contoh $(3 \times (-1)) \times 4 = (-3) \times 4$
- c. Sifat Distributif (Penyebaran)
 - Contoh $(7 \times 8) + (7 \times 2) = 7 \times (8 + 2)$
- d. Pembulatan ke puluhan terdekat
 - Contoh: 28 dibulatkan menjadi 30
 - 33 dibulatkan menjadi 30
- e. Pembulatan ke ratusan terdekat
 - Contoh: 78 dibulatkan menjadi 100
 - 163 dibulatkan menjadi 200

F. MODEL, METODE, DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

- Model : Pengajaran Langsung
- Metode : Ceramah, Latihan Soal-Soal, Tanya jawab , Penugasan.
- Pendekatan : Pemecahan Masalah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1) Kegiatan Awal

- d. Guru memulai rangkaian pembelajaran dengan mengucapkan salam dan dijawab oleh peserta didik.
- e. Guru mengajak siswa untu berdoa
- f. Guru mengecek kehadiran peserta didik

Fase 1: Penyampaian tujuan dan mempersiapkan siswa

- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (KD dan indicator), sedangkan peserta didik mendengarkan dengan seksama tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru
- e. Guru memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya mempelajari materi ini
- f. Guru mempersiapkan peserta didik untuk belajar

2) Kegiatan Inti

Fase II : Demonstrasi dan penyajian pengetahuan dan keterampilan

- d. Guru memberikan stimulus berupa pemberian materi mengenai cara menyelesaikan operasi hitung bilangan bulat (sifat komutatif, sifat asosiatif, sifat distributif), serta materi tentang cara pembulatan bilangan bulat (pembulatan ke satuan, puluhan dan ratusan terdekat).
- e. Peserta didik dan guru mendiskusikan materi tersebut (Bahan: buku paket, yaitu buku Matematika SD Kelas V hal. 2-8 mengenai sifat-sifat operasi bilangan bulat (sifat komutatif, sifat asosiatif, sifat distributif).
- f. Guru dan peserta didik secara bersama-sama membahas contoh soal dalam buku paket pada hal. 2-8 mengenai cara penyelesaian operasi bilangan bulat (sifat komutatif, sifat asosiatif, sifat distributif). Dan cara pembulatan bilangan bulat (pembulatan ke satuan, puluhan dan ratusan terdekat).

Fase III : Membimbing Pelatihan

- c. Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau beberapa orang peserta didik mempresentasikan dipapan tulis mengenai cara menyelesaikan sifat-sifat operasi bilangan bulat (sifat komutatif, sifat asosiatif, sifat distributif), serta materi tentang cara pembulatan bilangan bulat. Sedangkan guru memberikan arahan jika peserta didik mengalami kesulitan.
- d. Peserta didik mengerjakan beberapa soal dari “uji keterampilan 1, 2, 3” dalam buku paket hal. 2-8 mengenai cara menyelesaikan sifat-sifat operasi bilangan bulat serta cara pembulatan bilangan bulat.

Fase IV : Mengecek Pemahaman dan Memberikan Umpan Balik

- c. Guru memberikan kesempatan kepada beberapa orang peserta didik untuk mempresentasikan hasil latihan soal-soal buku paket Matematika SD kelas V hal. 3, 6 dan hal. 7 dipapan tulis, dengan arahan bila terjadi kesalahan.
- d. Guru memberikan umpan balik atas perkembangan pemahaman peserta didik terhadap materi telah dipelajari

Fase V : Pelatihan Lanjutan / Penerapan

- b. Guru memberikan pekerjaan rumah (PR) dari soal-soal latihan dalam buku paket pada hal 2-8 yang belum terselesaikan atau dibahas dikelas.

3) Kegiatan Akhir

- e. Guru bersama peserta didik membuat rangkuman materi yang telah dipelajari
- f. Guru mengingatkan kembali peserta didik tentang Pekerjaan Rumah yang merupakan bentuk pelatihan lanjutan dari materi yang telah diajarkan.
- g. Guru memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar
- h. Guru menutup rangkaian pembelajaran dengan mengucapkan salam dan dijawab oleh peserta didik.

H. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

2. Sumber Belajar :
 - Sumanto, dkk. 2008. Gemar Matematika 5 untuk kelas V SD/MI. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. (halaman 2–8).
 - Soenarjo, dkk. 2007. Matematika 5 untuk SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional. (halaman 2–30).
3. Alat :
 - Laptop
 - LCD
 - LKS
4. Media : Variasi Media Video operasi hitung bilangan bulat

I. PENILAIAN

3. Penilaian Proses :

- e. Perhatian peserta didik dalam menerima materi pelajaran
- f. Keaktifan peserta didik bertanya dan mengeluarkan pendapat
- g. Keaktifan peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas
- h. Keaktifan dan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal dipapan tulis

4. Penilaian Hasil :

- b. Nilai dari tes evaluasi yang diberikan kepada peserta didik

- 6. Prosedur tes : Post test
- 7. Jenis tes : Tertulis
- 8. Bentuk tes : pilihan ganda
- 9. Alat tes : Soal terlampir
- 10. Cara menentukan skor :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

J. KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL (KKM)

Kriteria ketuntasan minimal sebesar 75

Tinggimae, Agustus 2018

Mengetahui

Guru Kelas V B

Mahasiswa,

Hamsinah, S.Pd
NIP.

Dedi Hardiansyah
NIM 10540902714

Lampiran

LEMBAR EVALUASI MURID

Nama

Kelas

Soal Evaluasi

Berilah tanda silang (x) a, b, c, dan d dengan benar!

11. Hasil dari $35 + 12 + (-27)$ adalah
 - e. 1
 - f. 127
 - g. 7
 - h. 20
12. Hasil dari $-13 + (-7) + 27$ adalah
 - e. 14
 - f. -14
 - g. -7
 - h. 7
13. Hasil dari $23 \times (74 + 21)$ sama dengan hasil dari operasi
 - e. $23 \times 74 \times 21$
 - f. $(23 + 74) \times (23 + 21)$
 - g. $74 \times (23 + 23)$
 - h. $(23 + 74) + (23 \times 21)$
14. $17 \times (45 - 24) = (17 \times 45) - (17 \times 24)$
Operasi hitung di atas menggunakan sifat

 - e. Asosiatif
 - f. Komutatif
 - g. Distributif
 - h. Identitas

15. 17 jika dibulatkan ke puluhan terdekat menjadi
 - a. 20
 - b. 10
 - c. 30
 - d. 40

16. Pembulatan ke puluhan berikut ini yang tidak tepat adalah

- a. $124 = 120$
- b. $326 = 330$
- c. $279 = 280$
- d. $316 = 330$

17. 120 jika dibulatkan ke ratusan terdekat menjadi

- a. 100
- b. 200
- c. 300
- d. 400

18. Hasil dari operasi $350 - 250 + 50$ adalah

- a. 150
- b. 172
- c. 160
- d. 164

19. $23 - 11 : 4 \times 3 = \dots$

Hasil dari operasi hitung campuran di atas adalah

- a. 9
- b. 12
- c. 15
- d. 6

20. $6 \times 5 - 21 + (-6) = \dots$

Hasil dari operasi hitung campuran di atas adalah

- a. 4
- b. 1
- c. 5
- d. 3

5. Penilaian afektif

No	Aspek yang di amati	Kriteria				Nilai
		1	2	3	4	
1	Kehadiran Dikelas					
2	Mengerjakan PR pada pertemuan sebelumnya					
3	Perhatian dalam belajar					
4	Tanggung jawab					
5	Kejujuran					
6	Interaksi dengan guru					
7	Teliti					
8	Sistematis					
9	Ketertiban					
10	Komunikasi dengan kelompok					
11	Semangat					
12	Percaya diri					
13	Bekerja sama dalam kelompok					
14	Menghargai pendapat orang lain					
15	Kerapian					
16	Membantu teman yang belum jelas					
17	Menghargai waktu					
18	Menghargai sikap patuh terhadap guru					

19	Sopan santun dalam berbicara					
20	Sopan dalam bertindak					

Keterangan :

