



Pengaruh Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa SMPN 2 Baubau

Fita^{1*}, Dian Lestari²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Dayanu Ikhsanuddin, Jalan Dayanu Ikhsanuddin No. 124 Baubau, Sulawesi Tenggara 93721, Indonesia

e-mail: ¹fita1999@gmail.com, ²dian7lestari@gmail.com

* Corresponding Author

INFORMASI ARTIKEL

Print ISSN : 2442-9864

Online ISSN : 2686-3766

Article history

Received : 1 September 2022

Revised : 31 Oktober 2022

Accepted : 10 November 2022

Kata kunci: pembelajaran matematika, media video pembelajaran dan motivasi belajar

Keywords: *mathematics learning, learning video media, learning motivation*

Nomor Tlp. Penulis: +6281356282143

PENERBIT

Universitas Dayanu Ikhsanuddin.

Jalan Dayanu Ikhsanuddin No. 124,

Kode Pos 93721 Baubau,

Sulawesi Tenggara, Indonesia.

Email:

pendidikanmatematika@unidayan.ac.id

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh pembelajaran matematika dengan menggunakan video pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 2 Baubau. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran matematika dengan menggunakan video pembelajaran terhadap motivasi belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Baubau. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *quasi experimental design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Baubau semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 9 kelas dan sampel yang digunakan adalah kelas VII.8 dan VII.9 yang berjumlah 58 siswa dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar matematika siswa. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan nilai t_{hitung} sebesar 3,43 dan nilai t_{tabel} 2,003 pada taraf signifikan 5% dengan df 56. Dengan demikian nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan video pembelajaran ada pengaruh positif yang signifikan terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Baubau.

The formulation of the problem in this study is whether there is an effect of learning mathematics by using mathematics learning videos on the motivation of learning mathematics in seventh grade student of SMPN 2 Baubau. The purpose of this study was to determine whether there was an effect of learning mathematics by using learning videos on the motivation to learn mathematics in class VII students of SMP Negeri 2 Baubau. This research is a quantitative research with a quasi-experimental design method. The population in this study were all grade VII students of SMP Negeri 2 Baubau in the odd semester of the 2022/2023 academic year which consisted of 9 class and the samples used were class VII.8 and VII.9, totaling 58 student using cluster random sampling technique. Collecting data in this study used a questionnaire on students' motivation to learn mathematics. The data obtained were analyzed using the Independent Sample T-Test. Based on the result of the study, it was concluded that the t_{count} value was 3,43 and t_{table} value was 2,003 at a significant level of 5% with df 56. Thus, the $t_{count} > t_{table}$ then H_0 was rejected. So, it can be concluded that learning mathematics by using learning videos has a significant positive effect on Mathematics Learning Motivation of Class VII students of SMP Negeri 2 Baubau.

Cara mengutip: Fita, & Lestari, D. (2022). Pengaruh Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa SMPN 2 Baubau, 8(2), 101-107.

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas karena pendidikan merupakan salah satu faktor yang paling mendasar dalam kehidupan. Menurut (Hadi et al., 2009, p. 17) Pendidikan berarti

mencerdaskan kehidupan suatu bangsa, beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan demokratis. Pendidikan adalah proses penyampaian pengetahuan (sains, teknologi, seni) yang dilakukan oleh guru kepada siswa.

Fita, Dian Lestari

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran bagi peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, disiplin diri, watak, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Perkembangan pendidikan saat ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang mempengaruhi kualitas sistem pembelajaran sekolah. Artinya dengan kehadiran teknologi yang modern sekolah dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat pembelajaran menjadi menarik dan efektif, baik dalam proses pembelajaran maupun media pembelajaran sehingga peserta didik diharapkan dapat termotivasi, berpartisipasi aktif dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung dan memperoleh hasil belajar yang baik.

Dalam dunia pendidikan proses belajar merupakan salah satu faktor yang sangat penting bagi siswa, sehingga perlu memperhatikan aktivitas dan motivasi siswa, motivasi siswa yang rendah dalam proses pembelajaran dapat menghambat siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SMP Negeri 2 Baubau peneliti mendapatkan permasalahan, yaitu motivasi belajar siswa di sekolah tersebut masih rendah sehingga rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah, siswa terlihat tidak bersemangat terhadap proses belajar yang sedang berlangsung, siswa kurang memberi respon terhadap pembelajaran yang dibawakan dan banyaknya siswa yang sering tidak mengerjakan PR.

