

Analisis Minat Belajar Matematika Dengan Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL) Menggunakan Media Video Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama

Asri Safitri¹, Imrohatul Latifah², Putri Andhini Rahmayanti³

^{1,2,3} Universitas Indraprasta PGRI Jakarta123

¹Asrisafitri1999@gmail.com, ²imrohatulifah26@gmail.com, ³putriandhini05@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the interests and learning outcomes of students during the covid-19 pandemic who were taught using Audio Visual Video media and with a Contextual Teaching Learning (CTL) approach. This research is a descriptive qualitative research. The subject of this research is the level of junior highschool students who open 40 students. The data collection method used in this study was filling out a questionnaire via Google Forms. Data were collected using a learning interest questionnaire in mathematics after doing a bold lesson by giving a learning video. The data obtained were analyzed by descriptive statistics. The results of the analysis show that students' interest in learning mathematics in mathematics uses the results obtained that students who have an interest in mathematics use Audio Visual video media with presentations reaching 51.2% then 26.8% less interested and 22% not interested at all. The results of this study are expected to provide new knowledge about the use of learning media so that they use innovative learning media to improve learning outcomes.

Keywords: Interest in Learning, Audio Visual, Video

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa selama masa pandemi covid- 19 yang diajar dengan menggunakan media AudioVisual Video dan dengan pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa jenjang Sekolah Menengah Pertama yang berjumlah 40 siswa. Metode Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengisian angket melalui Google Form. Data dikumpulkan menggunakan angket minat belajar pada matematika setelah melakukan pembelajaran daring dengan diberikannya video pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil analisis deskriptif menunjukkan minat belajar matematika peserta didik pada matematika menggunakan didapatkan hasil bahwa siswa yang memiliki minat terhadap matematika menggunakan media Audio Visual video dengan presentase mencapai 51,2% kemudian kurang berniat 26,8% dan tidak minat sama sekali 22%. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru mengenai penggunaan media pembelajaran sehingga menggunakan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci : Minat Belajar, Audio Visual, Video

PENDAHULUAN

Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL) adalah konsep belajar yang membantu guru mengkaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Nurhadi, 2002). Melalui metode pembelajaran tersebut diharapkan. Dengan menggunakan metode pembelajaran ini diharapkan siswa dapat tetap menikmati pembelajaran seperti halnya suasana atau atmosfer pembelajaran tatap muka seperti sedia kala.

Matematika menjadi hal yang menakutkan bagi peserta didik dan kurang diminati, hal ini berdampak pada kemampuan peserta didik dalam memahami dan menerapkan persamaan matematika dalam mengerjakan soal menjadi berkurang, ditambah dengan saat ini Indonesia khususnya tengah terdampak pandemi covid-19 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerapkan kebijakan pembelajaran jarak jauh secara online.

Tenaga pendidik atau guru dituntut untuk kreatif dalam memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Diperlukan media pembelajaran agar peserta didik dapat lebih memahami materi matematika yang telah diajarkan. Penggunaan Media dalam pengajaran diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar, terutama dalam proses belajar peserta didik dalam memahami pelajaran matematika. Diharapkan hal ini mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Menurut M. Buchori (1999:135) minat adalah kesadaran seseorang, bahwa suatu objek, seseorang, suatu soal atau situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya. Jadi, minat harus dipandang sebagai suatu sambutan yang sadar, kalau tidak demikian minat itu tidak memiliki arti sama sekali. Sedangkan Sardiman AM (1988:76) menyatakan, bahwa minat seseorang terhadap suatu obyek akan lebih kelihatan apabila obyek sasaran berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan seseorang yang bersangkutan.

Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat ini besar sekali pengaruhnya, dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Marshall (dalam Moh. Uzer Usman, 2001:94), mengemukakan 22 macam minat, di antaranya ialah bahwa anak memiliki minat terhadap belajar. Dengan demikian, pada hakikatnya setiap anak berminat pada belajar. Beberapa ahli pendidikan berpendapat, bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subyek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat yang telah ada. Hal tersebut, dikemukakan oleh Tanner dan Tanner (dalam Slameto, 1991:138).

Penggunaan media video dalam proses pembelajaran, media ini memiliki keunggulan dan kelemahan seperti yang dikemukakan oleh Daryanto (2018:174), yaitu : video menambah suatu dimensi. Kegiatan biasanya berjalan efektif jika seseorang menjalaninya dengan senang hati atau dengan katalain adaminat dalam hal ini minat belajar. Minat belajar adalah suatu keadaan siswa merasa senang dan memberi perhatian pada mata pelajaran, serta kemauan dalam belajar yang menimbulkan sikap keterlibatan setiap orang yang ingin belajar. Seseorang akan melakukan aktivitas belajar karena adanya dorongan. Dalam hal ini motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar. Bila seseorang sudah termotivasi untuk belajar, maka dia akan melakukan aktivitas belajar dalam rentang waktu tertentu.

Mengacu pada latar belakang di atas, perlu kiranya ada penelitian lebih lanjut untuk mengetahui minat siswa saat mengikuti proses belajar pembelajaran. Penelitian bermaksud melakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektifitas penggunaan media Audio Visual Video sebagai pendukung pembelajaran matematika terhadap minat belajar pada mata pelajaran matematika peserta didik Sekolah Menengah Pertama yang mungkin jarang menggunakan video pembelajaran tersebut. Berdasarkan beberapa uraian yang ada itulah sebabnya saya sebagai peneliti ingin melakukan penelitian yang berkaitan dengan hal-hal tersebut yang berjudul "Analisis Minat Belajar Matematika Dengan Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL) Menggunakan Media Video Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, menggunakan metode eksperimen. menggunakan metode eksperimen. Dalam penelitian ini digunakan rancangan pre-experimental menggunakan design one group pretest-posttest design agar dapat diketahui pengaruh media video pembelajaran terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disintesis bahwa video merupakan jenis dari media pembelajaran, media video ini sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang sulit disampaikan dan sulit dipahami oleh peserta didik, keunggulan dari media audiovisual video ini yaitu dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam proses pembelajaran seperti siswa mengetahui proses terjadinya gempa bumi dan lain-lain. Sedangkan kelemahan dalam media audiovisual video ini adalah keterbatasan alat yang akan digunakan seperti tidak adanya proyektor di sekolah tersebut, biaya yang digunakan untuk membuat media tersebut, dan lain sebagainya. Menggambarkan hasil penelitian berdasarkan menggunakan survei online. Responden dalam

penelitian ini berjumlah 40 siswa yang berasal dari siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII. Angket atau kuisioner tersebut berisi pertanyaan atau pernyataan yang sebelumnya telah dibuat peneliti dengan menggunakan platform google yaitu google form sebagai alternatif yang paling mudah, efisien dan efektif pada masa pandemi Covid- 19. Sebab ditengah situasi saat ini sangat tidak memungkinkan untuk melakukan penelitian kelapangan.

Selain itu, dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era industri 4.0 telah memiliki pengaruh yang besar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Menanggapi era teknologi pada saat ini, pendidikan harus dapat menyesuaikan dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih dengan salah satu tujuannya yaitu untuk memudahkan pelaksanaan pendidikan, khususnya kegiatan penilaian pada proses pembelajaran. Daftar pertanyaan atau pernyataan yang telah dibuat akan dibagikan serta diisi oleh responden untuk mengetahui hal yang akan diteliti dalam bentuk form melalui suatu link sehingga mudah diakses oleh responden dengan menggunakan mobile handphone. Penelitian deskriptif ini bertujuan untuk memperoleh gambaran akurat dari beberapa situasi. Bagian yang dijabarkan dalam deskriptif dengan menganalisis kesulitan menyelesaikan soal matematika materi pola bilangan pada siswa SMP.

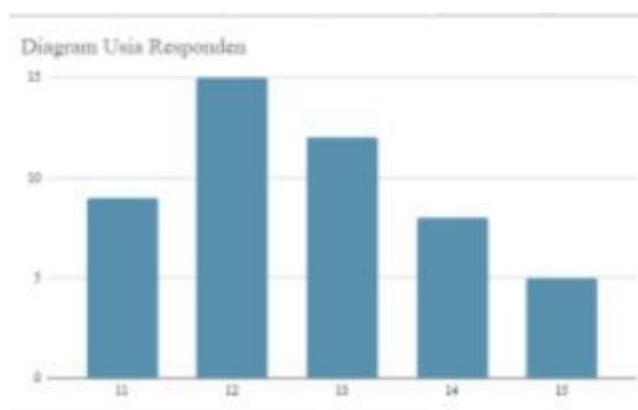
Berbagai jenis bentuk soal tersebut dibuat agar peneliti langsung mengetahui pokok minat responden terhadap mata pelajaran matematika menggunakan video pembelajaran. Analisis ini dapat dilakukan setelah data yang diperoleh dari hasil angket terkumpul selama penelitian, dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data adalah kegiatan merangkum, memilah dan memfokuskan pada hal-hal pokok dan penting.

Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Langkah selanjutnya setelah melakukan reduksi adalah menyajikan data. Penyajian data dilakukan dalam bentuk teks naratif, tabel, gambar maupun dalam bentuk bagan.

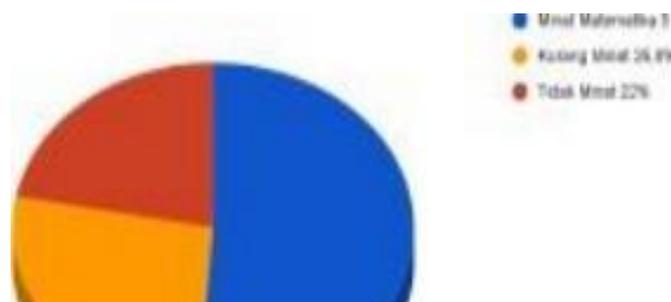
Penyajian data dilakukan peneliti agar seluruh data dan informasi yang ditemukan di lapangan dapat tersusun secara sistematis dan peneliti akan lebih mudah memahami hasil penelitian sehingga akan diperoleh kesimpulan. Peneliti menyimpulkannya secara general maupun spesifik dengan jelas setelah bahan atau data yang disajikan lengkap. Peneliti menarik kesimpulan dengan melihat hasil reduksi dan penyajian data yang sudah didapatkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis pada survei online sebelumnya berikut adalah hasil dari survei secara online yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan Google Form pada 40 responden. Seperti yang disebutkan pada pendahuluan, responden terdiri siswa Sekolah Menengah Pertama untuk menganalisis minat siswa terhadap matematika dengan media video pembelajaran (Audio-Visual)



Gambar 1. Diagram batang yang menunjukkan usia dari responden dalam penelitian



Gambar 2. Diagram Lingkaran yang menunjukkan hasil persentaseminat respondenteterhadap pembelajaran matematikamenggunakan media Audio Visual Video

Setelah angket didapatkan maka langkah selanjutnya adalah menentukan persentase dari setiap point yang ditanyakan, yaitu terdapat 3 point minat, kurang minat dan tidak minat.

Berdasarkan diagram 2 diatas, maka didapatkan hasil bahwa siswa yang memiliki minat terhadap matematika menggunakan media Audio Visual video mendominasi lebih dari setengah dari jumlah responden.

Dengan presentase mencapai 51,2% artinya 21 orang siswa merasa bahwa mereka berminat dalam belajar matematika dengan menggunakan media video tersebut. Untuk siswa kurangminat terhadap matematika dengan hasil 26,8% artinya terdapat 11 orang siswa yang merasa kurang begituberminat pada pelajaran matematika-menggunakan media video.

Yang terakhir adalah kategori responden tidak minat dengan matematika amenggunakan media Audio Visual dengan hasil 22% artinya terdapat 9 orang siswa yang benar-benar tidak berminat sama sekali padamatikamenggunakan media Video tersebut.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, penerapan media video pembelajaran mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik pada mata pelajaran matematika juga memiliki nilai positif bagi siswaitu sendiri. Matematika tidak akan dianggap atau dinilai menjadi mata pelajaran yang sulit lagi.

Media video ini lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media video pembelajarannya sebagaiaplikasipendekatan Kontekstual Teaching Learning (CTL) sangat baikuntuk meningkatkan minat belajar matematika siswa Sekolah Menengah Pertama..

Daftar Pustaka

- Khalistiana, T.M. (2015). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VII. *Jurnal: Pedadidaktika, Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2 (1), hlm. 129- 140.
- Hayati. M. dkk.(2017).Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran AudioVisual dengan Minat Peserta DidikpadaPembelajaran PendidikanAgama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota NAGRI. *Jurnal: Al-hikmah*, 14 (2), hlm. 160- 180.
- Windiyani, T. & Novita,L. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Fotografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal: JPsd Untirta*. 4 (1). hlm.91- 101.
- Thamrin, Husni 2008 Panduan Penggunaan Layanan Google (Google Form). <http://bti.ums.ac.id/panduan-penggunaan-layanan-google-google-forms>
- Prastowo, Andi.2011. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Jogjakarta: DIVA Pres
- Dinata, Yogi Nurcahyo. 2013. Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (online) (<http://eprints.uny.ac.id/10192/1/jurnal.pdf>) diakses tanggal 1 februari 2014.
- Andrianingrum, F., dan Suparman. (2019). Design of Interactive Learning Media Based on Contextual Approach to Improve Problem-Solving Ability in Fourth Grade Students. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 8(11), 3906–3911.

- Susanto, A. (2017). *Manajemen Peningkatan Kinerja Guru (Konsep, Strategi, dan Implementasi)*. Jakarta: Pustaka Media Group.
- Wulandari, R., dkk. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(8), 1024– 1029.
- Rachmadtullah, R., dkk. (2018). Development of Computer-Based Interactive Multimedia : Study on Learning in Elementary Education. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(4), 2035– 2038.
- Maria, U., dkk. (2019). Interactive Multimedia Development in The Learning Process of Indonesian Culture Introduction Theme for 5-6 Year Old Children. *Journal of Primary Education*, 8(3), 344– 345.