Skor 1 = Kurang

Skor 2 = Cukup

Skor 3 = Baik

Skor 4 = Sangat Baik

6. Penilaian psikomotorik

No	Aspek yang di amati	Kriteria				Nilai
		1	2	3	4	
1	Kemampuan berinteraksi sesama teman-temannya					
2	Kemampuan berkomunikasi					
3	Kemampuan dalam menjawab dalam sebuah pertanyaan					
4	Kemampuan dalam bersosialisasi					
5	Kemampuan menghubungkan materi yang telah diajarkan dalam kehidupan nyata					
6	Membentuk pola hidup					
7	System nilai pedoman dan pegangan hidup					
8	Kemampuan penilaian dan menentukan sikap					
9	Kesediaan memperhatikan dan peduli untuk ikut serta					
10	Kemampuan berhubungan dengan kesensitifan akan suatu peristiwa					
11	Kemampuan menilai hal-hal secara khas setelah					

	menyadari adanya perbedaan					
12	Kemampuan diri dalam penempatan diri dalam gerakan rohani dan jasmani					
13	Menirukan perilaku/suri teladan cara mengucap salam yang baik, perilaku yang sopan didepan teman sebaya					
14	Gerakan yang terbiasa, mencakup kemampuan melakukan kebiasaan mengucapkan salam, jabat tangan dan sebagainya					
15	Menghargai keputusan					
16	Berjabat tangan jika bertemu guru					
17	Kreatifitas, kemampuan berperilaku yang disesuaikan dengan sikap dasar yang dimilikinya sendiri. Misalnya : cara bergaul, cara menolong, teman yang membutuhkan.					
18	Gerakan kompleks, melakukan sikap moral cara membantu teman yang membutuhkan bantuan sikap yang menyenangkan, terampil					
19	Tidak mencontek sewaktu ujian					
20	Penyesuaian pola gerakan, menyesuaikan dengan keadaan lingkungan sekitar					

Keterangan :

Skor 1 = Kurang

Skor 2 = Cukup

Skor 3 = Baik

Skor 4 = Sangat Baik

Lembar penilaian

No	Nama Siswa	<i>Performan</i>			Skor	Nilai
		Kognitif	afektif	Psikomotor		
1						
2						
3						
4						
5						

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama :

Kelas :

Berikut ini adalah beberapa pertanyaan tertutup yang harus Anda jawab. Terdapat pilihan jawaban dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

1. Selalu = SL
2. Sering = SR
3. Kadang-kadang = KK
4. Tidak Pernah = TP

Berikan tanda check list (√) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat Anda!

No	Pertanyaan	Skor Penilaian			
		SL	SR	KK	TP
1	Saya memperhatikan guru pada saat pelajaran				
2	Saya memperhatikan saat guru memberi intruksi tugas kelompok.				
3	Saya memperhatikan contoh soal yang diberikan oleh guru dipapan tulis.				
4	Saya senang belajar Matematika, karena video yang ditampilkan guru sesuai dengan materi yang disampaikan.				
5	Saya semangat belajar, karena guru menggunakan video				
6	Saya senang apabila guru menyuruh mengulang pelajaran yang telah disampaikan				
7	Saya suka belajar Matematika				
8	saya mempersiapkan peralatan belajar sebelum pelajaran dimulai				
9	Saya suka mengerjakan tugas dari guru.				
10	Saya senang mempelajari pelajaran Matematika, karna sesuai dengan materi yang diajarkan.				
11	Saya belajar dengan sungguh-sungguh.				
12	Saya memanfaatkan waktu luang untuk belajar.				
13	Saya mengikuti pelajaran Matematika tanpa ada paksaan dari guru.				
14	Saya aktif dalam mata pelajaran Matematika.				
15	Saya mengumpulkan tugas pada mata pelajaran Matematika dengan rapi dan tepat waktu				
16	Jika ada teman yang malas belajar mata pelajaran Matematika, maka saya mengajak dia untuk belajar bersama-sama				
17	Saya mengerjakan tugas dengan baik dan tepat waktu				
18	Saya selalu memberi dorongan pada teman agar gemar belajar Matematika.				
19	Saya aktif mengikuti pelajaran Matematika, karena guru menggunakan video yang bervariasi				
20	Saya melakukan kegiatan di sekolah yang diberikan oleh guru dengan senang hati				