Menurut Musakir (2015: 36-47) Motivasi belajar merupakan dorongan yang kuat untuk melakukan suatu tindakan dalam mencapai tujuan. Motivasi belajar berperan sangat penting dalam memberikan gairah dan semangat dalam belajar, sehingga siswa yang memiliki motivasi tinggi akan mempunyai semangat yang kuat untuk belajar. Motivasi juga akan memberikan tujuan yang jelas dalam aktifitas belajar. Menurut Hamalik (2008: 158) Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Seseorang akan mencapai tujuan yang diinginkan ketika seseorang itu memiliki motivasi yang kuat. Dalam proses belajar, motivasi belajar memungkinkan siswa untuk mengembangkan keinginan untuk sukses, dorongan dan kebutuhan untuk belajar dan semangat untuk belajar. Setiap peserta didik memiliki motivasi yang berbeda-beda dalam hal belajar, jadi tugas guru adalah harus mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik agar bersemangat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Tentunya banyak cara yang dapat dilakukan untuk peserta didik tertarik dan

bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai akan membuat siswa tidak jenuh dan termotivasi untuk belajar.

Menurut (Arsyad, 2017, p. 6), Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di dalam dan di luar sekolah. Peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah untuk mempengaruhi motivasi, minat dan perhatian siswa dalam belajar yang dapat membantu memvisualisasikan materi abstrak dan memanipulasi atau menyajikan objek sulit untuk dijangkau siswa. Artinya media pembelajaran adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi, muncul berbagai media pembelajaran, salah satunya adalah media video pembelajaran. Namun penggunaan media video pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran matematika masih jarang digunakan oleh guru padahal media video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat menghilangkan anggapan bahwa matematika itu sulit, tidak menyenangkan, dan sangat membosankan. Media video dapat merangsang rasa ingin tahu siswa dan membuat pembelajaran lebih aktif. Media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak keunggulan, antara lain: Video-video tersebut mewakili lingkungan alam, menampilkan objek-objek yang biasanya tidak dapat dilihat oleh siswa, dan video-video tersebut secara akurat menggambarkan proses secara tepat dan dapat dilihat berulang kali serta meningkatkan motivasi siswa untuk terus menontonnya.

Berdasarkan uraian permasalahan dan pernyataan diatas, maka peneliti perlu mengadakan penggunaan media video pembelajaran yang bisa memotivasi siswa dalam belajar. Untuk itu peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 2 Baubau".

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain eksperimen semu (*Quasi Experimental*). Dalam penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media video pembelajaran (X) sedangkan variabel terikat adalah motivasi belajar matematika.

Fita, Dian Lestari

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 di SMP Negeri 2 Baubau.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, yakni seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Baubau pada semester ganjil yang tersebar dalam 9 kelas.

Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Pengambilan kelompok sampel ini menggunakan teknik *cluster random sampling*. Subjek penelitian ini membutuhkan 2 kelas dikarenakan penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, maka peneliti mengambil 2 kelas untuk dijadikan subjek penelitian yaitu kelas VII.8 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.9 sebagai kelas kontrol.

Intrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket tertutup, yaitu angket yang dilengkapi dengan pilihan jawaban sehingga responden hanya memberi jawaban pada jawaban yang dipilih.

Pada angket ini digunakan skala likert dengan alternatif jawaban yang disediakan yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Skor masing-masing butir pertanyaan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Jawaban	Skor jawaban	
	Positif	Negatif
Sangat setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak setuju (TS)	2	3
Sangat tidak setuju (STS)	1	4

Pemberian bobot penilaian digunakan untuk mengumpulkan data yang diperoleh dari responden. Selanjutnya dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan rumus-rumus statistik yang digunakan dalam teknik analisis data.

Adapun proses penyusunan angket motivasi belajar ini dimulai dari pembuatan kisi-kisi angket motivasi belajar perihal tentang respon siswa. Kisi-kisi instrumen motivasi ini berdasarkan indikator motivasi belajar yang dinyatakan (Hamzah, 2007, p 23) dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar Matematika Siswa

No	KOMPONEN	Butir Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
1.	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	1, 2, 3, 4	5, 6	6
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	7, 8, 9, 10	11	5
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	12, 13, 14	15	4
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	16, 17, 18, 19	20	5
5.	Adanya kegiatan yang menarik perhatian dalam belajar	21, 22, 23, 24	25	5
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	26, 27, 28, 29	30	5
Jumlah		23	7	30

Sebelum memberikan angket kepada siswa perlu dilakukan uji coba instrument yaitu uji validitas dan uji realibilitas.

