
USING OF ONLINE MATHEMATICS LEARNING MEDIA IN CLASS VIII SMP NEGERI 1 PASIR PENYU

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SECARA DARING DI KELAS VIII SMP NEGERI 1 PASIR PENYU

Khairun Nisa¹⁾, Desti Handayani²⁾

¹⁾Pendidikan Matematika, Universitas Riau

²⁾SMP Negeri 1 Pasir Penyu

Email : khairun.nisa0441@student.unri.ac.id

Submitted: (16 November 2021); Accepted: (11 Januari 2022);

Published: (1 Februari 2022)

Abstract. The COVID-19 pandemic has significantly impacted various sectors, such as health, social, political, economic, and education. Educators must ensure that teaching and learning activities continue, even though students are home. The Central and Regional Governments took the Large-Scale Social Restriction Policy (PSBB) to contain the spread of the Corona-19 virus, which has disrupted the face-to-face learning process. The solution, educators design learning media as innovations by utilizing bold media (online). This is in accordance with the Minister of Education and Culture of the Republic of Indonesia regarding Circular Letter Number 4 of 2020 concerning the Implementation of Education Policies in the Emergency Period for the Spread of Corona Virus Disease (COVID-19). Educators can do learning together simultaneously using groups on social media such as WhatsApp (WA), telegram, Instagram, zoom application, google meet, learning videos via youtube links, and other media as learning media. The method used in writing this article is a qualitative method that describes something based on data and numbers narrated in concluding sentences. Besides that, the writing of this article is library research.

Keywords : COVID-19, Learning media, Online learning

PENDAHULUAN

Kondisi pandemi COVID-19 ini mengakibatkan perubahan yang luar biasa, termasuk dalam bidang pendidikan. Seolah seluruh jenjang pendidikan 'dipaksa' bertransformasi untuk beradaptasi secara tiba-tiba atau drastis untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring (*online*). Ini tentu bukanlah hal yang mudah, karena pendidikan di Indonesia belum sepenuhnya siap. Problematika dunia pendidikan yaitu belum seragamnya proses pembelajaran, baik standar maupun kualitas capaian pembelajaran yang diinginkan.

Adanya pandemi COVID-19 melanda seluruh negeri di belahan dunia termasuk Indonesia. Sesuai data terbaru dari World Health Organization (WHO) tanggal 24 April 2020, sebanyak 213 negara telah terjangkit COVID-19, 2631839 diantaranya terkonfirmasi positif dan 182100 meninggal dunia.

COVID-19 merupakan penyakit menular, yang berarti dapat menyebar, baik secara langsung maupun tidak langsung, dari satu orang ke orang lain. Kondisi ini menyerang sistem pernapasan seperti hidung, tenggorokan, dan paru-paru. Rumitnya penanganan wabah, belum ditemukannya vaksin dan obat untuk penyembuhan pasien COVID-19 serta terbatasnya alat pelindung diri (APD) untuk tenaga kesehatan membuat pemerintah menerapkan kebijakan ketat untuk memutus rantai penyebaran COVID-19. Salah satu cara untuk memutus mata rantai penyebaran COVID-19 adalah dengan melakukan pembatasan interaksi masyarakat yang diterapkan dengan istilah *physical distancing*. Namun, kebijakan *physical distancing* tersebut dapat menghambat laju pertumbuhan dalam berbagai bidang kehidupan, baik bidang ekonomi, sosial, dan tentu saja pendidikan. Keputusan pemerintah untuk meliburkan para peserta didik, memindahkan proses belajar

mengajar di sekolah menjadi di rumah dengan menerapkan kebijakan *Work From Home* (WFH) membuat resah banyak pihak.

Pembelajaran di masa Pandemi COVID-19 memaksa sekolah-sekolah di Indonesia mewajibkan kegiatan belajar daring dari rumah (Darmuki, 2020). Maka dari itu guru dituntut kreatif dalam melakukan kegiatan belajar daring tersebut.