HASIL ANGGKET MINAT BELAJAR SEBELUM PBM

KELAS KONTROL

No	Kls	Is	No Item Angket Minat Belajar																				Skor
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	V A	MAD	4	2	4	1	1	4	4	4	3	4	3	2	2	2	2	4	2	3	1	2	54
2		MF	4	3	4	1	2	4	4	4	3	4	4	3	3	4	2	4	3	4	1	3	64
3		MFH	4	3	4	1	1	2	3	4	4	3	4	2	3	2	3	4	4	3	4	4	61
4		MH	4	3	3	2	2	4	4	4	4	3	3	4	2	3	4	2	4	3	2	4	64
5		MNM	4	4	4	1	1	2	3	4	4	4	4	2	1	2	4	3	4	2	1	4	58
6		AS	3	4	4	1	1	1	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	2	4	62
7		IZ	4	4	4	1	1	2	4	4	4	4	4	4	2	4	3	2	2	2	1	4	60
8		LBL	3	3	4	2	2	3	4	2	4	3	4	3	2	4	4	2	4	3	2	3	61
9		TG	3	4	4	3	4	3	4	3	1	3	4	3	4	3	4	1	4	1	3	3	62
10		MAF	3	4	4	1	4	1	1	3	3	3	2	4	1	2	1	4	3	1	1	4	50
11		Z	3	3	3	1	1	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4	3	3	2	3	56
12		R	4	4	4	4	4	4	4	2	3	1	4	4	2	3	3	4	1	1	4	4	64
13		A	4	3	4	2	2	3	2	3	4	3	4	3	2	4	3	3	2	2	3	3	59
14		ANAS	4	4	3	1	1	3	4	2	4	3	4	3	3	3	4	2	4	3	2	3	63
15		ARAS	4	4	4	2	1	4	4	4	4	3	4	3	3	2	2	2	3	2	2	3	60
16		FAA	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	56
17		IAW	4	4	4	1	1	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	1	4	68
18		IM	4	4	4	1	1	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	62
19		KSA	4	4	4	2	1	2	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	1	3	65
20		NUL	4	2	4	1	1	2	4	4	4	4	4	2	4	3	2	3	3	2	1	3	57
21		NC	1	2	4	4	4	2	4	4	4	4	3	2	4	1	4	4	4	3	4	4	66
22		NFH	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	1	4	68
23		NIH	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	2	1	4	65
24		NK	4	4	3	3	1	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	1	3	64
25		NA	4	3	4	1	1	4	4	3	4	4	3	3	4	2	2	4	2	2	1	4	59
26		T	4	3	2	1	1	4	3	2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	1	1	3	56
27		WFF	3	4	4	3	1	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	2	3	3	1	4	62
28		FA	4	3	4	1	2	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	2	3	64
29		NFAF	3	4	4	1	1	4	3	4	4	3	4	2	3	3	3	4	3	4	3	3	63
30		WF	4	4	4	1	2	2	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	1	3	62
31		ARER	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	1	4	68
32		HSKR	4	4	4	1	1	1	4	3	4	4	4	3	4	2	4	4	3	3	1	3	61
33		I	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	2	4	3	2	4	68
34		CR	4	4	4	1	1	2	2	4	4	4	3	3	4	3	2	2	2	3	1	4	55
Jumlah Skor		2197																					
Mean		61.38																					
Median		62.00																					
Maksimum		68																					
Minimum		50																					
N		34																					