Analisis Validitas Angket

Menurut Sugiyono (2004: 267), instrument yang valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Validitas instrumen motivasi belajar dalam penelitian ini adalah validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi dapat digunakan untuk menguji ketetapan item pertanyaan dengan isi atau materi yang seharusnya terukur. Untuk validitas isi dapat digunakan pendapat para ahli, untuk di periksa dan dievaluasi apakah instrumen tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur. Para ahli yang dimaksud adalah dosen pembimbing selaku dosen validator. Validitas isi instrumen harus sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada kurikulum yang berlaku.

Setelah validasi isi dari ahli selesai, maka dilanjutkan dengan uji coba instrumen. Kemudian data dari hasil uji coba ditabulasikan, maka validitas konstruk dihitung dengan analisis faktor dengan bantuan program Aplikasi Komputer Statistik IBM (SPSS) versi 22.0, dengan taraf signifikansi 5%. Menurut Azis (2015), dalam (Azis & Ali, 2019, p. 97) jika nilai $MSA \text{ Anti-Imoge Correlation} > 0,05$ maka instrumen tersebut dinyatakan valid.

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh Laboratorium Pendidikan Matematika, menerangkan bahwa hasil uji coba telah di validasi dan diverifikasi oleh tim validasi Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Dayanu Ikhsanuddin Baubau. Hasil uji coba yaitu pada tabel 3.

Fita, Dian Lestari

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Angket Kelas Uji Coba

KMO and Bartlett's Test	
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.	.514
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square 647.8
	Df 54
	Sig. .000

Berdasarkan tabel 3, hasil uji validitas di atas nilai KMO sebesar 0,514 > 0,05 dan total variance menunjukkan bahwa instrumen tersebut dibagi menjadi 10 faktor dan dapat mengukur sampai pada 68, 758 % artinya bahwa pengujian ini dinyatakan valid.

Analisis Realibilitas Angket

Menurut (Rahmatia & Ihwana, 2021, pp. 24–25) analisis realibilitas digunakan untuk mengukur sejauh mana angket tetap konsisten setelah angket tersebut telah dilakukan berulang kali pada subjek dalam kondisi yang sama. Realibilitas instrumen ini dihitung dengan rumus *Alfa Cronbach*, karena skor instrumennya adalah rentangan dari bebarapa nilai. Adapun rentangan skor jawabannya adalah antara 1 - 4.

Rumus *Alfa Cronbach* adalah sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k - 1)} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan:

- r_i = koefisien realibilitas instrumen.
- k = banyaknya item dalam instrumen.
- S_i^2 = varians skor tiap-tiap item
- S_t^2 = varians total. (Sugiyono, 2004, p. 282)

Apabila r-alpha positif dan lebih besar dari r-tabel maka perntayaan tersebut realibel begitu pula sebaliknya. Menurut (Priyatno, 2013, p. 30) variabel dikatakan baik apabila nilai Cronbact's Alpha > dari 0,6.

Berdasarkan hasil output *IBM Statistical Product and Service Solution (SPSS) Statistics Verse 22.0 for windows*, analisis realibilitas angket kelas uji coba dengan menggunakan teknik Alpha Cronbach's dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Realibilitas Angket Kelas Uji Coba

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.652	30

Berdasarkan tabel 4, diperoleh nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60, maka dapat disimpulkan angket motivasi belajar matematika siswa dalam penelitian ini dapat dikatakan reliabel.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket, sebagai berikut: 1) Pemberian angket awal kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yang bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran matematika dengan menggunakan media video pembelajaran, 2) Pemberian tindakan dalam proses belajar dimana kelas eksperimen adalah kelas yang menggunakan video pembelajaran dan kelas kontrol adalah kelas tanpa penggunaan video pembelajaran, 3) Pemberian angket akhir kepada siswa kelas eskperimen dan kontrol yang bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Semua data dalam penelitian ini kemudian dianalisis dengan dua analisis statistik yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk mendeskripsikan karakteristik skor/nilai kedua kelompok yang terdiri dari nilai raa-rata, median (Me), modus (Mo), standar deviasi (S), varians (S²), nilai maksimum (X_{maks}), dan nilai minimum (X_{min}).