Berbagai aplikasi media pembelajaran pun sudah tersedia, baik pemerintah maupun swasta. Pola pikir yang positif dapat membantu menerapkan media pembelajaran daring, sehingga menghasilkan capaian pembelajaran yang tetap berkualitas. Belajar di rumah dengan menggunakan media daring mengharapkan orangtua sebagai *role model* dalam pendampingan belajar anak, dihadapi perubahan sikap. Masa pandemi COVID-19 ini bisa dikatakan sebagai sebuah peluang dalam dunia pendidikan, baik pemanfaatan teknologi seiring dengan industri 4.0, maupun orangtua sebagai mentor. Harapannya, pasca-pandemi COVID-19, kita menjadi terbiasa dengan sistem saat ini sebagai budaya pembelajaran dalam pendidikan.

Jenjang Sekolah Menengah dan Pendidikan Tinggi, membutuhkan inovasi dari pendidik agar peserta didik tidak jenuh, tanpa menghilangkan poin capaian pembelajaran. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) menginisiasi program Belajar dari Rumah yang ditayangkan di TVRI. Program Belajar dari Rumah mulai tayang di TVRI sejak 13 April 2020, dimulai pukul 08.00. Pelaksanaan program ini merupakan kelanjutan dari langkah Kemdikbud menyediakan sarana yang bisa dipakai oleh para siswa/i untuk melaksanakan "Belajar dari Rumah" selama pandemi COVID-19. Program ini ditujukan kepada para siswa/i jenjang TK/PAUD, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas. Program Belajar dari Rumah di TVRI itu sebagai bentuk upaya Kemdikbud membantu terselenggaranya pendidikan bagi semua kalangan di masa darurat COVID 19. Khususnya membantu masyarakat yang memiliki keterbatasan pada akses internet, secara ekonomi maupun letak geografis.

Problematika saat ini adalah masih banyak peserta didik yang menganggap matematika pelajaran yang sulit. Sebagaimana pendapat Auliya, matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit karena karakteristik matematika yang bersifat abstrak, logis, sistematis, dan penuh dengan lambang serta rumus yang membingungkan (Auliya, 2016). Kesulitan yang ada dalam mata pelajaran matematika menuntut kreativitas guru mata pelajaran matematika untuk mengembangkan pembelajarannya, baik dalam hal metode maupun media yang digunakan.

Pada kondisi pembelajaran secara daring (dalam jaringan/*online*) selama pandemi COVID-19, seorang pendidik lebih membutuhkan media pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat belajar secara maksimal (Rahim & Rahim, 2020). Selain itu, kurangnya motivasi peserta didik selama mengikuti pembelajaran daring dikarenakan proses pembelajaran daring belum mampu menarik minat peserta didik (Siregar et al., 2021). Oleh karena itu, media pembelajaran perlu dikemas secara menarik guna peserta didik dapat memahami konsep dengan baik. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Wardani et al. bahwasanya apabila guru dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan maka peserta didik akan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran (Mustakim, 2020).

Kondisi pandemi COVID-19 ini membuat guru tidak bisa banyak memilih dari jenis media pembelajaran yang ada karena terhambat ruang dan waktu. Sehingga media pembelajaran yang berbasis informasi dan teknologi (IT) sangat tepat jika digunakan untuk pembelajaran daring. Salah satunya adalah penggunaan video pembelajaran.

Oleh karena itu peneliti memberikan solusi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik SMP Negeri 1 Pasir Penyau dalam pembelajaran selama pandemi COVID-19 dengan menggunakan media pembelajaran matematika yang berupa video pembelajaran melalui link Youtube guna menjadi alternatif untuk mendukung pembelajaran secara daring & luring.

Dengan berkembangnya sosial media di masa sekarang ini, lebih memudahkan guru

dalam mengajak para orangtua siswa dan juga siswa menggunakan sosial media dalam kegiatan pembelajaran daring. Youtube merupakan salah satu media yang berkembang pesat dan mudah diakses oleh orangtua siswa dalam mengikuti kegiatan daring selama masa pandemi ini. Maka dari itu guru memilih menggunakan Whatsapp Massager dan juga media Youtube sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan kegiatan kepada orang tua siswa dan siswa.

Pembelajaran daring merupakan kebijakan nasional sebagai langkah strategis dalam upaya pencegahan penyebaran virus COVID-19. Kelebihan pembelajaran daring sendiri adalah dapat diakses dimana pun dan kapan pun asalkan terhubung dengan koneksi internet. Oleh karena itu, pembelajaran daring mendukung untuk proses Pembelajaran Jarak Jauh.