HASIL ANGKET MINAT BELAJAR SEBELUM PBM
KELAS EKSPERIMEN

No	Kls	Is	No Item Angket Minat Belajar																				Skor
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	V B	MAN	3	4	4	1	2	3	1	4	2	4	3	3	4	3	4	2	1	1	3	4	56
2		MAPC	3	4	4	3	4	3	1	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	4	4	59
3		MA	3	4	4	1	2	3	4	4	4	4	4	4	2	4	3	3	2	4	3	4	66
4		AAR	4	4	4	4	1	3	2	2	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	67
5		MF	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	2	2	2	4	2	2	2	4	60
6		MF	4	4	4	1	1	2	3	4	4	3	4	4	2	2	4	2	3	2	4	4	61
7		KS	4	3	4	1	2	2	1	3	4	3	3	3	3	4	2	3	2	4	2	4	57
8		MNI	3	4	4	1	1	2	1	4	3	3	4	3	3	3	2	3	2	1	3	4	53
9		MRR	4	3	4	1	1	2	1	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	4	56
10		MAM	4	3	3	1	1	2	1	3	4	3	4	2	2	3	3	2	3	4	3	4	55
11		AS	3	4	3	1	1	2	1	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	1	4	54
12		A	2	3	3	1	1	2	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	2	4	3	4	46
13		DTG	4	4	4	1	1	2	2	4	4	4	2	2	3	4	2	3	4	4	4	4	62
14		RAR	2	3	3	2	2	3	2	4	3	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	4	62
15		SG	3	3	4	2	1	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	4	3	4	52
16		AAIF	2	4	4	3	4	2	4	3	4	3	2	3	4	2	3	2	4	2	4	4	63
17		SMA	4	2	4	1	1	4	1	4	4	2	4	2	4	4	2	1	3	2	4	3	56
18		AL	4	4	4	1	2	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	3	3	3	4	66
19		ARJ	3	4	2	2	1	2	1	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	4	55
20		DNA	4	4	1	1	4	1	4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	1	4	58
21		NFA	4	4	4	2	1	4	1	4	2	4	2	2	4	4	4	2	3	3	4	4	62
22		RRD	4	4	4	1	1	3	2	4	4	3	4	3	3	4	4	3	2	3	2	4	62
23		RJP	4	2	4	4	4	2	3	1	3	3	4	4	2	3	3	4	4	2	3	4	63
24		R	3	3	4	2	1	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	4	3	4	52
25		SBR	3	4	3	1	1	2	1	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	1	4	54
26		SNS	4	3	4	1	2	2	1	3	4	3	3	3	3	4	2	3	2	4	2	4	57
27		SANF	3	4	4	1	1	2	1	4	3	3	4	3	3	3	2	3	2	1	3	4	53
28		Y	2	3	3	1	1	3	2	4	3	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	4	60
29		SFM	4	4	4	3	3	3	2	2	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	68
30		I	3	4	3	1	1	2	1	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	1	3	54
31		CR	2	3	3	1	2	3	2	4	3	2	3	2	4	2	2	2	2	2	4	4	62
32		SBK	4	3	3	1	2	2	1	3	4	3	3	3	3	4	2	3	2	3	2	4	55
33		NS	3	4	3	1	1	2	1	4	3	3	4	3	3	3	2	3	2	1	3	3	51
34		KM	3	4	3	2	2	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	3	3	3	4	65
Jumlah Skor			1982																				
Mean			58.29																				
Median			57.50																				
Maksimum			68																				
Minimum			46																				
N			34																				

HASIL ANGGKET MINAT BELAJAR SETELAH PBM

KELAS KONTROL

No	Kls	Is	No Item Angket Minat Belajar																				Skor
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	V A	MAD	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	75	
2		MF	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	65
3		MFH	4	4	4	3	2	3	2	2	4	4	3	2	4	4	3	4	3	3	2	4	64
4		MH	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	3	3	4	69
5		MNM	2	4	2	4	3	3	4	3	4	2	4	3	3	2	4	2	3	4	3	3	62
6		AS	4	4	4	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	63
7		IZ	4	2	4	4	3	3	4	2	4	2	2	4	4	2	4	4	4	3	2	3	64
8		LBL	4	3	4	3	3	3	4	2	4	3	3	2	4	3	3	2	3	4	3	4	64
9		TG	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	78
10		MAF	4	4	4	3	2	2	2	4	2	4	2	3	3	4	2	2	3	3	3	3	59
11		Z	4	4	3	2	2	4	2	3	4	3	4	3	2	4	2	3	2	4	2	4	61
12		R	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	76
13		A	4	4	4	2	2	3	3	4	2	4	4	3	3	2	4	2	4	2	2	4	62
14		ANAS	4	4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	65
15		ARAS	4	3	2	4	3	4	3	4	2	4	2	2	4	3	3	4	2	3	3	4	63
16		FAA	4	3	3	2	2	3	2	4	3	3	4	3	4	3	2	4	2	3	3	3	60
17		IAW	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	74
18		IM	4	4	4	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	72
19		KSA	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	75
20		NUL	4	3	4	2	2	4	3	3	2	4	2	4	2	3	4	2	2	3	3	4	60
21		NC	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4	3	4	3	4	69
22		NFH	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	70
23		NIH	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4	3	4	3	4	68
24		NK	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
25		NA	4	4	3	3	4	3	3	4	2	3	4	1	3	4	2	2	4	3	4	3	63
26		T	4	3	4	2	2	4	3	3	2	4	2	4	2	3	4	2	2	3	3	4	60
27		WFF	4	4	3	3	4	3	3	4	2	3	4	1	3	4	2	2	4	3	4	3	63
28		FA	3	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	3	3	4	67
29		NFAF	4	4	4	3	3	3	2	4	3	4	2	3	3	4	3	3	2	3	3	4	69
30		WF	4	3	3	4	3	4	3	4	2	4	2	2	4	3	3	4	2	3	3	4	64
31		ARER	4	4	4	3	3	3	2	4	3	4	2	3	3	4	3	3	2	3	3	4	69
32		HSKR	4	3	2	4	3	4	3	4	2	4	2	2	4	3	3	4	2	3	3	4	63
33		I	4	3	3	2	2	3	2	4	3	3	4	3	4	3	2	4	2	3	3	3	60
34		CR	4	2	2	4	2	4	2	3	2	4	2	4	2	3	4	2	2	3	3	4	58
Jumlah			2177																				
Mean			66.00																				
Median			64.00																				
Maksimum			78																				
Minimum			58																				
N			34																				