Analisis Statistik Inferensial

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan normal apabila diketahui nilai sigifikansi (Sig) > taraf nyata 5%. Secara teknik uji normalitas data ini dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer *program IBM Statistical Product and Solution (SPSS) Statitics verse 22.0 for windows*, dengan menggunakan *Teknik Uji Tests of Normality*.

Berdasarkan hasi analisis data dengan menggunakan bantuan komputer program *IBM Statistik Product and Solution (SPSS) Statistics Verse 22.0 for windows*, dengan menggunakan *Teknik Uji Tests of Normality*. Maka diperoleh hasil uji normalitas dengan nilai signifikan Angket Awal Kelas Eksperimen sebesar 0,006, dan hasil Angket Akhir Kelas Eksperimen sebesar 0,200, sedangkan Angket Awal Kelas Kontrol sebesar 0,025 dan Angket Akhir Kelas Kontrol sebesar 0,200. Karena nilai signifikan pada kedua kelas hasil Angket Akhir Kelas Eksperimen dan hasil Angket Akhir Kelas Kontrol > 0,05 (α); maka dapat disimpulkan bahwa hasil angket Motivasi Belajar Matematika siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah suatu kelompok termasuk dalam populasi yang homogen dengan membandingkan dua varians.

Fita, Dian Lestari

Pada uji homogenitas ini dilakukan antara data variabel sebelum dan sesudah perlakuan yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dasar pengambilan keputusannya yaitu jika nilai Signifikansi (Sig.) Based On Mean > taraf nyata 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data Angket Akhir Kelas Eksperimen dan data Angket Akhir Kelas Kontrol adalah homogen. Secara teknik uji homegenitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan komputer program *IBM Statistical Product and Service Solution (SPSS) Statistics Verse 22.0 for windows*, dengan menggunakan Teknik Uji Test of *Homogeneity of variance*.

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan bantuan komputer program *IBM Statistik Product and Solution (SPSS) Statistics Verse 22.0 for windows*. diperoleh hasil uji homogenitas dengan nilai signifikansi (Sig.) Based on Mean 0,849 > 0,05 (α); sehingga dapat disimpulkan varians data Angket Akhir Kelas Eksperimen dan data Angket Akhir Kelas Kontrol adalah Homogen.

Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh Motivasi Belajar Matematika Siswa yang diberi pembelajaran dengan menggunakan Video Pembelajaran Matematika dan siswa yang diberi pembelajaran dengan Model Konvensional, maka dalam penelitian ini dilakukan uji hipotesis menggunakan Teknik Uji-T Rata-rata (*Uji Independent Sample T-Test*). *Uji Independent Sample T-Test* untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Persyaratan pokok dalam *Uji Independent Sample T-Test* adalah data terdistribusi secara normal dan homogen/sama. Data dinyatakan memiliki perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan adalah jika nilai Signifikansi (Sig.) < taraf nyata 5%.

Karena Varian Data Homogen, maka rumus yang digunakan adalah,

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{s^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = rata-rata kelas Eksperimen

\bar{x}_2 = rata-rata sampel kelas Kontrol

s_1^2 = varians skors kelas Eksperimen

s_2^2 = varians skor kelas Kontrol

n_1 = jumlah subjek kelas Eksperimen

n_2 = jumlah subjek kelas Kontrol

s^2 : Varians gabungan data sampe 1 dan 2

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dianalisis secara deskriptif dan inferensial.

Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis data menggunakan bantuan komputer program *IBM Statistik Product and Solution (SPSS) Statistics Verse 22.0 for windows*. Diperoleh hasil analisis deskriptif Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Baubau pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol adalah sebagai berikut.