Media pembelajaran yang bisa digunakan peserta didik untuk belajar di rumah salah satunya yaitu video pembelajaran. Video pembelajaran adalah salah satu contoh dari media audio-visual yang terdapat urutan gambar diam, suara dan berisi materi yang akan disampaikan saat pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat peserta didik sehingga terjadi proses belajar (Atsani, 2020). Media pembelajaran berupa video pembelajaran dapat digunakan oleh peserta didik saat proses pembelajaran dilaksanakan di rumah melalui daring. Video pembelajaran merupakan salah satu contoh dari media berupa audio-visual yang terdapat urutan gambar diam, suara dan berisi materi yang disampaikan saat pembelajaran (Purbayanti et al., 2020). Menurut Zaman & Eliyawati, video sebagai suatu medium yang efektif dalam membantu proses pembelajaran (Syafi'i et al., 2020).

Tentunya materi yang disajikan dengan perencanaan yang baik juga akan mudah dan cepat dipahami oleh peserta didik. Sebagai upaya yang dapat dilakukan pendidik dengan membuat materi pembelajaran yang disajikan

dalam bentuk video pembelajaran. Diharapkan dengan adanya video pembelajaran matematika peserta didik dapat melihatnya kapanpun jika mereka lupa atau ada kesulitan dalam memahami materi. Video pembelajaran matematika tersebut dapat ditonton secara berulang. Menurut penelitian Fahri, penggunaan media pembelajaran berbasis video diminati oleh peserta didik serta hasil belajar menjadi lebih baik setelah menggunakan video pembelajaran (Fahri, 2020).

Dengan penggunaan media pembelajaran Youtube saat belajar, diharapkan dapat membuat peserta didik memahami materi yang dipelajari dengan baik. Hal ini dikarenakan pengembangan media Youtube ini berisi antara lain konsep, prinsip, dan prosedur materi, sehingga peserta didik mudah dalam memahami materi pembelajaran.

Menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT), sumber belajar adalah semua sumber (baik berupa data, orang atau benda) yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas (kemudahan) belajar bagi pebelajar. Sumber belajar itu meliputi pesan, orang, bahan, peralatan, teknik dan lingkungan/latar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, yaitu bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan tentang penggunaan media pembelajaran matematika yang tepat pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri 1 Pasir Penyau. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII₇ dan VIII₈ SMP Negeri 1 Pasir Penyau yang telah melaksanakan pembelajaran secara daring & luring. Penelitian ini berlangsung pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 pasir Penyau tahun ajaran 2021/2022 sebanyak 29 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes tertulis bentuk uraian yang terdiri dari empat soal.

Selanjutnya dilakukan wawancara untuk mendapatkan informasi yang mendalam tentang hasil kerja peserta didik. Jenis wawancara yang dilakukan peneliti adalah wawancara tak terstruktur (bebas). Menurut Sugiyono, wawancara tidak terstruktur adalah wawancara

bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya (Sugiyono, 2015).

Data kuantitatif diperoleh dari hasil evaluasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Hasil evaluasi diperoleh setelah peserta didik diberikan tes evaluasi berupa Penilaian tugas. Tes penilaian tugas yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik tersebut yakni pada materi pokok Sistem Koordinat.

Tahapan dalam penelitian kualitatif bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan, situasi dan kondisi di lapangan. Data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif kualitatif serta didukung dengan adanya data kuantitatif. Analisis data pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil evaluasi pembelajaran peserta didik tanpa dan dengan menggunakan media pembelajaran matematika yang tepat berupa video pembelajaran melalui link Youtube dan penjelasan PPT melalui Zoom Meet.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Arsyad, belajar dengan menggunakan indra ganda, akan memberikan keuntungan bagi siswa (Arsyad, 2009). Hal ini disebabkan karena konsep *dual coding hypothesis* (hipotesis koding ganda) dari Paivio yang mengatakan bahwa ada dua sistem ingatan manusia, satu untuk mengolah simbol-simbol verbal kemudian menyimpannya dalam bentuk proposisi image, dan yang lainnya untuk mengolah image nonverbal yang kemudian disimpan dalam bentuk proposisi verbal.