HASIL ANGGKET MINAT BELAJAR SETELAH PBM

KELAS EKSPERIMEN

No	Kls	Is	No Item Angket Minat Belajar																				Skor
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	V B	MAN	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78	
2		MAPC	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	70
3		MA	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	3	3	4	69
4		AAR	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	71
5		MF	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	75
6		MF	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	74
7		KS	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
8		MNI	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	78
9		MRR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
10		MAM	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77
11		AS	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	78
12		A	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	78
13		DTG	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	78
14		RAR	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
15		SG	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	76
16		AAIF	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	77
17		SMA	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	75
18		AL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
19		ARJ	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79
20		DNA	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79
21		NFA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
22		RRD	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
23		RJP	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	76
24		R	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	74
25		SBR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
26		SNS	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79
27		SANF	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	76
28		Y	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	75
29		SFM	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	74
30		I	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
31		CR	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	76
32		SBK	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
33		NS	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	77
34		KM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	74
Jumlah Skor			2627																				
Mean			74.67																				
Median			76.00																				
Maksimum			80																				
Minimum			66																				
N			34																				

Distribusi Frekuensi Minat Belajar Matematika Sebelum dan Setelah

Statistics

		Sebelum_Kontrol	Sebelum_Eksperimen
N	Valid	34	34
	Missing	6	6
Mean		61.3824	58.2941
Median		62.0000	57.5000
Mode		62.00 ^a	62.00
Sum		2087.00	1982.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Sebelum_Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	50.00.00	1	2.9	2.9	2.9	
	54.00.00	1	2.9	2.9	5.9	
	55.00.00	1	2.9	2.9	8.8	
	56.00.00	3	8.8	8.8	17.6	
	57.00.00	1	2.9	2.9	20.6	
	58.00.00	1	2.9	2.9	23.5	
	59.00.00	2	5.9	5.9	29.4	
	60.00.00	2	5.9	5.9	35.3	
	61.00.00	3	8.8	8.8	44.1	
	62.00.00	5	14.7	14.7	58.8	
	63.00.00	2	5.9	5.9	64.7	
	64.00.00	5	14.7	14.7	79.4	
	65.00.00	2	5.9	5.9	85.3	
	66.00.00	1	2.9	2.9	88.2	
	68.00.00	4	11.8	11.8	100.0	
	Total		34	100.0	100.0	

Sebelum_Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	46.00.00	1	2.9	2.9	2.9

51.00.00	1	2.9	2.9	5.9
52.00.00	2	5.9	5.9	11.8
53.00.00	2	5.9	5.9	17.6
54.00.00	3	8.8	8.8	26.5
55.00.00	3	8.8	8.8	35.3
56.00.00	3	8.8	8.8	44.1
57.00.00	2	5.9	5.9	50.0
58.00.00	1	2.9	2.9	52.9
59.00.00	1	2.9	2.9	55.9
60.00.00	2	5.9	5.9	61.8
61.00.00	1	2.9	2.9	64.7
62.00.00	5	14.7	14.7	79.4
63.00.00	2	5.9	5.9	85.3
65.00.00	1	2.9	2.9	88.2
66.00.00	2	5.9	5.9	94.1
67.00.00	1	2.9	2.9	97.1
68.00.00	1	2.9	2.9	100.0
Total	34	100.0	100.0	