Analisis Deskriptif Angket awal kelas eksperimen diperoleh nilai *Mean* sebesar 76,96; nilai *Median* sebesar 83,50; nilai *Modus* sebesar 91; nilai *Standar Deviasi* sebesar 14,357; nilai *Variance* 206,110; nilai *Range* 43; nilai *Minimum* sebesar 51; dan nilai *Maximum* 94 sedangkan analisis deskriptif angket akhir kelas eksperimen diperoleh nilai *Mean* sebesar 94,18; nilai *Median* sebesar 93,50; nilai *Modus* sebesar 87; nilai *Standar Deviasi* sebesar 6,864; nilai *Variance* sebesar 47,115; nilai *Range* sebesar 26; nilai *Minimum* sebesar 80; dan nilai *Maximum* sebesar 106 dengan progress nilai *Mean* sebesar 17,21; nilai *Median* sebesar 13,00; nilai *Modus* sebesar 8; nilai *Standar Deviasi* sebesar 10,645; nilai *Variance* sebesar 109,508; nilai *Range* sebesar 37; nilai *Minimum* sebesar 2; dan nilai *Maximum* sebesar 39. Analisis deskriptif angket awal kelas kontrol diperoleh nilai *Mean* sebesar 75,03; nilai *Median* sebesar 79,50; nilai *Modus* sebesar 87; nilai *Standar Deviasi* sebesar 13,479; nilai *Variance* sebesar 181,689; nilai *Range* sebesar 42; nilai *Minimum* sebesar 51; dan nilai *Maximum* 93 sedangkan analisis deskriptif angket akhir kelas kontrol diperoleh nilai *Mean* sebesar 87,90 ; nilai *Median* sebesar 87,50; nilai *Modus* sebesar 86; nilai *Standar Deviasi* sebesar 7,402; nilai *Variance* sebesar 54,783; nilai *Range* sebesar 33; nilai *Minimum* sebesar 66; dan nilai *Maximum* sebesar 99 dengan progress nilai *Mean* sebesar 12,87; nilai *Median* sebesar 10,50; nilai *Modus* sebesar 6; nilai *Standar Deviasi* sebesar 8,874; nilai *Variance* 78,740; nilai *Range* 37; nilai *Minimum* sebesar 0; dan nilai *Maximum* 37.

Analisis Statistik Inferensial

Uji Normalitas

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan bantuan komputer program *IBM Statistik Product and Solution (SPSS) Statistics Verse 22.0 for windows*, dengan menggunakan Teknik *Uji Test of Normality*. Maka diperoleh hasil seperti yang terlihat pada tabel berikut ini.

Fita, Dian Lestari

Tabel 5. Uji Normalitas Teknik Uji Test of Normality

	Kelas	Kolmogrov-Smirnov ^a		
		Statistic	Df	Sig.
Motivasi Belajar	Angket Awal Eksperimen	,199	28	,006
	Angket Akhir Eksperimen	,125	28	,200*
Matematika Siswa	Angket Awal Kontrol	,171	30	,025
	Angket Akhir Kontrol	,110	30	,200*

Berdasarkan tabel 5, diperoleh hasil uji normalitas dengan nilai signifikan Angket Awal Kelas Eksperimen sebesar 0,006, dan hasil Angket Akhir Kelas Eksperimen sebesar 0,200, sedangkan Angket Awal Kelas Kontrol sebesar 0,025 dan Angket Akhir Kelas Kontrol sebesar 0,200. Karena nilai signifikan pada kedua kelas hasil Angket Akhir Kelas Eksperimen dan hasil Angket Akhir Kelas Kontrol > 0,05 (α); maka dapat disimpulkan bahwa hasil angket Motivasi Belajar Matematika siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan bantuan komputer program IBM Statistik Product and Solution (SPSS) Statistics Verse 22.0 for windows, dengan menggunakan Teknik Uji Test of Homogeneity of Variance. Maka diperoleh hasil seperti yang terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Uji Homogenitas Teknik Uji Test of Homogen of Variance

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Motivasi Belajar Matematika Siswa	Based on Mean	,037	1	56	,849
	Based on Median	,036	1	56	,851
	Based on Median and with adjusted df	,036	1	51,052	,851
	Based on trimmed mean	,028	1	56	,868

Berdasarkan table 6, diperoleh hasil uji homogenitas dengan nilai signifikansi (Sig.) Based on Mean 0,849 > 0,05 (α); sehingga dapat disimpulkan varians data Angket Akhir Kelas Eksperimen dan data Angket Akhir Kelas Kontrol adalah Homogen.

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan bantuan komputer program IBM Statistik Product and Solution (SPSS) Statistics Verse 22.0 for windows, dengan menggunakan Teknik Independent Sample T-Test Uji Test of Homogeneity of

Variance. Maka diperoleh hasil seperti yang terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 7. Uji Hipotesis Teknik Independent Sample T-Test

		T-Test for Equality of Means		
		T	Df	Sig.(2-Tailed)
Motivasi Belajar Matematika Siswa	Equal variance assumed	3,43	56	0,001

Berdasarkan tabel 7, diperoleh hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi Sig. (2-Tailed) sebesar 0,001 < 0,005; sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan Rata-rata Motivasi Belajar Matematika Siswa antara pembelajaran matematika dengan menggunakan video pembelajaran dengan pembelajaran tanpa penggunaan video pembelajaran (pembelajaran konvensional).