Penggunaan Youtube dalam proses pembelajaran matematika memiliki manfaat, apalagi pada pembelajaran jarak jauh. Penyampaian materi bisa lebih mudah menggunakan video pembelajaran dan tidak terhalang oleh jarak atau waktu. Youtube mempermudah peserta didik dalam memahami materi, langkah-langkah penyelesaian, penulisan simbol atau rumus matematika, dan video bisa diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Link video pembelajarannya di kirim melalui group *whatsapp* dengan tujuan agar peserta didik dapat memahami materi yang dijelaskan

langsung. Dengan begitu, pendidik juga terbantu karena untuk menyampaikan materi tidak memakan waktu.

Berdasarkan pengamatan (observasi) yang peneliti lakukan terhadap guru matematika kelas VIII dalam pembelajaran daring yakni dengan menggunakan Google Forms guru mengirimkan absensi selanjutnya materi berupa video pembelajaran. Materi yang dikirim berupa link Youtube dikirim pada group kelas dan peserta didik diminta untuk menonton video tersebut. Setelah itu guru mengirimkan tugas untuk dijawab oleh siswa. Hal tersebut agar peserta didik dapat belajar mandiri. Pada setiap mata pelajaran di SMP Negeri 1 Pasir Penyu terdapat 3 topik yakni absensi, materi, dan tugas. Diperoleh juga informasi terkait pelaksanaan pembelajaran di SMP Negeri 1 Pasir Penyu yang terdiri dari daring & luring. Pada masa pandemi COVID-19 menerapkan alokasi waktu pembelajaran 20 menit untuk satu jam pertemuan (1 JP). Selanjutnya, berdasarkan pengamatan peneliti yang bertindak sebagai guru matematika terhadap peserta didik selama mengikuti pembelajaran matematika secara luring yakni dengan alokasi 20 menit untuk satu jam pertemuan (1 JP) tanpa menggunakan media mengakibatkan materi pembelajaran tidak dapat tersampaikan secara keseluruhan. Akibatnya tujuan pembelajaran belum optimal tersampaikan.

Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran dalam bentuk video yang digunakan untuk 3 kali pertemuan pada materi pokok Sistem Kooordinat. Selain itu dibuat juga video pembelajaran agar menarik minat peserta didik seperti ditampilkan pada Gambar 1, Gambar 2, dan Gambar 3 berikut.



Gambar 1. Posisi Titik Terhadap Sumbu X dan Y

Gambar 1 menunjukkan tampilan dari hasil screenshot postingan materi pada grup WhatsApp berupa video pembelajaran tentang Koordinat Kartesius. Video pembelajaran tersebut berdurasi 11 menit 47 detik.

Video diawali dengan salam pembuka, perkenalan singkat peneliti kepada para peserta didik kelas VIII₇ dan VIII₈ sebagai pengajar selama masa Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Selanjutnya, peneliti yang bertindak sebagai guru matematika meminta untuk berdo'a terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai. Setelah itu, guru memberikan informasi terkait materi pembelajaran yang akan dipelajari yakni tentang Koordinat Kartesius serta penyajian Kompetensi Dasar (KD). Terdapat juga pengantar yang dimulai dengan masalah sehari-hari sebagai motivasi, dan dilanjutkan dengan apersepsi tentang bentuk koordinat kartesius. Guru selanjutnya menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah itu, masuk ke penjelasan materi tentang Koordinat Kartesius. Video pembelajaran diakhiri dengan kata motivasi untuk terus semangat belajar selama pembelajaran daring dan salam.



Gambar 2. Posisi Terhadap Titik Asal (0,0) dan Titik Tertentu (a,b)

Gambar 2 menunjukkan tampilan dari hasil screenshot postingan materi pada Zoom Meet berupa penjelasan pembelajaran tentang koordinat kartesius. Penjelasan diawali dengan salam pembuka, kemudian guru menanyakan kabar dan menyampaikan untuk pembiasaan berdo'a terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai. Selanjutnya, guru memberikan informasi terkait materi pembelajaran yang akan dipelajari yakni tentang Posisi terhadap titik asal (0,0) dan titik tertentu (a,b) serta penyajian tujuan pembelajaran. Di akhir

penjelasan pembelajaran guru mengucapkan hamdalah dan salam.