Statistics

		Setelah_Kontrol	Setelah_Eksperimen
N	Valid	34	34
	Missing	6	6
Mean		66.0000	74.6765
Median		64.0000	76.0000
Mode		63.00	76.00 ^a
Sum		2244.00	2539.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Setelah_Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	58.00.00	1	2.9	2.9	2.9
	59.00.00	1	2.9	2.9	5.9
	60.00.00	4	11.8	11.8	17.6
	61.00.00	2	5.9	5.9	23.5
	62.00.00	2	5.9	5.9	29.4
	63.00.00	5	14.7	14.7	44.1
	64.00.00	4	11.8	11.8	55.9
	65.00.00	2	5.9	5.9	61.8

67.00.00	1	2.9	2.9	64.7
68.00.00	1	2.9	2.9	67.6
69.00.00	3	8.8	8.8	76.5
70.00.00	1	2.9	2.9	79.4
72.00.00	1	2.9	2.9	82.4
74.00.00	1	2.9	2.9	85.3
75.00.00	2	5.9	5.9	91.2
76.00.00	1	2.9	2.9	94.1
78.00.00	2	5.9	5.9	100.0
Total	34	100.0	100.0	

Setelah_Eksperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 66.00.00	2	5.9	5.9	5.9
67.00.00	1	2.9	2.9	8.8
68.00.00	1	2.9	2.9	11.8
69.00.00	2	5.9	5.9	17.6
70.00.00	2	5.9	5.9	23.5
71.00.00	1	2.9	2.9	26.5
73.00.00	2	5.9	5.9	32.4
74.00.00	2	5.9	5.9	38.2
75.00.00	2	5.9	5.9	44.1
76.00.00	5	14.7	14.7	58.8
77.00.00	3	8.8	8.8	67.6
78.00.00	5	14.7	14.7	82.4
79.00.00	2	5.9	5.9	88.2
80.00.00	4	11.8	11.8	100.0
Total	34	100.0	100.0	

Uji normalitas sebelum dan setelah

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
SBLM_PKK	34	61.3824	4.34159	50.00	68.00
SBLM_PKE	34	58.2941	5.24277	46.00	68.00
STLH_PKK	34	66.0000	5.77350	58.00	78.00
STLH_PKE	34	74.6765	4.31151	66.00	80.00

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		SBLM_PKK	SBLM_PKE	STLH_PKK	STLH_PKE
N		34	34	34	34
Normal Parameters ^a	Mean	61.3824	58.2941	66.0000	74.6765
	Std. Deviation	4.34159	5.24277	5.77350	4.31151
Most Extreme Differences	Absolute	.115	.113	.194	.179
	Positive	.069	.110	.194	.108
	Negative	-.115	-.113	-.094	-.179
Kolmogorov-Smirnov Z		.673	.660	1.133	1.046
Asymp. Sig. (2-tailed)		.756	.777	.153	.224

a. Test distribution is Normal.

Uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

FREETEST

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.547	1	66	.115

ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	162.132	1	162.132	6.998	.010
Within Groups	1529.088	66	23.168		
Total	1691.221	67			

Test of Homogeneity of Variances

POSTTEST

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.581	1	66	.063

ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1279.779	1	1279.779	49.296	.000
Within Groups	1713.441	66	25.961		
Total	2993.221	67			

UJI t

Group Statistics

KELAS		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
POSTEST	kelas control	34	66.0000	5.77350	.99015
	kelas eksperimen	34	74.6765	4.31151	.73942

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
POSTEST	3.581	.063	Equal variances assumed	-7.021	66	.000	-8.67647	1.23577	-11.14377	-6.20917
Equal variances not assumed			-7.021	61.075	.000	-8.67647	1.23577	-11.14749	-6.20545	

**LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA
PERTEMUAN PERTAMA**

Indikator	Aspek Yang Diamati	keterlaksanaan		Komentar
		Y	T	
1. Menarik perhatian, minat dan pikiran Murid.	1. Pada saat pelajaran berlangsung, Murid merasa senang ketika menggunakan media video dan meningkatkan minat berpikir cemerlang ketika menyelesaikan tugas yang diberikan	√		Murid kelihatan senang Baik dan memuaskan
	2. Pada saat pembelajaran, Murid merasa senang ketika menggunakan media video tentang materi bilangan bulat.	√		Baik dan memuaskan.
2. Kesesuaian dengan materi	3. Media video sangat membantu Murid dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi perpindahan	√		Baik dan sesuai rencana
3. Interaktif	4. Semua Murid dapat aktif ketika media video digunakan dan bisa menjawab tugas kelompok		√	Masih ada Murid yang tidak aktif
	5. Murid yang kurang yang terlibat dalam mengerjakan tugas		√	Masih ada Murid yang belum aktif dalam mengerjakan tugas kelompok
4. Kemampuan mempermudah pemahaman Murid	6. Murid dapat menyelesaikan contoh	√		Baik dan memuaskan

**LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA
PERTEMUAN KEDUA**

Indikator	Aspek Yang Diamati	keterlaksanaan		Komentar
		Y	T	
1. Menarik perhatian, minat dan pikiran Murid.	1. Pada saat pelajaran berlangsung, Murid merasa senang ketika menggunakan media video dan meningkatkan minat berpikir cemerlang ketika menyelesaikan tugas yang diberikan	√		Murid kelihatan senang Baik dan memuaskan
	2. Pada saat pembelajaran, Murid merasa senang ketika menggunakan media video tentang materi bilangan bulat.	√		Baik dan memuaskan.
2. Kesesuaian dengan materi	3. Media video sangat membantu Murid dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi perpindahan	√		Baik dan sesuai rencana
3. Interaktif	4. Semua Murid dapat aktif ketika media video digunakan dan bisa menjawab tugas kelompok	√		Semua Murid sudah aktif
	5. Murid yang kurang yang terlibat dalam mengerjakan tugas		√	Masih ada Murid yang belum aktif dalam mengerjakan tugas kelompok
4. Kemampuan mempermudah pemahaman Murid	6. Murid dapat menyelesaikan contoh	√		Baik dan memuaskan

**LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA
PERTEMUAN KETIGA**

Indikator	Aspek Yang Diamati	keterlaksanaan		Komentar
		Y	T	
1. Menarik perhatian, minat dan pikiran Murid.	1. Pada saat pelajaran berlangsung, Murid merasa senang ketika menggunakan media video dan meningkatkan minat berpikir cemerlang ketika menyelesaikan tugas yang diberikan	√		Murid kelihatan senang Baik dan memuaskan
	2. Pada saat pembelajaran, Murid merasa senang ketika menggunakan media konkrit dan meniru dari media video tentang materi perpindahan energi panas.	√		Baik dan memuaskan.
2. Kesesuaian dengan materi	3. Media video sangat membantu Murid dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi perpindahan	√		Baik dan sesuai rencana
3. Interaktif	4. Semua Murid dapat aktif ketika media video digunakan dan bisa menjawab tugas kelompok	√		Semua Murid sudah aktif
	5. Murid yang kurang yang terlibat dalam mengerjakan tugas	√		Semua murid aktif mengerjakan tugas
4. Kemampuan mempermudah pemahaman Murid	6. Murid dapat menyelesaikan contoh	√		Baik dan memuaskan

DOKUMENTASI PROSES PEMBELAJARAN





RIWAYAT HIDUP



Dedi Hardiansyah dilahirkan di Uluway Barat tanggal 30 Juni 1996. Anak ke empat dari tujuh bersaudara dari Ayahanda Biring Tandiea dan Ibunda Sumiati. Penulis mulai menempuh pendidikan formal di MIN 3 Tana Toraja tamat tahun 2008. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP PGRI Uluway Kabupaten Tana Toraja tamat pada tahun 2011. Pada tahun yang sama pula penulis melanjutkan pendidikan di MA Pesantren Pembangunan Muhammadiyah Tana Toraja dan tamat pada tahun 2014.

Keinginan untuk melanjutkan pendidikan memacu semangatnya lebih giat. Pada tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Berkat rahmat Allah SWT dan iringan doa dari kedua orang tua, saudara tercinta, serta rekan seperjuangan di bangku kuliah, perjuangan penulis dalam mengikuti perguruan tinggi dapat berhasil dengan tersusunnya skripsi yang berjudul: *“Pengaruh Penggunaan Variasi Media Video terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Inpres Tinggimae Kabupaten Gowa”*.