Pembahasan

Berdasarkan hasil data analisis deskriptif pada siswa (i) Kelas VII SMP Negeri 2 Baubau, diperoleh di Kelas Eksperimen dengan perlakuan pembelajaran menggunakan video pembelajaran matematika sebelum dan sesudah pemberian angket Motivasi Belajar Matematika siswa diperoleh nilai Mean sebesar 17,21; nilai Median sebesar 13,00; nilai Modus sebesar 8; nilai Standar Deviasi sebesar 10,645; nilai Variance sebesar 109,508; nilai Minimum sebesar 2; dan nilai Maximum sebesar 39 . Sedangkan pada Kelas Kontrol dengan perlakuan model pembelajaran Konvensional sebelum dan sesudah pemberian angket Motivasi Belajar Matematika Siswa diperoleh nilai Mean sebesar 12,87; nilai Median sebesar 10,50; nilai Modus sebesar 6, nilai Standar Deviasi sebesar 8,874; nilai Varians sebesar 78,740; nilai Range sebesar 37; nilai Minimum sebesar 0; dan nilai Maximum sebesar 37. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran matematika dengan menggunakan video pembelajaran ada pengaruh positif yang signifikan terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 2 Baubau.

Berdasarkan hasil output IBM Statistik, Product and Solution (SPSS) Statistics Verse 22.0 for windows, untuk Uji Normalitas dengan menggunakan Teknik Uji Test of Normality, data hasil angket Motivasi Belajar Siswa baik Kelas Eksperimen maupun Kelas Kontrol 0,200 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data untuk Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol berdistribusi normal. Sedangkan pada Uji Homogenitas dengan menggunakan Teknik Test of Homogeneity of Variance, data untuk hasil angket Motivasi Belajar Matematika Siswa kedua kelas 0,849 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol adalah sama atau Homogen.

Fita, Dian Lestari

Berdasarkan hasil output IBM *Statistik Product and Solution (SPSS) Statistics Verse 22.0 for windows*, untuk Uji Hipotesis dengan menggunakan Teknik *Uji Independet Sample T-Test* diperoleh nilai signifikansi Sig. (2-Tailed) sebesar $0,001 < 0,005$; sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan Rata-rata Motivasi Belajar Matematika Siswa antara pembelajaran matematika dengan menggunakan video pembelajaran dengan pembelajaran matematika tanpa penggunaan video pembelajaran (pembelajaran konvensional).

<https://doi.org/10.21009/JPD.061.04>
 Priyatno, D. (2013). *Analisis Korelasi, regresi, dan Multivariate Dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media
 Rahmatia, & Ihwana, L. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Wangi-Wangi Selatan. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 7(1), 22–28. <https://www.ejournal.lppmunidayan.ac.id/index.php/matematika>
 Sugiyono. (2004). *Metode Penelitian*. Bandung Alfabeta.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan pembelajaran matematika dengan menggunakan video pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Baubau.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa hal yang dapat penulis sarankan, yaitu: 1) Siswa khususnya di SMP Negeri 2 Baubau di harapkan aktif selama proses pembelajaran dan memperhatikan penjelasan guru, 2) Seluruh guru khususnya guru di SMP Negeri 2 Baubau senantiasa melakukan inovasi dan penyesuaian proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajran yang berbeda agar siswa tidak cepat bosan dalam proses pembelajaran, 3) Masih banyak kekurangan dalam penelitian ini, sehingga diharapkan masih ada penelitian selanjutnya mengenai pembelajaran yang menggunakan video pembelajaran matematika.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azis & Ali, S. (2019). *Pengaruh Jam Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batauga*. *Jurnal akademik pendidikan matematika*. 5(2), 94–101.
- Hadi, E. K. A. P., Pascasarjana, P., & Maret, U. S. (2009). *Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia dengan VCD (Video Compast Disc) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri Kota Semarang [UNS-Pascasarjana Prodi. Teknologi Pendidikan-S810908305-2009]*. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/11508>
- Hamalik, O. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Musakir, M. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kabupaten Tanah Tidung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 36–47.