Gambar 3 Menentukan Kedudukan Garis Terhadap Sumbu (Sejajar, Tegak Lurus, Berpotongan)

Gambar 3 menunjukkan tampilan dari hasil screenshot postingan materi pada WhatsApp berupa video pembelajaran tentang menentukan kedudukan garis terhadap sumbu (sejajar, tegak lurus, berpotongan). Video pembelajaran tersebut berdurasi 21 menit 26 detik.

Video diawali dengan salam pembuka, kemudian guru menanyakan kabar dan menyampaikan untuk pembiasaan berdo'a terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai. Selanjutnya, guru memberikan informasi terkait materi pembelajaran yang akan dipelajari yakni tentang posisi terhadap titik asal (0,0) dan titik tertentu (a,b). Setelah itu, penyajian tujuan pembelajaran beserta cakupan materi yang akan dipelajari. Berikutnya, masuk ke penjelasan materi tentang posisi terhadap titik asal (0,0) dan titik tertentu (a,b) pembelajaran diakhiri dengan kata motivasi untuk terus semangat selama pembelajaran daring dan terakhir ditutup dengan salam.

Kedua video dan penjelasan tersebut digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Setelah selesai pelaksanaan pembelajaran menggunakan video dan penjelasan ppt tersebut selanjutnya dilakukan penilaian tugas. Karena sebelumnya sudah dilakukan tiga kali pembelajaran tanpa menggunakan media dalam bentuk video pembelajaran. Kemudian data tersebut diolah dan dianalisis menggunakan penyesuaian antara hasil tes evaluasi dengan kriteria ketuntasan minimum mata pelajaran yang ditetapkan sekolah. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran

matematika yang ditetapkan oleh SMP Negeri 1 Pasir Penyu adalah 77. Peserta didik dapat dikatakan tuntas apabila skor yang diperolehnya adalah ≥ 77 .

Hasil analisis tes penilaian tugas peserta didik kelas VIII₈ dengan pembelajaran tanpa penggunaan media pembelajaran matematika dilaksanakan secara luring. Hasil tugas seperti diperlihatkan pada Tabel 1. Kolom pertama pada Tabel 1 merupakan rentang nilai peserta didik kelas VIII₈ pada tugas tanpa menggunakan media pembelajaran yang dilakukan secara luring. Banyaknya peserta didik yang dapat dikatakan tuntas sebanyak 8 orang yang berada pada rentang nilai > 76 . Dengan kata lain, dari 29 jumlah peserta didik hanya 27,59% peserta didik yang memenuhi kecercapaian KKM.

Tabel 1. Hasil Penilaian Tugas Peserta Didik Kelas VIII₈ Tanpa Media Pembelajaran Matematika

Nilai	Banyak Peserta Didik
0-30	10
31-50	2
51-65	6
66-75	2
76-85	3
86-100	5
Jumlah	29

Kemudian pada pembelajaran daring dengan menggunakan media bentuk video pembelajaran yang dilakukan di kelas VIII₇ maka hasil penilaian tugas peserta didik ditunjukkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Penilaian Tugas Peserta Didik Kelas VIII₇ Dengan Media Pembelajaran Matematika Dilaksanakan Secara Daring

Nilai	Banyak Peserta Didik
0-30	5
31-50	1
51-65	2
66-75	10
76-85	6
86-100	5
Jumlah	29

Tabel 2 memperlihatkan hasil tugas peserta didik kelas VIII₇ dengan menggunakan

media pembelajaran yang dilakukan secara daring. Hasil ini menunjukkan bahwa banyaknya jumlah peserta didik yang dapat dikatakan tuntas sebanyak 11 orang dari 29 orang. Dengan kata lain diperoleh 37,93% kategori tuntas menggunakan media pembelajaran. Persentase ini belum memperoleh hasil yang diharapkan secara klasikal yaitu peserta didik harus tuntas sebesar 70 %. Namun sudah dapat menambah jumlah siswa yang mencapai KKM dan peserta didik antusias selama pembelajaran. Keantusiasan yang dicapai peserta didik juga mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil tugas tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pada saat pembelajaran daring dengan menggunakan video pembelajaran peserta didik yang mencapai KKM lebih banyak dari jumlah peserta didik dengan pembelajaran tanpa media video pembelajaran yaitu dari 27,59% menjadi 37,93%. Hasil ketercapaian KKM ini sejalan dengan penelitian Indriyani & Rahmat bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat akan berdampak pada pemahaman peserta didik (Indriyani & Rahmat, 2021).

Terkait hasil tugas tersebut maka perlu juga diketahui tentang hasil penelitian secara kualitatif. Hal ini dilakukan dengan mewawancarai terhadap beberapa peserta didik. Wawancara yang dilakukan terkait dengan minat belajar peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media dilakukan dengan cara luring. Wawancara tersebut dilakukan pada pertemuan terakhir yang difokuskan pada permasalahan peserta didik selama pembelajaran daring dan penggunaan video pembelajaran.

Hasil wawancara dari beberapa peserta didik, diperoleh informasi antara lain adanya keluhan tentang permasalahan yang dihadapi peserta didik selama pembelajaran daring seperti koneksi internet. Hal tersebut menyebabkan tidak sepenuhnya peserta didik dapat mengikuti pembelajaran daring secara efektif. Selain itu menurut peserta didik suara dalam video itu terdengar kecil.

Masalah yang ditemukan dan dihadapi peserta didik saat pembelajaran daring dapat diatasi karena peserta didik dapat melihat video

pembelajaran dilengkapi dengan link Youtube. Video tersebut juga telah dibagikan sehingga peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran diluar jam pelajaran daring. Dengan demikian video pembelajaran membantu peserta didik yang memiliki masalah pada jaringan internet saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik tersebut dapat melihat link yang telah diberikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Syafi'i et al. (2020) bahwa video sebagai suatu media yang efektif dalam membantu proses pembelajaran. Peserta didik juga merasa terbantu melalui video pembelajaran karena jika hanya daring saja waktunya terbatas untuk bertanya kepada guru tentang konsep prinsip, maupun prosedur yang disajikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti telah lakukan, diperoleh kesimpulan yakni pembelajaran yang tanpa menggunakan media yang tepat ternyata tampak bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi masih kurang. Selain itu, respon peserta didik di dalam kelas dari hasil pengamatan peneliti selama penelitian berlangsung juga lebih baik dengan menggunakan media. Oleh karena itu, saran dari peneliti yakni sebelum melakukan pembelajaran secara luring maupun daring pada pertemuan selanjutnya, pendidik mempersiapkan media pembelajaran berupa video pembelajaran dan memberikan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) agar peserta didik dapat terlebih dahulu membaca atau mencoba memahami secara mandiri materi yang akan dipelajari. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami pelajaran dengan lebih optimal dan proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi siswa. Dilihat dari pengertian media pembelajaran secara umum, yaitu alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2009). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93.
- Auliya, R. N. (2016). Kecemasan matematika dan pemahaman matematis. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 12–22.
<https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.748>
- Darmuki, A. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa menggunakan media aplikasi google meet berbasis unggah tugas video di youtube pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 655–661.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.687>
- Fahri, M. U. (2020). *Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran*.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/z97qy>
- Indriyani, S., & Rahmat, D. (2021). Penggunaan media pembelajaran matematika secara daring di kelas VII MTs Darul Hikmah Pekanbaru. *Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika*, 3(2), 81–87.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33578/prinsip.v3i2.90>
- Mustakim. (2020). Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi Covid-19 pada mata pelajaran matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–12.
- Purbayanti, H. S., Ponoharjo, P., & Oktaviani, D. N. (2020). Analisis kebutuhan video pembelajaran matematika pada pandemi Covid-19. *JIPMat*, 5(2), 165–172.
<https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i2.6693>
- Rahim, R. A., & Rahim, A. (2020). Penggunaan media video Youtube “Demi Raga yang Lain” dalam meningkatkan hasil pembelajaran daring puisi siswa kelas X

-
- SMA Insan Cendekia Syech Yusuf Kabupaten Gowa. *Jurnal Idiomatic*, 3(1), 22–28.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46918/idiomatic.v3i1.644>
- Siregar, H. M., Siregar, S. N., & Solfitri, T. (2021). Persepsi mahasiswa pendidikan matematika terhadap pelaksanaan perkuliahan online di masa pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(2), 187–194.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/sap.v6i2.9855>
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syafi'i, I., Sa'diyah, C., Wakhidah, E. W., & Umah, F. M. (2020). Penerapan video pembelajaran daring anak usia dini pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 140–160.
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal>