

**PENGARUH RESPON SISWA PADA VIDEO
PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA *GOOGLE*
CLASSROOM TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH DAN MINAT BELAJAR SISWA PADA KELAS VII
SMP NEGERI 1 PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh:

MEILAN DANI

18 0204 0005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

2023

**PENGARUH RESPON SISWA PADA VIDEO PEMBELAJARAN
MATEMATIKA PADA *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN MINAT BELAJAR
SISWA PADA KELAS VII
SMP NEGERI 1 PALOPO**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

(S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Matematika

Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo



Oleh:

MEILAN DANI

18 0204 0005

Pembimbing:

- 1. Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd.**
- 2. Dwi Risky Arifanti, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Meilan Dani
NIM : 18 0204 0005
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan mestinya.

Palopo, 2022

Yang membuat pernyataan



Meilan Dani

NIM. 18 0204 0005

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul "Pengaruh Respon Siswa Pada Video Pembelajaran Matematika Pada *Google Classroom* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Minat Belajar Siswa Pada Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo " yang ditulis oleh Meilan Dani Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 18 0204 0005, mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Jum'at, 10 Maret 2023 telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 13 Maret 2023

TIM PENGUJI

- | | | |
|------------------------------------------|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. | Penguji I | () |
| 3. Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Dwi Risky Arifanti, S. Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui

a.n Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Nurdin K, M.Pd
NIP. 19681231 199903 1 014

Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika



Muh. Hajarul Aswad A, M.Si.
NIP. 19821103 201101 1 004

PRAKATA

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعٰلَمِیْنَ وَالصَّلٰةُ وَالسَّلَامُ عَلٰی اَشْرَفِ الْاَنْبِیَاءِ وَالْمُرْسَلِیْنَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلٰی اٰلِهِ وَاصْحَابِهِ اَجْمَعِیْنَ

(امابعد)

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt., yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Video Pembelajaran Matematika pada *Google Classroom* Terhadap Pemecahan Masalah dan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Palopo” setelah melalui proses yang panjang.

Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw., yang merupakan suri teladan bagi seluruh umat islam selaku para pengikutnya. Semoga menjadi pengikutnya yang senantiasa mengamalkan ajarannya hingga akhir hayat. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan matematika pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Sehubungan dengan hal tersebut, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada orang tua penulis yang tercinta ayahanda Musakkar dan ibunda Fitriani yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang serta saudari-saudariku Astrivo dan Afni Fiantika yang selama ini membantu dan mendoakan yang terbaik untuk penulis.

Dalam penulisan skripsi ini dapat terselesaikan juga berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulis skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag., selaku Rektor IAIN Palopo, wakil Rektor I Dr. H. Muammar Arafat, M.H., Wakil Rektor II Dr. Ahmad Syarief Iskandar, S.E., M.M., dan wakil Rektor III Dr. Muhaemin, M.A., yang senantiasa membina dan mengembangkan perguruan tinggi tempat penulis menimba ilmu pengetahuan.
2. Dr. Nurdin Kaso, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, beserta wakil Dekan I Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd., wakil Dekan II Dr. Hj. A. Riawarda, M.Ag., wakil Dekan III Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I., yang telah banyak membantu dan banyak memberikan motivasi/bimbingan dalam menyelesaikan studi selama mengikuti pendidikan di IAIN Palopo.
3. Muh. Hajarul Aswad A, S.Pd., M.Si., selaku ketua Program Studi Pendidikan Matematika dan Nilam Permatasari Munir, M.Pd., selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika sekaligus pembimbing I saya beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dwi Risky Arifanti, S.Pd., M.Pd., selaku penasehat akademik sekaligus pembimbing II saya yang telah meluangkan waktu untuk mencurahkan pikirannya memberikan motivasi, arahan dan bimbingan hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

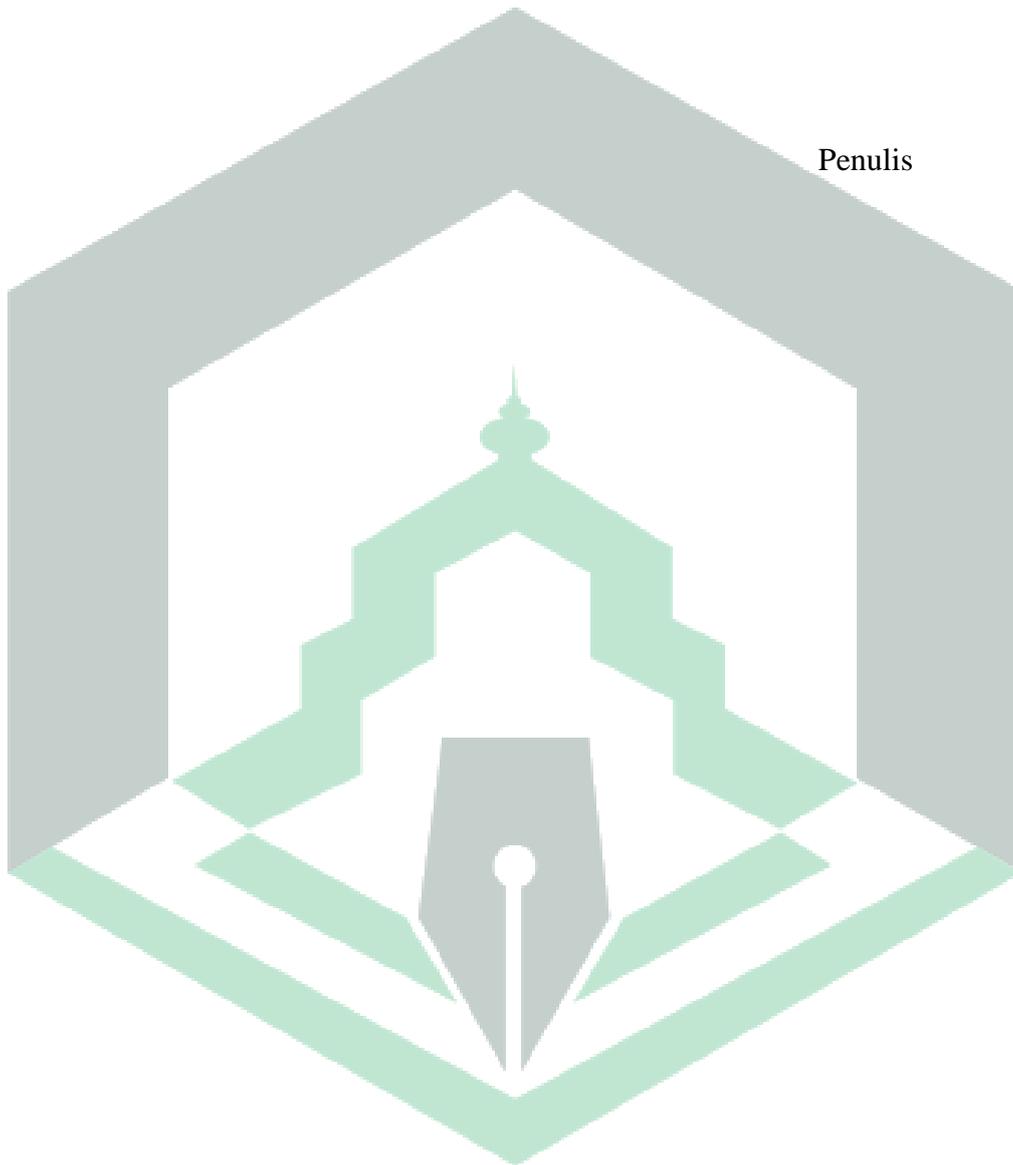
5. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
6. H. Madehang, S.Ag., M.Pd., selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta karyawan dan karyawan dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah memberikan pelayanannya dengan baik selama penulis menjalani studi.
7. Suriadi Rahmat, S.Ag., M.Pd.i., selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Palopo, beserta guru-guru dan staf yang telah memberikan izin serta bantuan dan bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
8. Siswa siswi SMP Negeri 1 Palopo yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
9. Kepada teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Matematika angkatan 2018 (Terhusus kelas A) serta teman-teman IAIN Palopo, yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.
10. Kepada Sitti Zahira Nurdin, Karmila, Cindy Claudia Sabbeang dan Sisna yang telah banyak membantu dan memberikan banyak masukan saran dalam penyusunan skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Akhirnya, penulis berharap agar skripsi ini nantinya dapat bermanfaat dan bias menjadi referensi bagi para pembaca. Kritik dan saran yang sifatnya

membangun juga penulis harapkan guna untuk perbaikan penulisan dalam skripsi ini.

Palopo, 2023

Penulis



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya kedalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	Š	es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	ħ	ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	zet dengan titik di atas
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	šad	š	es dengan titik di bawah
ض	ḍaḍ	ḍ	de dengan titik di

			bawah
ط	ṭa	ṭ	te dengan titik di bawah
ظ	ẓa	ẓ	zet dengan titik di bawah
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Gr
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamza	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah () yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir maka ditulis dengan tanda.

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	<i>fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
اُو	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifā*

هَؤُلَ : *haulā*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اُ...	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	ā	a dan garis di atas
يِ	<i>kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis di atas
وُ	<i>ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā marbūtah

Translasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harkat *fatha, kasra, dan dammah*, transliterasinya adalah [t]. sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditranliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	: <i>raudah al-atfāl</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةَ	: <i>al-madīnah al-tā dilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbānā</i>
بَجَائِنَا	: <i>najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-haqq</i>
نُعَمُّ	: <i>nu''ima</i>
عَدُوُّ	: <i>„aduwwun</i>

Jika huruf ى ber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ِ), maka ia ditransliterasikan seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh :

عَلِيٌّ : Alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulis Arab dilambangkan huruf ل (alif lam ma'rifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditranliterasikan seperti bahasa al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsi yah* maupun *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : al-*syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : al-*zalzalah* (bukan *az-zalzalab*)

الْفَلْسَفَةُ : al-*falsafah*

الْبِلَادُ : al- *bilā du*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf **hamzah** menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : ta"murūna

النَّوعُ : *al-nau*"

شيءٌ : *syai*"un

أمرٌ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara literasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari Al-Qur'*ān*), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba''īn al-Nawāwī

RisālahfiRi''āyahal-Maslahah

9. Lafzal-Jalālah

Kata Allah yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya, atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ

Dīnullāh

بِاللَّهِ

billāh

Adapun *tā''marbūtah*di akhir kata yang disandarkan kepada *lafzal-jalālah* ditransliterasikan dengan huruf [t].

Contoh:

رَحْمَةُ اللَّهِ فِي هُمْ

Humfīrahmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf capital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenali ketentuan-ketentuan tentang penggunaan huruf capital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf capital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CKD, dan DR).

Contoh:

Wamā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi''a linnāsi lallazībi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazūnzila fīhial-Qurān

Nasīral-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama tersebut itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Waīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Waīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Waīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

PISA = Programmer for International Student Assesment

QS 18.../...25 = QS Al-Kahfi ayat ke 25

IAIN = Institut Agama Islam Negeri Palopo

SMP = Sekolah Menengah Pertama

Covid = Corona Virus Disease

TMT = Tatap Muka Terbatas

Daring = Dalam Jaringan

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS PENGUJI	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	vi
PRAKATA	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB–LATIN DAN SINGKATAN	x
DAFTAR ISI	xviii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR AYAT	xxii
DAFTAR GAMBAR	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
DAFTAR ISTILAH	xxv
ABSTRAK	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	8
B. Landasan Teori	10
C. Kerangka Pikir.....	27
D. Hipotesis Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian	32

B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
C. Definisi Operasional Variabel	32
D. Populasi dan Sampel.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Instrumen Penelitian	36
G. Uji Validasi Instrumen	38
H. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Penelitian.....	52
B. Pembahasan	60
BAB V PENUTUP.....	76
A. Simpulan.....	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	10
Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	34
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	35
Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Angket	36
Tabel 3.4 Kisi-kisi Tes Kemampuan Pemecahan Masalah.....	36
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Minat Belajar	38
Tabel 3.6 Kisi-kisi Video Pembelajaran	38
Tabel 3.7 Interpretasi Validitas	40
Tabel 3.8 Validator Angket dan Tes kemampuan Pemecahan Masalah.....	40
Tabel 3.9 Hasil Validasi Angket Minat Belajar Siswa	40
Tabel 3.10 Hasil Validasi Angket Respon siswa menggunakan Video Pembelajaran pada <i>Google Classroom</i>	41
Tabel 3.11 Hasil Validasi Tes Kemampuan Pemecahan Masalah.....	41
Tabel 3.12 Interpretasi Reliabilitas	44
Tabel 3.13 Reliabilitas Angket Minat	44
Tabel 3.14 Reliabilitas Respon Siswa Menggunakan Video Pembelajaran Pada <i>Google Classroom</i>	44
Tabel 3.15 Reliabilitas Tes Kemampuan Pemecahan Masalah	45
Tabel 3.16 Interpretasi Persentase Respon Siswa Menggunakan Video pembelajaran	46
Tabel 3.17 Interpretasi Kategori Minat Belajar	47
Tabel 3.18 Interpretasi Kategori Kemampuan Pemecahan Masalah	47
Tabel 4.1 Hasil Analisis Angket Respon Penggunaan Video Pembelajaran Matematika.....	52
Tabel 4.2 Kategori Respon Siswa	53
Tabel 4.3 Hasil Analisis Tes Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika siswa menggunakan Video Pembelajaran.....	54
Tabel 4.4 Kategori Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika	55
Tabel 4.5 Kategorisasi Minat Belajar.....	56

Tabel 4.6 Hasil Analisis data angket Minat belajar siswa menggunakan Video Pembelajaran	56
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas	57
Tabel 4.8 Hasil Uji t Data Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah.....	58
Tabel 4.9 Hasil Uji t Data Tingkat Minat Belajar Siswa	59



ABSTRAK

Meilan Dani, 2022,” “*Pengaruh Video Pembelajaran Matematika pada Google Classroom Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo*”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo dibimbing oleh Nilam Permatasari Munir dan Dwi Risky Arifanti.

Skripsi ini membahas tentang pengaruh video pembelajaran matematika pada *google classroom* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar siswa pada kelas VII SMP Negeri 1 Palopo.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *ex-post facto*. Populasi penelitian adalah kelas VII tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 332 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel yang digunakan sebanyak 33 siswa. Data diperoleh melalui angket dan tes. Selanjutnya, data penelitian ini dianalisis secara deskriptif dan inferensial.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Respon siswa dalam penggunaan video pembelajaran matematika pada *google classroom* di SMP Negeri 1 Palopo diperoleh bahwa secara keseluruhan diperoleh nilai sebesar 81 dengan kategori sangat baik; (2) Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa menggunakan video pembelajaran matematika pada *google classroom* bagi kelas VII di SMP Negeri 1 Palopo secara keseluruhan diperoleh nilai 43,333 dalam kategori cukup; (3) Minat belajar siswa menggunakan video pembelajaran pada *google classroom* bagi kelas VII di SMP Negeri 1 Palopo diperoleh rata-rata pencapaian indikator minat belajar kategori baik dengan nilai sebesar 75; (4) Tidak ada pengaruh video pembelajaran matematika pada *google classroom* terhadap tes kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo; (5) Ada pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika pada *google classroom* terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo.

Kata Kunci: Video Pembelajaran Matematika, *Google Classroom*, Kemampuan Pemecahan Masalah, Minat Belajar

ABSTRACT

Meilan Dani, 2022. "The Effect of Mathematics Learning Videos on Google Classroom on Problem Solving Ability and Learning Interest of Class VII Students of SMP Negeri 1 Palopo". Thesis, Mathematics Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute (IAIN) supervised by Nilam Permatasari Munir and Dwi Risky Arifanti.

This thesis discusses the influence of mathematics learning videos on Google Classroom on problem solving abilities and students' learning interest in class VII SMP Negeri 1 Palopo.

This type of research is quantitative research with ex-post facto research design. The study population was class VII for the 2020/2021 academic year, which amounted to 332 students. Sampling using purposive sampling technique. The sample used was 33 students. Data were obtained through questionnaires and tests. Furthermore, the data of this study were analyzed descriptively and inferentially.

The results of this study indicate that: (1) Student responses to the use of mathematics learning videos in Google Classroom at Palopo 1 Public Middle School obtained that an overall score of 81 was obtained in the very good category; (2) The ability to solve students' mathematical problems using mathematics learning videos on Google Classroom for class VII at SMP Negeri 1 Palopo as a whole obtained a score of 43.333 in the sufficient category; (3) Student learning interest using learning videos on google classroom for class VII at Palopo 1 public Middle School obtained an average achievement indicator of interest in learning in a good category wit a value of 75; (4) There is no effect of learning mathematics videos on google classroom on the test of problem solving abilities of class VII students of SMP Negeri 1 Palopo; (5) There is an effect of using mathematics learning videos in Google Classroom on the learning interest of class VII students of SMP Negeri 1 Palopo.

Keywords: Mathematics Learning Video, Google Classroom, Ability Problem Solving, Interest in Learning

نبذة مختصرة

ميلان داني ، 2022 ، "تأثير مقاطع فيديو تعلم الرياضيات في Google Classroom على القدرة على حل المشكلات والاهتمام بالتعلم لطلاب الصف السابع من SMP Negeri 1 Palopo". أطروحة ، برنامج دراسة تعليم الرياضيات ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، معهد بالوبو الحكومي الإسلامي (IAIN) بإشراف نيلام بيرماتاساري منير ودوي ريسكي أريفانتي.

تناقش هذه الأطروحة استخدام مقاطع فيديو لتعلم الرياضيات في فصل دراسي من Google في الصف السابع SMP Negeri 1 Palopo. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تأثير مقاطع فيديو تعلم الرياضيات في فصل Google على قدرات حل المشكلات واهتمام الطلاب بالتعلم في الصف السابع SMP Negeri 1 Palopo.

هذا النوع من البحث هو بحث كمي مع تصميم بحث بأثر رجعي. كان مجتمع الدراسة من الصف السابع للعام الدراسي 2021/2020 والبالغ 332 طالبًا وطالبة. أخذ العينات باستخدام أسلوب أخذ العينات هادفة. كانت العينة المستخدمة 33 طالبًا. تم الحصول على البيانات من خلال الاستبيانات والاختبارات. علاوة على ذلك ، تم تحليل بيانات هذه الدراسة وصفيًا واستنتاجيًا.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى ما يلي: (1) حصلت ردود الطلاب على استخدام مقاطع فيديو تعلم الرياضيات في Google Classroom في Palopo 1 Public Middle School على الحصول على إجمالي 81 درجة في فئة جيدة جدًا ؛ (2) القدرة على حل المشكلات الرياضية للطلاب باستخدام مقاطع فيديو تعلم الرياضيات على Google Classroom للفصل السابع في SMP Negeri 1 Palopo ككل حصل على درجة 43.333 في الفئة الكافية ؛ (3) معظم طلاب SMP Negeri 1 Palopo متغير الاهتمام هم في الفئة المتوسطة من 18 طالبًا (55٪) ؛ (4) لا يوجد أي تأثير لتعلم مقاطع فيديو الرياضيات على Google classroom على اختبار قدرات حل المشكلات لطلاب الصف السابع في SMP Negeri 1 Palopo ؛ (5) هناك تأثير لاستخدام مقاطع فيديو تعلم الرياضيات في Google Classroom على الفائدة التعليمية لطلاب الصف السابع في SMP Negeri 1 Palopo

الكلمات المفتاحية: فيديو تعليم الرياضيات ، جوجل كلاس روم ، القدرة على حل المشكلات ، الاهتمام بالتعلم

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masuknya virus corona di Indonesia memicu dampak yang begitu besar. Baik itu dari segi perekonomian, industri, serta pendidikan. Virus corona atau *Covid-19* yang setiap harinya semakin tersebar luas menjadikan pemerintah melakukan beberapa langkah-langkah strategis guna menekan laju penyebaran virus covid-19 kepada seluruh masyarakat termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu strateginya adalah dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh, sehingga proses pembelajaran dilakukan dirumah. Selama pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan siswa, guru, dan tenaga kependidikan lainnya mengefektifkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajarsan yang berbentuk *platform* seperti *whatsapp*, *google classroom*, *googlemeet* serta *platform* lainnya.¹

Dengan penggunaan media pembelajaran berbentuk *platform* bukan berarti pelaksanaan pembelajaran jarak jauh sudah terlaksana dengan baik. Banyaknya permasalahan yang muncul selama pembelajaran jarak jauh, baik itu pada sarana dan prasarana yang kurang mendukung, media akses jaringan yang kurang memadai, serta ketersediaan kuota. Sehingga kualitas pendidikan di Indonesia mengalami penurunan dibandingkan dengan negara lainnya selama *pandemic*

¹ Dewi Masyithoh and Nurul Arfinanti, "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (Ptmt) Pada Era New Normal Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Madrasah Aliyah," *Sigma : Jurnal Pendidikan Matematika* 13 (2021): 160–67.

covid-19. Untuk hal ini pemerintah mulai mengatur strategi kembali dengan menerapkan pembelajaran tatap muka terbatas atau biasa disebut PTMT.²

PTMT melibatkan interaksi langsung antara guru dan siswa dengan tatap muka dan selebihnya dilakukan secara *online* atau *daring*. PTMT berlaku untuk semua mata pelajaran, salah satunya pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ruseffendi dalam ilmu Imam Al-Ayubi dkk mengatakan bahwa matematika adalah ratunya ilmu, selain dalam melayani ilmu dimana matematika merupakan sumber dari pengetahuan lainnya. Dengan ini, banyak ilmu ditemukan perkembangannya tergantung pada matematika.³ Maka dari ini pentingnya mengajarkan matematika sejak dini dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Al-Quran mempunyai kaitan dengan matematika, sesuai dengan firman Allah SWT yang tertuang dalam Q.S. Al-Kahfi:25

وَلَبِثُوا فِي كَهْفِهِمْ ثَلَاثَ مِائَةٍ سِنِينَ وَازْدَادُوا تِسْعًا ٢٥

Terjemahan:

dan mereka tinggal dalam gua mereka tiga ratus tahun dan ditambah sembilan tahun (lagi).⁴

² Mitra Kasih La Ode Onde et al., “Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (TMT) Di Masa New Normal Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 4400–4406, doi:10.31004/edukatif.v3i6.1449.

³ Ibnu Imam Al Ayyubi, Erwan Nudin, and Martin Bernard, “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA,” *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 1, no. 3 (2018): 355–60, doi:10.22460/jmpi.v1i3.355-360.

⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Mushaf Al-Qur'an Terjemahan Dan Tajwid* (Jakarta, 2013).296

Ayat tersebut mempunyai kaitan dengan pembelajaran matematika yakni membahas mengenai penjumlahan. Ayat ini menjelaskan bahwa lama waktu pemuda al-kahfi yang tinggal didalam gua yaitu 300 ditambah 9 tahun, atau 309 tahun.

Mengingat pentingnya peran matematika terutama di era globalisasi saat ini, guru perlu lebih inovatif dalam penyampaian materi. Dalam pembelajaran matematika yang kurang melibatkan siswa agar aktif akan mengakibatkan siswa tidak menggunakan kemampuan matematikanya secara sempurna untuk memecahkan masalah matematika.

Kemampuan pemecahan masalah sangat penting bagi siswa, sehingga mereka bersiap untuk menghadapi segala macam masalah yang akan muncul di masa depan. Ahli pembelajaran juga sepakat dalam pemecahan masalah ini dapat dibentuk dalam bidang studi dan mata pelajaran yang diajarkan. Pemecahan masalah merupakan langkah-langkah menemukan jawaban dengan menggunakan pemahaman atau pengetahuan yang diperoleh sebelumnya.

Kemampuan pemecahan masalah dalam matematika mempunyai peran yang penting dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya kemampuan pemecahan masalah yang baik maka akan berpengaruh juga dengan hasil belajar yang baik. Dengan kelebihan dari kemampuan pemecahan masalah, justru sangatlah rendah dikalangan siswa di Indonesia. Fakta ini didukung dari hasil tes *Programmer for International Student Assesment (PISA) 2018* yang menunjukkan bahwa peringkat Indonesia mengalami penurunan jika dibandingkan dengan hasil tes PISA 2015. Indonesia berada di peringkat 7 dari bawah (73) dengan skor rata-

rata 379 pada kategori matematika di tahun 2018.⁵ Berdasarkan hasil tes PISA tahun 2018 dapat disimpulkan bahwa terdapat kendala pada kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika.

Dalam kondisi pandemi covid-19 saat ini, menjadikan rendahnya minat belajar siswa. Peserta didik merasa jenuh dan bosan dengan sistem pembelajaran yang monoton. Sehingga minat belajar siswa mengalami penurunan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru harus mampu menggunakan berbagai macam media pembelajaran guna mengembangkan pemahaman siswa salah satunya adalah media video.

Video merupakan jenis media audiovisual. Penggunaan video pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif, menarik, dan bisa menghemat waktu sehingga siswa dapat terlatih dan bisa mandiri dalam mempelajari materi yang diberikan.⁶ Video pembelajaran yang dibagikan pada *google classroom* dapat dilihat oleh siswa berulang kali ketika siswa belum memahami pokok bahasan materi, sehingga guru tidak perlu menjelaskan materi kembali karena sudah dituangkan ke dalam video pembelajaran tersebut. Salah satu materi yang diambil oleh peneliti adalah materi perbandingan/

Pada umumnya soal pemecahan masalah disajikan dalam bentuk soal cerita yang bersifat kontekstual, yakni berdasarkan pada kehidupan nyata. Maka

⁵ Emmanuel S. Mtsweni et al., "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Ditinjau Dari Minat Belajar," *Engineering, Construction and Architectural Management* 25, no. 1 (2020): 1–9.

⁶ M Eko Arif Saputra and Mujib Mujib, "Efektivitas Model Flipped Classroom Menggunakan Video Pembelajaran Matematika Terhadap Pemahaman Konsep," *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 2 (2018): 173–79, <https://dx.doi.org/10.24042/djm.v1i2.2389>.

dari itu, peneliti memilih materi perbandingan karena terdapat manfaat pada materi perbandingan jika dikaitkan dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika SMP Negeri 1 Palopo, diperoleh informasi bahwa pembelajaran dilakukan dengan PTMT. PTMT dilaksanakan dengan membagi dua sesi dalam proses belajar mengajar, yaitu sesi yang belajar *offline* dan sesi yang belajar *online*. Dalam pembelajaran online melalui aplikasi *whatsapp*, *schoolgy* serta *google classroom*. Selama pembelajaran *online* guru memberikan video pembelajaran, dan isi dari video tersebut sesuai dengan materi pada hari itu. Namun, dalam proses belajar mengajar siswa cenderung pasif, dan beberapa siswa mengalami penurunan minat belajar. Ini dibuktikan ketika pembelajaran online dimulai hanya ada beberapa siswa yang mengikuti kelas.

Berdasarkan permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *online* akan berdampak pada pemecahan masalah siswa. Fokus peneliti dalam permasalahan ini adalah bagaimana pengaruh video pembelajaran matematika pada *google classroom* terhadap pemecahan masalah dan minat belajar siswa. Alasan peneliti melakukan penelitian ini untuk mengetahui bahwa penggunaan video pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berjudul ***“Pengaruh Persepsi Siswa pada Video Pembelajaran Matematika Pada Google Classroom terhadap Pemecahan Masalah dan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Palopo”***.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana respon siswa dalam penggunaan video pembelajaran matematika pada *google classroom* pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo?
2. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII dalam menggunakan video pembelajaran matematika pada *google classroom*?
3. Bagaimana minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Palopo dalam menggunakan video pembelajaran matematika pada *google classroom*?
4. Apakah terdapat pengaruh video pembelajaran matematika pada *google classroom* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo?
5. Apakah terdapat pengaruh video pembelajaran matematika pada *google classroom* terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui respon penggunaan video pembelajaran pada *google classroom* bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Palopo.
2. Untuk mengetahui tingkat kemampuan pemecahan masalah menggunakan video pembelajaran pada *google classroom* bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Palopo.

3. Untuk mengetahui minat belajar siswa menggunakan video pembelajaran matematika pada *google classroom* bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Palopo.
4. Untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran matematika pada *Google Classroom* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Palopo.
5. Untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran matematika pada *Google Classroom* terhadap minat belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Palopo

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis
 - a. Diharapkan penelitian ini dapat memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya mengenai peran video terhadap pemecahan masalah matematika.
 - b. Menjadi referensi-referensi untuk penelitian sejenisnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru
 - 1) Penelitian ini dapat memberikan masukan mengenai media pembelajaran yang efektif dan dapat diterapkan oleh guru.
 - 2) Memberikan masukan mengenai pengaruh video pembelajaran pada *google classroom* terhadap pemecahan masalah matematika dan minat belajar siswa.
 - b. Bagi siswa

Dengan penelitian ini siswa dapat lebih termotivasi dan lebih dapat memecahkan masalah matematika dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan video pembelajaran pada *google classroom*.

c. Bagi peneliti

Dapat menambah keterampilan dan wawasan dalam menggunakan media pembelajaran khususnya dalam menggunakan video pembelajaran pada *google classroom*.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian ini mengkaji mengenai Pengaruh Video Pembelajaran pada *Google Classroom* terhadap Pemecahan Masalah Matematika kelas VII di SMP Negeri 1 Palopo. Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Marista Sari (2020) berjudul “Pengaruh *Flipped Classroom* berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan video pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kemandirian belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *quasy experimental design*. Berdasarkan hasil penelitian ini dinyatakan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan video pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan, terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan video pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar serta terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan video pembelajaran untuk

meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan kemandirian belajar.⁷

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fathimatuz Zahra An-Nawaf, Sayyidatul Karimah, Syita Fatih 'Adna (2021) yang berjudul "Penerapan Pembelajaran *Google Classroom* berbantuan video animasi terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP Negeri 5 Pekalongan". Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest-Only Control Design*. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan *Google Classroom* di SMP Negeri 5 Pekalongan berbantuan video animasi dapat mencapai KKM serta kemampuan pemecahan masalah matematis yang menggunakan *Google Classroom* berbantuan video animasi lebih baik dari kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan WAG.⁸
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nadhifatul Fajar dengan judul "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Etnomatematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Rejotongan", diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran etnomatematika terhadap minat belajar siswa.⁹

⁷ SARI MARISTA, "Pengaruh Flipped Classroom Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dan Kemandirian Belajar" (UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2021).

⁸ Fathimatuz Zahra An-Nawaf, Sayyidatul Karimah, and Syita Fatih 'Adna, "Penerapan Pembelajaran *Google Classroom* Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Negeri 5 Pekalongan," *Journal of Instructional Mathematics* 2, no. 1 (2021): 36–43, doi:10.37640/jim.v2i1.933.

⁹ Nadhifatul Fajar, "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Etnomatematika Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Rejotongan," 2021, <http://repo.uinsatu.ac.id/id/eprint/20150>.

Berdasarkan beberapa uraian di atas maka persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang dilakukan yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	Keterangan	Peneliti 1	Peneliti 2	Peneliti 3	Peneliti 4
1.	Nama	Marista Sari	Fathimatuz Zahra An-Nawaf Sayyidatul Karimah, Syita Fatih 'Adna	Nadhifatul Fajar	Meilan Dani
2.	Tahun penelitian	2020	2021	2021	2022
3.	Tingkatan Subjek Penelitian	SMP	SMP	SMA	SMP
4.	Metode Penelitian	Quasy Eksperimen	Eksperimen	True Experimental	Ex-Post Facto
5.	Teknik Pengumpulan Data	Tes, angket, dokumentasi, wawancara	Tes	Angket, tes, dokumentasi	Angket, tes

B. Landasan Teori

1. Video Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Video Pembelajaran

Sukiman dalam buku Azhar Arsyad mengemukakan bahwa video merupakan seperangkat komponen atau media atau media yang mampu menampilkan gambar dan suara secara bersamaan. Sebenarnya video adalah mengubah ide atau gagasan menjadi pertunjukan bahwa gambar dan suara selama perekaman dan pemutaran melibatkan teknologi tertentu.¹⁰

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007).49

Video merupakan salah satu media visual yang banyak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar karena dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Media video pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam jenis media *audio visual aids* atau media yang bisa di lihat dan di dengar. Video bisa memberikan gambaran yang lebih nyata kepada siswa sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran. Video juga dapat mempermudah pembelajaran matematika karena didalam video disertai dengan penguatan visual dan pemaparan materi yang mudah untuk di pahami, karena dengan itu siswa lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa melalui tayangan gambar bergerak dengan unsur suara (audio). Sehingga proses pembelajaran khususnya matematika akan lebih menarik.

b. Manfaat Media Video

Manfaat video dalam proses belajar siswa, antara lain:¹¹

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga bisa menimbulkan motivasi belajar.
- 2) Materi pembelajaran akan memiliki makna yang lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan mereka untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011).24-25

- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui perkataan guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apa lagi jika guru mengajar di setiap pelajaran.
- 4) Siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga kegiatan lainnya, seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, acting, dan lain-lain.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Kelebihan media video yaitu dapat menari perhatian untuk jangka waktu yang singkat dari rangsangan lainnya, dengan adanya perekam pita video dengan jumlah penonton yang besar dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli atau spesialis, demonstrasi yang sulit dapat disiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga dalam proses belajar mengajar guru dapat memusatkan perhatian dan penyajian, menghemat waktu dan video dapat diputar berulang-ulang.¹² Sedangkan kekurangan video sebagai media pembelajaran adalah tidak dapat menampilkan objek terkecil, tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya, gambar ditampilkan dengan video umumnya dua dimensi, pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan penonton ragu dalam menafsirkan gambar yang terlihat, materi pendukung video memerlukan alat proyeksi untuk menampilkannya, untuk membuat program video membutuhkan jumlah biaya yang tidak sedikit, guru kurang kreatif dalam menyampaikan materi karena sudah diwakili oleh video, memerlukan alat khusus dalam penyajiannya.¹³

¹² S P Ahmad Suryadi, *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid 2* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2020), <https://books.google.co.id/books?id=xf30DwAAQBAJ.99>

¹³ Chotibuddin Subhan, Adi Santoso, *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi* (Pasuruan: CV Penerbit Qiara Media, 2020). 253-254

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan media video bukan menjadi suatu kendala dalam proses pembelajaran.

d. Indikator Video Pembelajaran

Indikator video pembelajaran antara lain:

1. Kejelasan Pesan (*Clarity of Message*)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

2. Materi yang Terkait (*Stand Alone*)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.¹⁴

3. Mudah dipahami oleh pengguna (*User Friendly*)

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum.

4. Representasi Isi

Materi harus benar-benar representasi.

5. Visualisasi dengan Media

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi.

¹⁴ Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video* (Jakarta: P3AIUPI, 2007).8-11

6. Tampilan Resolusi Video

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap spesifikasi sistem komputer.

7. Dapat digunakan secara umum

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga dirumah.

2. Google Classroom

a. Pengertian *Google Classroom*

Menurut Abdul Bahrir Hakim, *Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan *google* sebagai sebuah sistem *e-learning*.¹⁵ *Google Classroom* dirancang agar memudahkan guru dalam pengumpulan tugas, memberi materi pembelajaran dengan waktu yang fleksibel. *Google Classroom* merupakan *platform* pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh *google* untuk sekolah yang ditujukan untuk menyederhanakan pembuatan, pendistribusian serta penerapan tugas dengan cara tanpa kertas.¹⁶

Google Classroom merupakan layanan berbasis internet yang disediakan oleh *google* sebagai sistem *e-learning* berbasis *virtual class* sebagai bentuk

¹⁵ Abdul Barir Hakim, "Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo," *Jurnal I-Statement* 2, no. 1 (2016): 1–6.

¹⁶ Muhammad Imaduddin, *Membuat Kelas Online Berbasis Android Dengan Google Classroom* (Yogyakarta: Garudhawacana, 2018).4

pembelajaran jarak jauh yang dilakukan melalui media internet secara virtual di dunia maya.¹⁷

Aplikasi *Google Classroom* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendalami ilmu yang dimiliki kepada siswa, untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan efektif, efisien serta menyenangkan.¹⁸

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *google classroom* adalah sebuah platform atau layanan aplikasi gratis yang dibuat oleh *google* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif serta efisien.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom*

Dalam pembelajaran menggunakan *online*, *google classroom* telah banyak diterapkan dalam dunia pendidikan. Meski begitu, aplikasi belum bias dikatakan sempurna untuk proses belajar mengajar. Jika dilihat dari fungsi dan fitur yang tersedia, aplikasi *google classroom* memiliki beberapa keunggulan, antara lain:¹⁹

- 1) Desain tampilannya cukup sederhana, jadi mudah digunakan
- 2) Penghemat waktu yang optimal dengan mengandalkan poses integrasi dan optimasi penggunaan aplikasi *google* lainnya.
- 3) Sifatnya yang fleksibel sehingga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja

¹⁷ Erfin Nurfalah, "Optimalisasi E-Learning Berbasis Virtual Class Dengan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Fisika," *Physics Education Research Journal* 1, no. 1 (2019): 46–55, doi:10.21580/perj.2019.1.3977.

¹⁸ Muhammad Arifin Rahmanto and Bunyamin Bunyamin, "Efektivitas Media Pembelajaran Daring Melalui Google Classroom," *Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2020): 119–35, doi:https://doi.org/10.22236/jpi.v11i2.5974.

¹⁹ dkk Lidia Simanihuruk, *E-Learning: Implemenatsi, Strategi & Inovasi* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2019).47

4) Sangat *responsive* dan penggunaan aplikasi ini gratis atau tanpa biaya.

Meskipun aplikasi *Google classroom* memiliki banyak kelebihan, tidak dapat dipungkiri aplikasi ini memiliki kekurangan. di antara lainnya ialah aplikasi harus terkoneksi internet jadi menyusahakan beberapa siswa yang tidak memiliki koneksi internet, penggunaan aplikasi tidak menyediakan fitur *video conference*, tidak ada kolom pencarian yang tersedia, serta tidak adanya pesan kesalahan petunjuk dalam penggunaannya.²⁰

c. Fitur Google Classroom

Aplikasi *google classroom* mempunyai beberapa fitur yang akan mendukung proses pembelajaran daring. *Google classroom* mempunyai fitur sebagai berikut:²¹

1) Forum

Tempat untuk berinteraksi antara guru dengan peserta didik. Ketika guru memberikan bahan ajar, tugas dan jika ada yang mengajukan pertanyaan, pemberitahuan akan muncul di forum.

2) *Google* kalender

Guru dapat membuat jadwal waktu pada fitur ini.

3) Folder *drive* kelas

File yang diunggah akan disimpan di *google drive*.

4) Tugas

Tempat untuk membuat tugas, berbagi tugas bisa dalam bentuk *Microsoft word*, *powerpoint* atau media lainnya.

²⁰ Ibid.

²¹ Nurfalah, "Optimalisasi E-Learning Berbasis Virtual Class Dengan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Fisika."

5) Kuis

Guru dapat membuat kuis dengan bantuan *google form*, dalam bentuk pilihan ganda atau uraian. Dan fitur ini juga disertai dengan informasi waktu pengerjaan. Sehingga ketika siswa telah bekerja, sistem akan merekam waktu pengerjaan secara otomatis.

6) Pertanyaan

Guru dapat membuat pertanyaan secara *online* dan setiap siswa dapat memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

7) Bahan ajar

Guru dapat mendistribusikan bahan ajar kepada siswa.

d. Cara menggunakan Aplikasi *Google Classroom*

Langkah-langkah menggunakan aplikasi *google classroom*:²²

- 1) Buka aplikasi perambanan website pada komputer atau laptop
- 2) Klik tombol “Buka Kelas” untuk masuk ke laman login akun *Google*
- 3) Jika sebelumnya telah login menggunakan akun *Google* atau *Gmail* milik pengguna, pengguna tidak dapat melanjutkan karena akun pengguna telah terdaftar sebagai pengguna *classroom*.
- 4) Login menggunakan *Email classroom* berupa nama depan, tanggal, bulan dan tahun lahir.
- 5) Selanjutnya pengguna akan diarahkan ke laman konfirmasi tentang persetujuan syarat dan ketentuan layanan *google* klik “terima” untuk dapat melanjutkan

²² dkk Sharnuke Asrilsyak, *Panduan Penggunaan Aplikasi: Graf Literasi* (Graf Literasi, 2021).3-6

- 6) Untuk dapat menghindari penyalahgunaan oleh orang lain pengguna akan diminta untuk mengubah kata sandi sementara dengan kata sandi baru.
- 7) Klik tombol lanjutkan untuk memulai menggunakan *classroom*
- 8) Pengguna diarahkan ke laman beranda kelas
- 9) Masukkan kode kelas sesuai petunjuk yang telah dijelaskan.

3. Pemecahan Masalah Matematika

a. Pengertian masalah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa masalah adalah sesuatu yang harus dipecahkan.²³ Sejalan dengan itu dalam buku Trend Pengajaran dan Pembelajaran Tematik, menurut Kamus Matematika bahwa masalah berarti sesuatu yang membutuhkan solusi, kasus, pertanyaan atau soalan yang butuh jawaban.²⁴ Jadi, dapat disimpulkan bahwa masalah adalah suatu yang membutuhkan penyelesaian atau solusi atas permasalahan atau persoalan yang ada.

b. Pengertian Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah suatu kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan memadai elemen yang diperlukan, mampu membuat atau menyusun model matematika, dapat memilih dan mengembangkan strategi pemecahan,serta mampu menjelaskan dan memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh.²⁵ Menurut Ruseffendi dalam

²³ Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1990).hal. 261

²⁴ dan Sabri Effandi, Zakaria, Norazah Mohd Nordin, *Trend Pengajaran Dan Pembelajaran Matematik* (Kuala Lumpur: Perpustakaan Negara Malaysia, 2007).113

²⁵ Siti Mawaddah and Hana Anisah, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) Di SMP," *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2015).

Effendi bahwa kemampuan memecahkan masalah sangat penting dalam matematik, bukan hanya untuk orang yang nantinya akan belajar atau memperdalam matematika, tetapi juga untuk orang-orang yang akan diwujudkan dalam bidang studi lain maupun dalam kehidupan sehari-hari.²⁶

Mulyono Abdurrahman berpendapat bahwa pengujian masalah dalam pembelajaran matematika sebagai penerapan konsep dan keterampilan yang biasanya melibatkan beberapa kombinasi konsep dan keterampilan dari situasi baru atau situasi yang berbeda.²⁷ Kemampuan pemecahan masalah otomatis adalah suatu ikhtiar atau cara siswa memecahkan masalah dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis.²⁸

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah adalah kemampuan dimana siswa dituntut dapat memberikan solusi atau menyelesaikan soal dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.

c. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Pemecahan Masalah

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan dalam memecahkan masalah yaitu:²⁹

1) Pengalaman Awal

²⁶ Leo Adhar Effendi, "Pembelajaran Matematika Dengan Metode Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 13, no. 2 (2012): 1–10.

²⁷ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003).254

²⁸ Witri Nur Anisa, "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Komunikasi Matematik Melalui Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik Untuk Siswa SMP Negeri Di Kabupaten Garut," *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan* 1, no. 1 (2014): 209668.

²⁹ Nugrahaning Nisa Alifia and Intan Aulia Rakhmawati, "Kajian Kemampuan Self-Efficacy Matematis Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika," *Jurnal Pembelajaran Matematika* 5, no. 1 (2018).

Pengalaman Awal yaitu pengalaman dengan tugas memecahkan masalah cerita. Takut pada matematika pengalaman awal dapat menghambat kemampuan siswa dalam pemecahan masalah.

2) Latar Belakang Matematika

Latar Belakang Matematika yaitu kemampuan siswa untuk berbagai tingkat konsep matematika yang dapat memicu perbedaan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

3) Keinginan Motivasi

Keinginan dan Motivasi yang merupakan dorongan kuat dari dalam diri sendiri seperti menumbuhkan rasa percaya diri untuk bisa menyelesaikan masalah atau tugas yang diberikan dengan memberi pertanyaan atau tugas yang menarik, menantang, kontekstual maka dapat mempengaruhi hasil pemecahan masalah.

4) Struktur Masalah

Struktur masalah yaitu struktur masalah yang diberikan kepada siswa, seperti format verbal atau gambar, kompleksitas (Tingkat kesulitan masalah), konteks, bahasa soal, serta pola masalah yang satu dengan yang lain dapat mengganggu kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Menurut Sri Wulandari Danoebroto faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa untuk memecahkan masalah yaitu:³⁰

- a) Kemampuan memahami ruang lingkup masalah dan mencari informasi yang relevan untuk mencapai solusi.

³⁰ Reny Reski, Nahor Hutapea, and Sehatta Saragih, "Peranan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa," *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)* 2, no. 1 (2019): 49–57.

- b) Kemampuan untuk memilih pendekatan pemecahan masalah atau strategi pemecahan masalah dimana kemampuan ini terpengaruh oleh keterampilan siswa dalam memprestasikan masalah dan struktur pengetahuan siswa.
- c) Keterampilan berfikir dan bernalar siswa, yaitu kemampuan pemikiran yang fleksibel dan objektif.
- d) Kemampuan metakognitif atau kemampuan untuk melakukan pemantauan dan kontrol selama proses pemecahan masalah.
- e) Persepsi mengenai matematika
- f) Sikap siswa, meliputi rasa percaya diri, tekad, kesungguh-sungguhan dan kegigihan siswa dalam mencari solusi masalah.
- g) Latihan-latihan

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan langkah-langkah dalam menyelesaikan soal matematika dengan mencari solusi dari persoalan berdasarkan dengan pengetahuan atau ilmu yang diperoleh siswa.

d. Indikator Pemecahan Masalah

Polya dalam buku Suryawan, mengemukakan bahwa ada empat langkah-langkah kemampuan pemecahan masalah, yaitu: memahamai masalah, membuat rencana pemecahan masalah, melaksanakan rencana pemecahan masalah, serta memeriksa kembali kemampuan pemecahan masalah.³¹ Indikator yang telah dibuat oleh Polya dijadikan sebagai bahan dalam penelitian ini. Adapun kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada penelitian ini adalah:

³¹ H P Suryawan et al., *Pemecahan Masalah Matematis* (Sanata Dharma University Press, 2021).11

- 1) Memahami masalah
 - 2) Membuat rencana pemecahan masalah
 - 3) Melaksanakan rencana pemecahan masalah
 - 4) Memeriksa kembali jawaban
4. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Menurut pandangan Slameto, mengatakan bahwa minat adalah perasaan lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada paksaan dari siapapun. Minat pada dasarnya adalah penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan semakin besar minat.³²

Bernard dalam buku Ahmad Susanto mengatakan bahwa minat tidak muncul secara spontan tapi karena partisipasi, pengalaman dan juga kebiasaan yang muncul saat bekerja atau belajar. Dari sini bisa diketahui jika minat berkaitan dengan kebutuhan dan juga keinginan.³³

Berdasarkan pada beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah sesuatu hal yang mempengaruhi atau mendorong munculnya rasa ketertarikan untuk belajar.

b. Indikator Minat Belajar

³² Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). 2

³³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2016). 58

Beberapa indikator minat belajar menurut Slameto adalah perasaan senang, minat, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Pada penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu:³⁴

1. Merasa bahagia

Jika seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu, maka tidak akan ada rasa paksaan belajar.

2. Keterlibatan siswa

Ketertarikan seseorang pada suatu objek yang menyebabkan orang senang dan tertarik melakukan kegiatan dari objek.

3. Minat

Terkait dengan dorongan siswa menuju minat dalam objek, orang, aktivitas, biasa dalam bentuk pengalaman afektif yang dirangsang oleh aktivitas itu sendiri.

4. Perhatian Siswa

Minat dan perhatian adalah dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa adalah konsentrasi siswa pada pengamatan dan pemahaman dengan mengesampingkan orang lain. Siswa memiliki ketertarikan terhadap objek tersebut.

c. Ciri-Ciri Minat Belajar

Gagne dalam buku Ahmad Susanto mengatakan bahwa ada dua faktor munculnya minat dalam diri, yaitu minat spontan dan minat terpol. Minat spontan artinya muncul langsung dari dalam diri tanpa ada pengaruh dari luar,

³⁴ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*.180

sedangkan minat terpola, yaitu muncul karena efek dari luar atau dari kegiatan-kegiatan yang telah terencana serta terpola.³⁵

Elizabeth Hurlock dalam buku Ahmad Susanto mengemukakan bahwa ada tujuh ciri-ciri minat, yaitu: minat berkembang beriringan dengan fisik dan mental, minat berdasar pada kegiatan belajar, minat bergantung pada kesempatan untuk belajar, kemungkinan terbatasnya perkembangan minat, minat dipengaruhi budaya, minat memiliki bobot emosional, serta minat memiliki bobot egosentris.³⁶

5. Materi Perbandingan

a. Pengertian perbandingan

Perbandingan adalah hubungan antara dua ukuran atau lebih objek dalam suatu himpunan dengan satuan yang sama, dinyatakan dalam dua angka yang dihubungkan dengan titik dua (:), pecahan atau persen. Biasa disebut rasio.³⁷

Secara garis besar materi perbandingan yang diajarkan pada siswa SMP/MTs adalah sebagai berikut:

a) Arti perbandingan

Perbandingan adalah proses membandingkan nilai dari dua besaran yang sejenis. Ada dua cara dalam membandingkan dua besaran yaitu dengan mencari selisih dan mencari hasil bagi.

b) Sifat-sifat Perbandingan³⁸

³⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. 62

³⁶ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*.

³⁷ Abdur Rahman As'ari, *Buku Guru Matematika* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud, 2016).357.

³⁸ Dame Rosida Manik, *Matematika Untuk SMP/MTs* (Jakarta: CV. Sari Ilmu Pratama, 2009). 144-149

Sifat-sifat perbandingan untuk dua perbandingan senilai, $a : b = c : d$, $b \neq 0$ dan $d \neq 0$

(dibaca a banding b = c banding d), selalu berlaku:

- $\frac{a}{b} = \frac{c}{d}$ (dibaca a banding b = c banding d) $\Leftrightarrow ad = bc$
- $a : b = c : d$ (dibaca a banding b = c banding d) $\Leftrightarrow ka : kb = kc : kd$
(dibaca ka banding kb = kc banding kd)
- $(a + b) : (c + d) = a : c = b : d$
- $(a - b) : (c - d) = a : b = c : d$
- $(a + c) : (b + d) = a : b = c : d$
- $(a - c) : (b - d) = a : b = c : d$

c) Perbandingan Seharga (senilai)

Perbandingan seharga (senilai) adalah perbandingan yang nilainya sama. Untuk menghitung perbandingan seharga atau senilai dapat dilakukan dengan 2 cara, yaitu berdasarkan nilai satuan dan berdasarkan perbandingan. Pada perbandingan senilai berlaku: $a : b = c : d$, $b \neq 0$ dan $d \neq 0$ (dibaca a banding b = c banding d), maka $ad = bc$.

Contoh soal:

Harga 10 kg gula pasir adalah Rp. 150.000,00. Tentukan harga 15 kg gula pasir, berdasarkan nilai satuan dan perbandingan!

Penyelesaian:

a. Nilai satuan

Harga 10 kg gula pasir Rp. 150.000,00

Jadi harga 1 kg gula pasir = $\frac{Rp.150.000,00}{10} = Rp. 15.000,00$

Berarti harga 15 kg gula pasir = $15 \times Rp. 15.000,00$

= Rp. 225.000,00

b. Berdasarkan perbandingan

Berat (kg)	Harga (Rp)
10	150.000
15	n

Dari tabel kita buat perbandingan

$$10 : 15 = 150.000 : n$$

$$10 n = 15 \times 150.000$$

$$n = \frac{15 \times 150.000}{10}$$

$$n = 225.000$$

jadi harga 15 kg gula pasir adalah Rp. 225.000,00

d) Perbandingan berbalik harga (berbalik nilai)

Perbandingan berbalik harga adalah perbandingan yang nilainya sebanding secara timbal balik. Pada perbandingan berbalik harga (nilai) berlaku: $a : b$ (dibaca

$$a \text{ banding } b) = \frac{1}{c} : \frac{1}{d} \text{ atau } \frac{a}{b} = \frac{d}{c}$$

Contoh soal:

Seorang arsitek memperkirakan dapat menyelesaikan sebuah gedung dalam waktu 12 bulan dengan 100 buruh. Arsitek itu menginginkan gedung tersebut selesai dalam 6 bulan. Berapa jumlah buruh yang diperlukan?

Penyelesaian:

Dalam soal ini dapat kita lihat bahwa waktu berkurang berarti pekerja bertambah, maka digunakan perbandingan berbalik harga.

Diketahui:

Jumlah	Waktu
100	12
N	6

Ditanyakan : jumlah yang diperlukan (n)?

Penyelesaian:

$$\frac{100}{n} = \frac{6}{12}$$

$$n = \frac{12 \times 100}{6} = 200$$

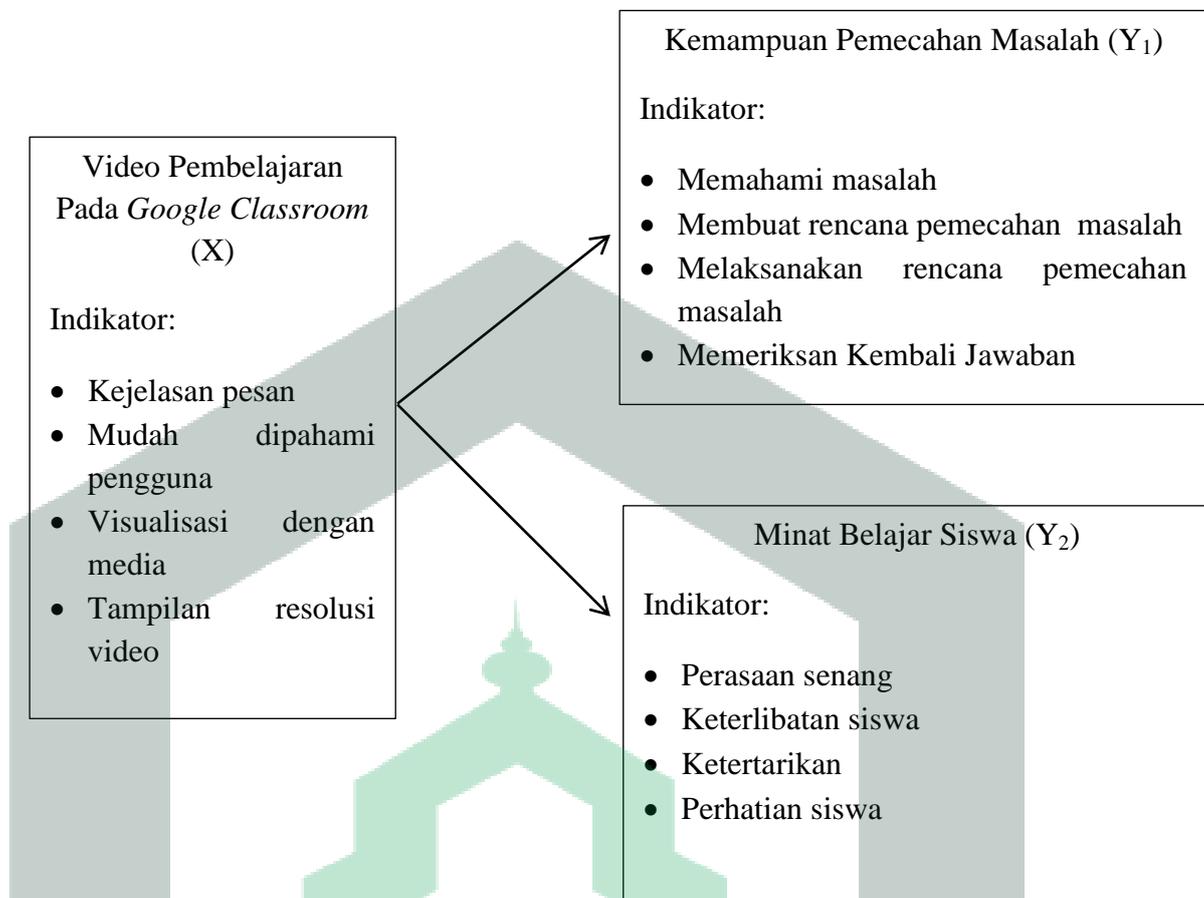
Jadi, jumlah buruh yang dibutuhkan sebanyak 200 orang.

C. Kerangka Pikir

Penggunaan video pembelajaran di SMP Negeri 1 Palopo digunakan untuk membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Video pembelajaran dapat dilihat berulang kali sehingga guru tidak lagi menjelaskan materi berulang jika ada yang belum memahami materi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya peneliti berharap penggunaan video pembelajaran pada google classroom memiliki pengaruh terhadap pemecahan masalah dan minat belajar siswa ke arah yang lebih baik.

Adapun alur kerangka pikir yang ditetapkan oleh peneliti:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Perumusan hipotesis penelitian adalah salah satu langkah penting dalam penelitian. Menurut Sugiyono hipotesis merupakan dugaan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.³⁹ Dikatakan jawaban sementara, karena jawaban yang diberikan masih didasari pada teori yang relevan. Adapun dalam penelitian ini, hipotesis penelitiannya adalah ada hubungan video pembelajaran

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016). 64

pada *google classroom* terhadap pemecahan masalah matematika. Untuk menunjukkan adanya pengaruh antar variable satu dengan variable lainnya uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah regresi linear sederhana.

Berdasarkan hipotesis tersebut, hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut:

1. H_{01} : Tidak ada pengaruh persepsi video pembelajaran pada *google classroom* terhadap pemecahan masalah matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo.

H_{a1} : Ada pengaruh persepsi video pembelajaran pada *google classroom* terhadap pemecahan masalah matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo.

2. H_{02} : Tidak ada pengaruh persepsi video pembelajaran pada *google classroom* terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo.

H_{a2} : Ada pengaruh persepsi video pembelajaran pada *google classroom* terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti maka jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian *ex-post facto* atau yang biasa disebut dengan penelitian kausal komparatif. Penelitian ini berusaha menemukan pengaruh video pembelajaran matematika pada *google classroom* terhadap pemecahan masalah matematika siswa serta menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Palopo yang beralamat di jalan Andi Pangerang No. 2, Kelurahan Luminda, Kecamatan Wara Utara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021.

C. Definisi Operasional Variabel

Untuk mencegah terjadinya perbedaan persepsi maka dalam penelitian ini perlu diperjelas beberapa istilah sebagai berikut:

1. Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan media audio visual guna untuk menyalurkan atau menyampaikan materi dengan menarik sehingga menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Indikator video pembelajaran diadaptasi dari Ceppy Riyana, yaitu: kejelasan pesan, mudah dipahami oleh pengguna, Visualisasi media, tampilan resolusi video.

2. Pemecahan Masalah Matematika

Pemecahan masalah merupakan siswa yang memiliki kemampuan untuk memecahkan suatu masalah dengan menggunakan pengetahuan dan pemahaman yang telah ada sebelumnya. Adapun kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada penelitian ini adalah:

- 1) Memahami masalah
- 2) Membuat rencana pemecahan masalah
- 3) Melaksanakan rencana pemecahan masalah
- 4) Memeriksa kembali jawaban

3. Minat Belajar Siswa

Minat belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika di kelas. Minat belajar akan diukur dengan menggunakan angket. Dari beberapa indikator minat belajar yang dikemukakan tersebut, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu sebagai berikut:

- 1) Perasaan Senang
- 2) Keterlibatan Siswa
- 3) Ketertarikan
- 4) Perhatian siswa

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan selanjutnya ditarik kesimpulannya.⁴⁰

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Palopo pada tahun ajaran 2021/2022, sebanyak 332 siswa yang terdiri dari 10 kelas, seperti yang terlihat pada table berikut:

Tabel 3.1. Populasi Penelitian

No	Semester Genap Tahun Akademik 2021/2022	
	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII.A	33
2	VII.B	33
3	VII.C	33
4	VII.D	33
5	VII.E	33
6	VII.F	33
7	VII.G	33
8	VII.H	33
9	VII.I	34
10	VII.J	34
Jumlah		332

2. Sampel penelitian

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Penelitian ini menggunakan sampel *purposive sampling*, yaitu teknik pengumpulan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁴¹ Dari sepuluh kelas tersebut peneliti mengambil kelas VII.A yang terdiri dari 33 siswa.

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi* (Bandung: Alfabeta, 2003). 90

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015).124

Tabel 3.2. Sampel Penelitian

No	Semester Genap Tahun Akademik 2021/2022	
	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII.A	33
	Jumlah	33

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan angket dan tes. Berikut ini adalah deskripsi dari teknik pengumpulan data yang digunakan:

1. Tes

Tes pemecahan masalah matematis dibuat untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VII. Tes pemecahan masalah matematis berbentuk uraian sebanyak 5 soal.

2. Kuesioner

Pemberian kuesioner dilakukan untuk mengungkapkan data mengenai penggunaan video pembelajaran pada *google classroom* dan minat belajar bagi siswa kelas VII mata pelajaran matematika di SMP Negeri 1 Palopo. Bentuk angket yang digunakan merupakan angket tertutup.

Pemberian skor untuk setiap jenjang *skala likert* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Angket

Alternatif jawaban	Skor	
	Pernyataan positif	Pernyataan negative
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

F. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk mengeksplorasi semua data serta untuk memecahkan masalah dalam kegiatan penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes kemampuan memecahkan Masalah Matematika

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dalam bentuk pertanyaan esai. Soal tes pemecahan masalah disusun berdasarkan indikator pemecahan masalah yaitu: memahami masalah, membuat rencana pemecahan masalah, melaksanakan rencana pemecahan masalah serta memeriksa kembali kemampuan pemecahan masalah.

Tabel 3.4. Kisi-kisi Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

Materi	Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Soal
Perbandingan	1.8. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan rasio dua besaran	3.8.1. Menyusun tabel perbandingan senilai	Uraian
		3.8.2. Menyusun tabel perbandingan berbalik nilai	
		3.8.3. Membedakan perbandingan senilai dan berbalik nilai dengan menggunakan tabel	
		3.8.4. Menggambar	

		grafik perbandingan senilai	
		3.8.5. Menggambar grafik perbandingan berbalik nilai	
		3.8.6. Membedakan perbandingan senilai dan berbalik nilai dengan menggunakan grafik	
		3.8.7. Menentukan hubungan dua variabel pada perbandingan senilai	
		3.8.8. Menentukan hubungan dua variabel pada perbandingan berbalik nilai	
		3.8.9. Membedakan perbandingan senilai dan berbalik nilai menggunakan persamaan	
4.8. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan senilai dan berbalik nilai	4.8.1	Memecahkan masalah yang berkaitan dengan perbandingan senilai	Uraian
	4.8.2	Memecahkan masalah yang berkaitan dengan perbandingan berbalik nilai	

1. Angket Penggunaan Video Pembelajaran dan Minat Belajar

Angket digunakan untuk memperoleh data penggunaan video pembelajaran dan minat belajar pada siswa. Untuk mempermudah penyusunan butir-butir instrument dalam angket terlebih dahulu menyusun kisi-kisi.

Tabel 3.5. Kisi-kisi Angket Minat Belajar

Variabel	Indikator	No Item		Σ Butir
		+	-	
Minat Belajar	Perasaan senang	1	2	2
	Ketertarikan	3,4	5	3
	Perhatian	6,7	8	3
	Keterlibatan siswa	9,10		2
Jumlah				10

Tabel 3.6. Kisi-kisi Video Pembelajaran

Variabel	Indikator	No Item	Σ Butir
Video Pembelajaran	Kejelasan Pesan	1,2,3	3
	Mudah dipahami oleh pengguna	4,5	2
	Visualisasi dengan media	6,7,8,9	4
	Tampilan resolusi video	10	1

G. Uji Validitas dan Reabilitas

Validitas dan reabilitas instrument dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Suatu alat ukur dikatakan **valid** atau mempunyai nilai validitas yang tinggi jika memang mengukur apa yang ingin kita ukur.⁴² Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat validitas suatu instrument. Sebelum menggunakan instrument, dilakukan uji validitas suatu instrument.

⁴² Anggoro Toha, *Strategi Penelitian* (Jakarta: Uniiversitas Terbuka, 2010).hal.5

Selanjutnya, adapun rancangan angket pengaruh video pembelajaran di serahkan kepada para ahli guna untuk validasi. Lembar validasi setiap instrument diisi oleh validator dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala liter 1-4 sebagai berikut:

Skor 1 : Sangat relevan

Skor 2 : Relevan

Skor 3 : Kurang relevan

Skor 4 : Tidak relevan

Dari hasil analisis tersebut dapat dijadikan petunjuk untuk memperbaiki instrument angket. Selanjutnya lembar validasi yang telah diisi oleh validator dapat diolah kevalidannya dengan menggunakan rumus *statistik Aiken's* sebagai berikut.⁴³

$$V = \frac{\sum S}{[n(c - 1)]}$$

Keterangan:

S = r – lo

R = Skor yang diberikan oleh validator

Lo = Skor penilaian validitas terendah

n = Banyaknya validator

c = Skor penilaian validitas tertinggi.

Adapun interpretasi hasil perhitungan validitas merunjuk pada tabel berikut:

⁴³ Syaifuddin Anwar, *Reliabilitas Dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013).113

Tabel 3.7 Interpretasi Validitas⁴⁴

Interval	Interpretasi
0,00 - 0,199	Sangat Tidak Valid
0,20 – 0,399	Tidak Valid
0,40 – 0,599	Kurang Valid
0,60 – 0,799	Valid
0,80 – 1,00	Sangat Valid

Adapun validator dan analisis hasil penilaian instrument tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Validator Angket dan Tes kemampuan Pemecahan Masalah

No.	Nama	Pekerjaan
1.	Nurwahidah, S.Pd., M.Pd.	Ahli Materi
2.	Hj. Salmilah, S.kom., M.T.	Ahli Bahasa

Adapun hasil dari kegiatan validasi yang dilakukan oleh kedua validator mengenai angket minat belajar siswa dari beberapa aspek yang dirangkum sebagai berikut:

Tabel 3.9 Hasil Validasi Angket Minat Belajar Siswa

No	Aspek yang dinilai	Nilai Validator		r-lo		$\sum s_i$	V
		I	II	I	II		
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas.	3	4	2	3	5	0,83
2	Kesesuaian pernyataan/pernyataan dengan indikator.	3	3	2	2	4	0,67
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	4	3	3	2	4	0,67

⁴⁴ Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika Untuk Pendidikan Sosial, Ekonomi, Komunikasi Dan Bisnis* (Bandung: Alfabeta, 2010).8

4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif.	4	3	3	2	5	0,83
Rata-rata V							0,79

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai rata-rata V (*Aikens's*) sebesar 0,79 jika dibandingkan dengan menggunakan interpretasi maka *Aiken's* dari validitas isi pada instrument angket minat belajar siswa dapat dikatakan valid.

Tabel 3.10 Hasil Validasi Angket Respon siswa menggunakan Video Pembelajaran pada *Google Classroom*

No	Aspek yang dinilai	Nilai Validator		r-lo		$\sum s_i$	V
		I	II	I	II		
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas.	3	4	2	3	5	0,83
2	Kesesuaian pernyataan/pernyataan dengan indikator.	3	3	2	2	4	0,67
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	3	3	2	2	4	0,67
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif.	4	3	3	2	5	0,83
Rata-rata V							0,75

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai rata-rata V (*Aiken's*) sebesar 0,75 jika dibandingkan dengan menggunakan interpretasi maka *Aiken's* dari validitas isi pada instrumen angket respon siswa menggunakan video pembelajaran dikatakan valid.

Tabel 3.11 Hasil Validasi Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

No	Aspek yang dinilai	Penilaian Validator		V	Ket
		I	II		
Materi Soal					
I	1. Soal-soal sesuai dengan indicator	3	4	0,83	Sangat Valid
	2. Batasan pertanyaan dan	3	4	0,83	

	jawaban yang diharapkan jelas			0,83		
	3. Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi	3	4	0,83		
	4. Isi materi sesuai dengan jenjang, jenis sekolah dan tingkat kelas	3	4	0,83		
Konstruksi						
II	1. Menggunakan kata Tanya atau perintah yang menuntut jawaban uraian	4	3	0,83	0,93	Sangat Valid
	2. Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal	3	4	0,83		
	3. Ada pedoman penskorannya	4	4	1		
	4. Tabel, gambar, grafik disajikan dengan jelas dan terbaca	4	4	1		
	5. Butir soal tidak bergantung pada butir soal sebelumnya	4	4	1		
Bahasa						
III	1. Rumusan kalimat soal komunikatif	3	3	0,67	0,83	Sangat Valid
	2. Butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baku	3	3	0,67		
	3. Rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian	4	3	0,83		
	4. Menggunakan bahasa/kata yang umum (bukan bahasa lokal)	4	4	1		
	5. Rumusan soal tidak mengandung kata-kata yang dapat menyinggung perasaan siswa	4	4	1		
Nilai rata-rata keseluruhan komponen					0,86	Sangat Valid

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai rata-rata V (*Aiken's*) sebesar 0,86 jika dibandingkan dengan menggunakan interpretasi maka *aiken's* dari

validitas isi pada instrumen tes kemampuan pemecahan masalah dikatakan sangat valid.

2. Realibilitas Instrumen

Reliabilitas merupakan pengukuran yang menunjukkan konsistensi (ketepatan) instrumen. Ketika alat ukur atau alat penilaian tersebut digunakan kapan pun atau melakukan pengukuran secara berulang dan memberikan hasil yang sama, maka Instrumen penelitian tersebut dikatakan *reliabel*.

Untuk mencari realibilitas, menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas

k = Banyaknya butir pernyataan

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians total skor.⁴⁵

Tolak ukur menginterpretasikan derajat reliabilitas instrument yang diperoleh adalah sebagai berikut:⁴⁶

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002).171

⁴⁶ M. Subana Sudarajat, *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah* (Bandung: Pustaka Setia, 2005).30

Tabel 3.12 Interpretasi Reliabilitas

Koefisien Korelasi	Kriteria Reliabilitas
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,20$	Sangat Rendah

Setelah dilakukan uji validitas terhadap instrumen, selanjutnya angket minat, angket Video Pembelajaran, dan tes kemampuan pemecahan masalah akan diuji realibilitasnya.

Tabel 3.13 Realibilitas Angket Minat

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.492	10

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh bahwa nilai realibilitas angket minat yaitu sebesar 0,492 yang menunjukkan tingkat kereliabelan instrumen cukup.

Tabel 3.14 Realibilitias Respon Siswa Menggunakan Video Pembelajaran Pada *Google Classroom*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.624	10

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh bahwa nilai realibilitas angket respon siswa menggunakan video pembelajaran pada *google classroom* yaitu sebesar 0,624 yang menunjukkan tingkat kereliabelan instrumen tinggi.

Tabel 3.15 Realibilitas Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.562	6

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh bahwa nilai realibilitas angket tes kemampuan pemecahan masalah yaitu sebesar 0,562 yang menunjukkan tingkat kereliabelan instrumen cukup.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis Statistik, yaitu:

1. Statistik Deskriptif
 - a. Video Pembelajaran

Statistik deskriptif adalah statistik yang menggambarkan keabsahan dalam bentuk pengumpulan data, penyusunan data, pengolahan data, dan penyajian data dalam bentuk tabel, grafik, atau bagan untuk memberikan pemahaman yang teratur, ringkas, dan jelas tentang suatu situasi atau peristiwa.⁴⁷ Data variabel video pembelajaran merupakan data yang diperoleh dari hasil pengamatan penggunaan video pembelajaran angket.

⁴⁷ M. Subana Sudrajat, *Statistik Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2000).12

Teknik analisis statistik deskriptif dihitung dengan *Microsoft Office Excel*, dan data kuesioner diolah dengan rumus perhitungan *persentase*, yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi jawaban responden

N = Banyaknya responden

Tabel 3.16. Interpretasi Respon Siswa Menggunakan Video pembelajaran

Interval Nilai	Kategori
0 – 20	Sangat kurang
21 – 40	Kurang
41 – 60	Cukup
61 – 80	Baik
81 – 100	Sangat Baik

b. Minat Belajar Siswa

Data variabel minat belajar diperoleh dari pengamatan minat belajar menggunakan angket minat belajar siswa. Analisis yang digunakan dengan menggunakan statistik deskriptif. Penyajian data minat belajar dalam penelitian ini menggunakan tabel.

Tabel. 3.17 Interpretasi Kategori Minat Belajar⁴⁸

Nilai	Kriteria
80 - 100	Sangat baik
70 - 79	Baik
60 - 69	Cukup
50 - 59	Kurang
0 - 49	Sangat Kurang

c. Kemampuan Pemecahan Masalah

Data variabel kemampuan pemecahan masalah merupakan data yang diperoleh dari hasil tes menggunakan lembar tes essay. Analisis digunakan dengan menggunakan statistik deskriptif.

Tabel. 3.18 Interpretasi Kategori Kemampuan Pemecahan Masalah⁴⁹

Nilai Aspek Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah	Kategori
81 - 100	Sangat Baik
61 - 80	Baik
41 - 60	Cukup
21 - 40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

2. Statistik Inferensial

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, ed. Rineka Cipta (Jakarta, 2016). 245

⁴⁹ Akdon Riduwan, *Rumus Dan Data Dalam Analisis Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2007).15

Statistik inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data dan hasilnya diterapkan pada populasi.⁵⁰ Proses pengujian yang dilakukan pada statistik inferensial sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu uji persyaratan data, yang artinya sebelum kita melakukan analisis yang sebenarnya, data penelitian harus diuji normalitas distribusinya, karena data yang baik adalah data yang normal dalam distribusi. Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data penelitian yang dilakukan memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistika* 26.

Pengambilan keputusan dalam uji normalitas yakni jika nilai signifikan < 0,05 maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Sebaliknya, jika nilai signifikan > 0.05 maka data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan adalah regresi linear sederhana yang bertujuan untuk menunjukkan adanya pengaruh antar variabel satu dengan variabel lainnya. Dalam penelitian ini, digunakan uji-t untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran matematika terhadap pemecahan masalah dan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo. Adapun persamaannya sebagai berikut:

$$Y_1 = a + bX$$

⁵⁰ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2014). Hal 209

$$Y_2 = a + bX$$

Keterangan:

Y_1 = Variabel Dependen (Pemecahan Masalah)

Y_2 = Variabel Dependen (Minat Belajar)

a = Konstanta atau bila harga $X = 0$

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel independen.⁵¹

Adapun kriteria pengujian hipotesis yaitu menerima H_0 jika nilai t adalah $-t_{(1-1/2\alpha)} < t < t_{(1-1/2\alpha)}$ dan menolak H_0 jika nilai t adalah $-t_{(1-1/2\alpha)} \geq t \geq t_{(1-1/2\alpha)}$.

⁵¹ Duwi Priyatno, *Belajar Alat Analisis Data Dan Cara Pengelolahannya Dengan SPSS* (Yogyakarta: Gava Media, 2016).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah singkat berdirinya SMP Negeri 1 Palopo

SMP Negeri 1 Palopo merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang didirikan pada tahun 1949 di atas lahan seluas 7.690 m². Yang berlokasi di jalan A. Pangeran No.2, Kecamatan Wara Utara, Kelurahan Luminda, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan dengan garis lintang -2.9953 dan garis bujur 120.1879.

Smp Negeri 1 Palopo ini awalnya dikenal dengan sebutan Sekolah Rakyat (SR) dan pada tahun 1951 berganti nama menjadi sekolah menengah Pertama Negeri (SMPN), dan pada tahun 2008 sempat berubah menjadi *Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional* (RSBI) yang menjadikannya sekolah unggulan di wilayah Luwu Raya hingga sekarang.

Beberapa sekolah yang berdekatan dengan bangunan SMP Negeri 1 Palopo yaitu SMA Negeri 1 Palopo, SMP Negeri 1 Palopo, SMK Negeri 1 Palopo, SMP/SMK Kristen Palopo, SMP Negeri 7 Palopo, dan beberapa Tk. Dari tahun ke tahun SMP Negeri 1 Palopo telah mengalami perubahan/pembenahan fisik sehingga sampai 80% bangunan baru.

2. Visi dan Misi SMP Negeri 1 Palopo

a. Visi:

“Terwujudnya Sekolah Unggul, Berprestasi, Kompetitif secara Global yang Berwawasan Lingkungan Berdasarkan Iman dan Taqwa”

b. Misi:

1. Unggul dalam pengembangan dan implementasi Kurikulum 2013.
2. Program pengembangan Proses Belajar Mengajar (PBM).
3. Unggul dalam tenaga pendidik dan kependidikan sesuai standar nasional.
4. Unggul dalam sarana dan prasarana atau fasilitas pendidikan sesuai dengan standar nasional.
5. Unggul dalam pengembangan sistem penilaian.
6. Unggul dalam prestasi akademik dan nonakademik.
7. Unggul dalam IMTAQ dalam rangka hidup bersama (*learning to live together*).

3. Tujuan SMP Negeri 1 Palopo

a. Tujuan umum

Secara umum tujuan umum SMP Negeri 1 Palopo yaitu: 1) Meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. 2) Untuk menghasilkan lulusan SMP yang memiliki kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan melampui SKL.

b. Tujuan Khusus

SMP Negeri 1 Palopo mempunyai tujuan khusus untuk mewujudkan visi, misi, tujuan dan target sekolah dengan orientasi penyelenggaraan pendidikan berdasarkan manajemen peningkatan mutu berbasis sekolah.

B. Hasil Penelitian

a. Statistik Deskriptif

1) Hasil analisis data angket Respon Siswa dalam Penggunaan Video Pembelajaran Matematika pada *Google Classroom*

Hasil penelitian mengenai respon siswa dalam penggunaan video pembelajaran matematika pada *google classroom* yang diukur dengan 10 butir pernyataan, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Analisis Angket Respon Penggunaan Video Pembelajaran Matematika

No	Indikator	Nilai	Kategori
1	Kejelasan Pesan	74	Baik
2	Mudah dipahami oleh pengguna	82	Sangat Baik
3	Visualisasi dengan Media	83	Sangat Baik
4	Tampilan Resolusi Video	85	Sangat Baik
Rata-rata		81	Sangat Baik

Adapun hasil perolehan data Respon Siswa dalam Penggunaan Video Pembelajaran Matematika pada *Google Classroom* dapat digambarkan dalam diagram batang berikut:

Dari tabel dan diagram diatas yang menyajikan respon siswa dalam menggunakan video pembelajaran matematika pada *google classroom* yang diukur dengan 4 indikator diketahui bahwa, untuk indikator pertama yaitu kejelasan pesan diperoleh nilai sebesar 75 yang termasuk dalam kategori baik,

untuk indikator mudah dipahami oleh pengguna diperoleh nilai sebesar 82 yang termasuk kategori sangat baik, untuk indikator ketiga yaitu visualisasi dengan media diperoleh nilai 83 yang termasuk kategori sangat baik, dan untuk indikator tampilan resolusi video diperoleh nilai 85 yang termasuk kategori sangat baik. Sehingga secara umum, respon siswa dalam menggunakan video pembelajaran pada *goggle classroom* yang diukur melalui 4 indikator tersebut dengan persentase 80,727 termasuk dalam kategori baik.

Tabel 4.2 Kategori Respon Siswa

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 20	Sangat kurang	-	0%
21 – 40	Kurang	-	0%
41 – 60	Cukup	-	0%
61 – 80	Baik	18	55%
81 – 100	Sangat Baik	15	45%
Jumlah		33	100%

Berdasarkan tabel 4.2 nilai angket respon siswa memperoleh kategori sangat kurang, kurang dan cukup sebanyak 0 siswa dengan persentase 0%, siswa yang memperoleh nilai dengan kategori baik sebanyak 18 siswa dengan persentase 55%, serta siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik sebanyak 15 siswa dengan persentase 45%. Sehingga diperoleh hasil sebagian besar siswa SMP Negeri 1 Palopo pada variabel respon siswa berada pada kategori baik sebanyak 18 siswa.

2) Hasil analisis data tes Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika siswa menggunakan Video Pembelajaran pada *Google Classroom*

Hasil penelitian mengenai tingkat kemampuan pemecahan masalah matematika siswa menggunakan video pembelajaran pada *google classroom* yang diukur dengan 5 butir soal *essay*, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Analisis Tes Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika siswa menggunakan Video Pembelajaran perindikator

No	Indikator	Nilai	Kategori
1	Memahami Masalah	30,505	Kurang
2	Rencana Pemecahan Masalah	24,545	Kurang
3	Melaksanakan Rencana	76,970	Baik
4	Memeriksa Kembali Jawaban	30,909	Kurang
	Jumlah	43,333	Cukup

Dari tabel 4.3 yang menyajikan data tingkat kemampuan pemecahan masalah matematika menggunakan video pembelajaran pada *google classroom* yang diukur melalui 4 indikator diketahui bahwa, untuk indikator pertama yaitu memahami masalah diperoleh nilai sebesar 30,505 yang termasuk dalam kategori kurang, untuk indikator rencana pemecahan masalah diperoleh nilai sebesar 24,545 yang termasuk dalam kategori kurang, untuk indikator melaksanakan rencana diperoleh nilai sebesar 76,970 yang termasuk dalam kategori baik, dan untuk indikator memeriksa kembali jawaban diperoleh nilai sebesar 30,909 yang termasuk dalam kategori kurang. Sehingga secara umum, tingkat kemampuan pemecahan masalah menggunakan video

pembelajaran matematika pada *google classroom* yang diukur melalui 4 indikator tersebut dengan nilai 43,333 termasuk dalam kategori cukup.

Tabel 4.4 Kategori Kemampuan Pemecahan Masalah

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Baik	3	9%
61 – 80	Baik	-	0%
41 – 60	Cukup	14	43%
21 – 40	Kurang	13	39%
0-20	Sangat Kurang	3	9%
Jumlah		33	100%

Berdasarkan tabel 4.4 nilai tes kemampuan pemecahan masalah siswa memperoleh kategori sangat kurang sebanyak 3 siswa dengan persentase 9%. Siswa yang memperoleh nilai dengan kategori kurang sebanyak 13 siswa dengan persentase 39%, siswa yang memperoleh nilai dengan kategori cukup sebanyak 14 siswa dengan persentase 43% dan siswa yang memperoleh nilai dengan kategori baik 0 siswa, serta siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik sebanyak 3 siswa dengan persentase 9%. Sehingga diperoleh hasil sebagian besar siswa SMP Negeri 1 Palopo pada variabel kemampuan pemecahan masalah berada pada kategori cukup sebanyak 14 siswa.

3) Hasil analisis data angket Minat belajar siswa menggunakan Video Pembelajaran *Google Classroom*

Hasil penelitian mengenai minat belajar siswa menggunakan video pembelajaran matematika pada *google classroom* yang diukur dengan 10 butir pernyataan, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran

No	Indikator	Nilai	Kategori
1	Perasaan Senang	76	Baik
2	Ketertarikan	69	Cukup Baik
3	Perhatian	79	Baik
4	Keterlibatan siswa	77	Baik
	Rata-rata	75	Baik

Dari tabel dan diagram diatas yang menyajikan minat belajar dalam menggunakan video pembelajaran matematika pada *google classroom* yang diukur dengan 4 indikator diketahui bahwa, untuk indikator pertama yaitu perasaan senang diperoleh nilai sebesar 76 yang termasuk dalam kategori baik, untuk indikator ketertarikan diperoleh nilai sebesar 69 yang termasuk kategori cukup baik, dan untuk indikator keterlibatan siswa diperoleh nilai 77 yang termasuk dalam kategori baik. Sehingga secara umum, minat belajar siswa menggunakan video pembelajaran matematika pada *google classroom* yang diukur melalui 4 indikator tersebut dengan nilai 75 termasuk dalam kategori baik.

b. Statistik Inferensial

1) Uji Normalitas

Uji normalitas data angket minat belajar siswa, respon siswa dan tes kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Minat Belajar Siswa	.098	33	.200 [*]	.965	33	.355
Video Pembelajaran pada Google Classroom	.095	33	.200 [*]	.951	33	.141
Tes Kemampuan Pemecahan Masalah	.126	33	.200 [*]	.960	33	.251

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel 4.14 diperoleh bahwa data angket minat belajar siswa, respon siswa dan tes kemampuan pemecahan masalah berdistribusi normal karena memiliki $sig. 0,200 > 0,05$. Sesuai dengan pengambilan keputusan dalam uji normalitas yakni jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Sebaliknya, jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini uji hipotesis yang digunakan yaitu uji t. Uji-t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika pada *google classroom* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan pengaruh video pembelajaran matematika pada *google classroom* terhadap minat belajar siswa. Persamaan regresi linear dalam penelitian ini yaitu:

$$Y_1 = a + bX$$

$$Y_2 = a + bX$$

Keterangan:

X = Video Pembelajaran Matematika pada Google Classroom

Y_1 = Kemampuan Pemecahan Masalah

Y_2 = Minat belajar siswa

Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel hasil pengolahan data dengan bantuan program aplikasi *IBM SPSS Statistic* pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji t Data Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardize	T	Sig.
		B	Std. Error	d		
				Beta		
1	(Constant)	98.182	33.969		2.890	.007
	Video Pembelajaran Matematika pada Google Classroom	-1.411	.839	-.289	-1.682	.103

a. Dependent Variable: Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.12 diperoleh hasil nilai $a = 98,182$ dan nilai $b = -1,411$. Dari nilai yang diperoleh dapat dibuat persamaan garis regresinya yaitu:

$$Y_1 = 98,182 + (-1,411)X$$

Selanjutnya hasil pengujian hipotesis pada tabel 4.12 pada kolom t diperoleh nilai $t_{hitung} = -1,682$ dan nilai $t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)} = t_{(0,975)} = 1,692$ dengan taraf

signifikan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa $-1,682 \leq 1,692$, hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} \leq t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)}$ dengan $\alpha = 0,05$ sehingga H_{01} diterima dan H_{a1} ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika pada google classroom terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo.

Tabel 4.9 Hasil Uji t Data Tingkat Minat Belajar Siswa

Model		Coefficients ^a			T	Sig.
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	15.768	7.097		2.222	.034
	Video Pembelajaran Matematika pada Google Classroom	.500	.175	.456	2.851	.008

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.9 diperoleh hasil nilai $a = 15,768$ dan nilai $b = 0,500$. Dari nilai yang diperoleh dapat dibuat persamaan garis regresinya yaitu:

$$Y_2 = 15,768 + (0,500)X$$

Selanjutnya hasil pengujian hipotesis pada tabel 4.13 pada kolom t diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,851$ dan nilai $t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)} = t_{(0,975)} = 1,692$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa $2,851 \geq 1,692$, hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)}$ dengan $\alpha = 0,05$ sehingga

H_{02} ditolak dan H_{a2} diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika pada google classroom terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian *Ex-post Facto*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran matematika pada *google classroom* terhadap pemecahan masalah dan minat belajar siswa di SMP Negeri 1 Palopo.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen angket tes kemampuan pemecahan masalah matematika. Sebelum instrumen angket dan tes kemampuan pemecahan masalah matematika tersebut digunakan, terlebih dahulu peneliti melakukan uji validitas dan uji reliabilitas instrumen oleh dua validator. Berdasarkan hasil uji validitas diperoleh rata-rata penilain validitas untuk angket respon dan minat belajar siswa menggunakan video pembelajaran pada *google classroom* termasuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan untuk hasil uji validitas instrumen tes kemampuan pemecahan masalah termasuk dalam kategori sangat valid. Untuk uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, instrumen angket respon penggunaan video pembelajaran pada google classroom dinyatakan reliabel dengan kategori tinggi dan untuk hasil uji reliabilitas angket minat belajar siswa menggunakan video pembelajaran matematika *google classroom* masing-masing dinyatakan reliabel dengan kategori cukup (Seperti yang terlihat pada tabel 4.1, 4.3 dan 4.5). Video pembelajaran yang diberikan dalam *google classroom* merupakan video dari aplikasi *youtube*.

1. Respon Siswa dalam Penggunaan Video Pembelajaran Matematika pada *Google Classroom* di SMP Negeri 1 Palopo

Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan video pembelajaran matematika pada *google classroom*, digunakan angket yang disebar secara langsung kepada siswa. Dari 33 siswa yang mengisi angket diperoleh data yang ditampilkan pada tabel 4.11.

Adapun uraian hasil penelitian terhadap indikator respon siswa dalam penggunaan video pembelajaran matematika pada *google classroom* dari pengisian angket yang diperoleh dari siswa kelas VII/A di SMP Negeri 1 Palopo Tahun ajaran 2021/2022 adalah sebagai berikut:

a. Indikator Kejelasan Pesan

Berdasarkan hasil analisis angket terhadap indikator kejelasan pesan yang diukur dengan 3 butir pernyataan dan 33 responden, diperoleh nilai indikator pertama yaitu sebesar 74. Nilai persentase menunjukkan bahwa indikator kejelasan pesan berada pada kategori baik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran matematika pada *google classroom* yang diberikan memberikan manfaat terhadap proses belajar mengajar. Melalui video pembelajaran pada *google classroom* siswa dapat mempelajari materi secara fleksibel.

Hasil analisis angket terhadap indikator kejelasan pesan termasuk kedalam kategori baik, namun jika dilihat dari jawaban responden masih ada beberapa siswa yang memberikan nilai rendah yaitu 1 dan 2. Jawaban responden tersebut paling banyak pada butir pernyataan 1 dan 2. Butir pernyataan 1 berkaitan dengan

penggunaan video pembelajaran yang untuk membuat pembelajaran lebih bermakna sedangkan butir pernyataan 2 berkaitan dengan penggunaan video pembelajaran yang untuk membuat pembelajaran lebih mudah diingat. Ternyata ada beberapa siswa yang menjawab dengan menggunakan video pembelajaran tidak membuat pembelajaran mereka lebih bermakna dan tidak membantu mereka lebih mudah mengingat pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan 1 dan 2 yang memperoleh paling rendah pada indikator.

b. Indikator Mudah dipahami oleh Pengguna

Berdasarkan hasil analisis angket terhadap indikator mudah dipahami oleh pengguna yang diukur melalui 2 pernyataan dan 33 responden, diperoleh nilai indikator kedua yaitu sebesar 82. Nilai menunjukkan bahwa indikator mudah dipahami oleh pengguna berada pada kategori sangat baik.

Hasil analisis angket terhadap indikator mudah dipahami oleh pengguna termasuk ke dalam kategori sangat baik. Masing-masing butir pernyataan pada indikator ini berada pada kategori sangat baik yang artinya bahwa kedua poin pernyataan tersebut sudah sangat baik pelaksanaannya baik dari pemberian video yang menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan pemaparan materi yang jelas dan padat.

c. Indikator Visualisasi dengan Media

Berdasarkan hasil analisis angket terhadap indikator visualisasi dengan media yang diukur dengan 4 butir pernyataan dan 33 responden, diperoleh nilai indikator ketiga yaitu sebesar 83. Nilai menunjukkan bahwa indikator visualisasi media berada pada kategori sangat baik.

Hasil analisis angket terhadap indikator visualisasi media termasuk dalam kategori sangat baik, namun jika dilihat dari jawaban responden masih ada beberapa siswa yang memberikan nilai rendah yaitu 1 dan 2. Jawaban responden tersebut pada indikator tersebar pada setiap butir pernyataan namun dengan frekuensi yang sedikit dibandingkan dengan pernyataan lain. Hal ini menunjukkan bahwa kejelasan suara dan gambar membantu siswa dalam mengamati video pembelajaran sehingga penjelasan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Dengan ketepatan materi dan penyampaian yang dilakukan, serta tampilan yang menarik, diharapkan siswa akan lebih tertarik dalam menggunakan video pembelajaran pada *google classroom*.

d. Indikator Tampilan Resolusi Video

Berdasarkan hasil analisis angket terhadap indikator tampilan resolusi video yang diukur melalui 1 butir pernyataan dan 33 responden, diperoleh nilai indikator keempat yaitu sebesar 85. Nilai menunjukkan bahwa indikator tampilan resolusi video berada pada kategori sangat baik.

Hasil analisis angket terhadap indikator tampilan resolusi video termasuk ke dalam kategori sangat baik dilihat dari jawaban responden rata-rata memberikan nilai tinggi yaitu 4 dan 5. Artinya, materi dalam video pembelajaran pada *google classroom* menggunakan tingkat keakurasian yang tinggi sehingga mendukung siswa dalam mengamati konten video pembelajaran. Oleh karena itu, indikator tampilan resolusi video memiliki nilai paling tinggi diantara indikator lainnya.

Sehingga untuk secara keseluruhan respon siswa menggunakan video pembelajaran pada *google classroom* berada pada kategori baik dengan nilai

80,727, serta frekuensi siswa yang berada pada kategori baik sebanyak 18 orang dengan persentase 55%.

2. Tingkat kemampuan pemecahan masalah matematika siswa menggunakan video pembelajaran pada *google classroom* bagi kelas VII di SMP Negeri 1 Palopo

Pada penelitian ini tingkat kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diteliti terdiri atas empat indikator pemecahan masalah dan 33 responden.

a. Indikator Memahami Masalah

Pada indikator memahami masalah, kegiatan yang dilakukan siswa adalah memahami masalah dalam soal dengan tepat dengan mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui dan yang ditanyakan. Berdasarkan olah data tes tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan video pembelajaran matematika pada *google classroom* diperoleh nilai sebesar 30,505. Nilai menunjukkan bahwa indikator memahami masalah berada pada kategori kurang.

Pada indikator memahami masalah banyak responden memperoleh skor paling rendah yaitu 0. Jawaban responden tersebut paling banyak tersebar pada butir soal 1 dan 2. Artinya banyak siswa yang dalam mengerjakan soal mereka tidak menyebutkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan pada soal. Ini disebabkan karena siswa kurang mampu memahami masalah dalam soal dengan baik.

b. Membuat Rencana penyelesaian

Pada indikator membuat rencana pemecahan masalah, kegiatan siswa yang dilakukan adalah membuat rencana penyelesaian masalah dengan benar dan lengkap yang mengarah dengan penyelesaian yang benar. Berdasarkan olah data tes tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan video pembelajaran matematika pada *google classroom* diperoleh nilai sebesar 24,545. Nilai menunjukkan bahwa indikator memahami masalah berada pada kategori kurang.

Pada indikator membuat rencana penyelesaian masalah banyak responden memperoleh skor paling rendah yaitu 0. Jawaban responden tersebut paling banyak tersebar pada butir soal 2 dan 4. Pada penelitian ini, indikator membuat rencana penyelesaian masalah memperoleh nilai 0 dengan frekuensi paling banyak. Dari nilai yang diperoleh dapat dilihat, banyak siswa yang tidak merencanakan penyelesaian sama sekali. Hanya ada beberapa siswa yang merencanakan penyelesaian secara tepat. Hal ini sesuai dengan hasil analisis data indikator merencanakan penyelesaian masalah memperoleh persentase paling rendah pada keempat indikator.

c. Indikator Melaksanakan Rencana

Pada indikator melaksanakan rencana, kegiatan siswa yaitu melakukan penyelesaian masalah dari rencana penyelesaian masalah yang sudah dibuat dengan tepat dan benar. Berdasarkan olah data tes tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan video pembelajaran matematika pada *google classroom* diperoleh nilai sebesar 76,970. Nilai menunjukkan bahwa indikator memahami masalah berada pada kategori baik.

Hasil analisis tes terhadap indikator melaksanakan rencana termasuk ke dalam kategori baik, namun masih ada beberapa siswa yang memperoleh nilai 0 namun dengan frekuensi yang sedikit dibandingkan dengan indikator lain, artinya banyak siswa yang mampu menyelesaikan masalah dan memperoleh hasil yang benar. Namun ada sebagian siswa juga sudah mampu membuat rencana pemecahan masalah matematika namun pada saat mereka menyelesaikan terdapat kesalahan atau kurang teliti dalam perhitungan sehingga memperoleh hasil yang salah. Namun pada penelitian ini, indikator melaksanakan rencana memiliki nilai persentase paling tinggi diantara indikator lainnya.

d. Indikator Memeriksa Kembali Jawaban

Pada indikator memeriksa kembali jawaban, kegiatan yang dilakukan siswa adalah menafsirkan hasil yang diperoleh dengan membuat kesimpulan. Berdasarkan olah data tes tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan video pembelajaran matematika pada *google classroom* diperoleh nilai sebesar 30,909. Nilai menunjukkan bahwa indikator memahami masalah berada pada kategori kurang.

Pada indikator memeriksa kembali jawaban banyak responden memperoleh skor paling rendah yaitu 0. Jawaban responden tersebut paling banyak tersebar pada butir soal 5. Pada butir soal nomor 5 hanya ada 2 orang yang menafsirkan hasil yang diperoleh dengan membuat kesimpulan secara tepat, dan paling banyak siswa yang tidak ada menuliskan kesimpulan. Sedangkan pada butir soal nomor 1 sampai nomor 4 beberapa siswa menafsirkan hasil yang diperoleh dengan membuat kesimpulan tetapi kurang tepat. Sehingga, pada

penelitian ini, indikator memeriksa kembali jawaban berada pada kategori kurang.

Sehingga secara keseluruhan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di SMP Negeri 1 Palopo berada pada kategori cukup dengan nilai 43,333, serta frekuensi siswa yang berada pada kategori cukup sebanyak 14 orang dengan persentase 43%.

3. Minat belajar siswa menggunakan video pembelajaran pada *google classroom* bagi kelas VII di SMP Negeri 1 Palopo

Minat belajar siswa pada penelitian ini diukur menggunakan lembar angket yang dibagikan kepada siswa. Kemudian dilakukan pengolahan statistik deskriptif data angket minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo. Minat belajar siswa pada penelitian ini diukur menggunakan lembar angket yang dibagikan kepada siswa. Indikator minat belajar yang diteliti yaitu menurut Slameto yaitu:

a. Perasaan senang

Berdasarkan hasil analisis angket terhadap indikator perasaan senang yang diukur melalui 2 butir pernyataan dan 33 responden, diperoleh nilai persentase indikator pertama yaitu sebesar 76. Nilai menunjukkan bahwa indikator perasaan senang berada pada kategori baik.

Hasil analisis angket terhadap indikator perasaan senang termasuk ke dalam kategori baik, namun jika dilihat dari jawaban responden masih ada siswa yang memberikan nilai rendah yaitu 2. Jawaban responden tersebut pada indikator tersebar paling banyak pada butir pernyataan 1. Butir pernyataan 1 berkaitan dengan perasaan senang mengikuti pembelajaran matematika dengan

menggunakan video pada *google classroom*. Artinya, pada penelitian ini masih ada beberapa siswa yang merasa kurang senang mengikuti pelajaran matematika dengan menggunakan video pembelajaran pada *google classroom*.

b. Ketertarikan

Berdasarkan hasil analisis angket terhadap indikator ketertarikan yang diukur melalui 3 butir pernyataan dan 33 responden, diperoleh nilai persentase indikator kedua yaitu sebesar 69. Nilai menunjukkan bahwa indikator ketertarikan berada pada kategori cukup.

Hasil analisis angket terhadap indikator ketertarikan termasuk kedalam kategori cukup. Dilihat dari jawaban responden ada beberapa siswa yang memberikan nilai rendah yaitu 2. Jawaban responden tersebut pada indikator tersebar paling banyak pada butir pernyataan 4 dan 5. Butir pernyataan 4 berkaitan dengan kemauan siswa belajar sebelum pembelajaran dimulai sedangkan butir pernyataan 5 berkaitan dengan antusias siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan video pembelajaran pada *google classroom*. Ternyata ada beberapa siswa yang menjawab mereka tidak belajar matematika sebelum pembelajaran dimulai dan ada beberapa siswa tidak bersemangat apabila pembelajaran matematika menggunakan video pembelajaran pada *google classroom*. Hal ini sesuai dengan pernyataan 4 dan 5 yang memperoleh nilai paling rendah pada indikator.

c. Perhatian

Berdasarkan hasil analisis angket terhadap indikator perhatian yang diukur melalui 3 pernyataan dan 33 responden., diperoleh nilai indikator ketiga yaitu

sebesar 79. Nilai menunjukkan bahwa indikator perhatian berada pada kategori baik.

Hasil analisis angket terhadap indikator perhatian termasuk kedalam kategori baik, namun jika dilihat dari jawaban responden masih ada beberapa siswa yang memberikan nilai rendah yaitu 2. Jawaban responden tersebut pada indikator tersebar pada butir pernyataan 6 dan 8 namun dengan frekuensi yang sedikit dibandingkan dengan pernyataan yang ada pada indikator lain. Masing-masing butir pernyataan pada indikator ini berada pada baik. Oleh karena itu, indikator perhatian memiliki nilai persentase paling tinggi diantara indikator lainnya.

d. Keterlibatan siswa

Berdasarkan hasil analisis angket terhadap indikator keterlibatan siswa yang diukur melalui 2 butir pernyataan dan 33 responden, diperoleh nilai persentase indikator keempat yaitu sebesar 77. Nilai menunjukkan bahwa indikator keterlibatan siswa berada pada kategori baik.

Hasil analisis angket terhadap indikator keterlibatan siswa masuk ke dalam kategori baik, namun jika dilihat dari jawaban responden masih ada beberapa siswa yang memberikan nilai rendah yaitu 1 dan 2. Jawaban responden tersebut pada indikator tersebar paling banyak pada butir pernyataan 9 dan 10. Butir pernyataan 9 berkaitan dengan keaktifan siswa mengajukan pertanyaan sedangkan pernyataan 10 berkaitan dengan keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan. Ternyata ada beberapa siswa yang jarang mengajukan pertanyaan ketika ada materi pelajaran yang tidak dimengerti dan ada beberapa siswa jarang menjawab

pertanyaan yang diberikan guru. Walaupun demikian secara keseluruhan indikator keterlibatan siswa tercapai.

Hasil penelitian ini selaras dengan pendapat Syah, bahwa dalam minat belajar siswa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi sehingga memiliki minat belajar yang berbeda-beda antara satu siswa dengan siswa lainnya.⁵²

4. Pengaruh video pembelajaran matematika pada *google classroom* terhadap pemecahan masalah di kelas VII SMP Negeri 1 Palopo

Pengaruh video pembelajaran pada *google classroom* terhadap kemampuan pemecahan masalah berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada tabel 4.15 menunjukkan bahwa dengan penggunaan video pembelajaran pada *google classroom* tidak berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal ini disebabkan banyaknya siswa mengalami kesalahan dalam memecahkan masalah matematika terkait materi perbandingan dengan banyaknya siswa tidak menuliskan apa yang ditanyakan dan diketahui, dalam merencanakan penyelesaian juga masih ada sebagian siswa belum mampu membuat rencana penyelesaian atau belum mampu menentukan rumus yang akan digunakan. Serta pada langkah akhir yaitu memeriksa kembali jawaban banyak siswa tidak menuliskan satuan jawaban dan tidak menuliskan kesimpulan.

5. Pengaruh video pembelajaran matematika pada *google classroom* terhadap minat belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Palopo

Berdasarkan pengisian angket, menunjukkan minat belajar yang baik. Hal tersebut ditandai dengan banyaknya siswa memiliki kemauan untuk belajar tanpa

⁵² Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011). h. 152

ada paksaan, siswa cukup tertarik pada pembelajaran menggunakan video pembelajaran pada *google classroom*, siswa merasa telah memberikan perhatian selama pembelajaran

Pengaruh video pembelajaran pada *google classroom* terhadap minat belajar siswa berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada tabel 4.13 menunjukkan bahwa dengan penggunaan video pembelajaran pada *google classroom* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Arsyad dalam bukunya, bahwa penggunaan video pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi siswa. Dengan media pembelajaran siswa dapat melihat dan mendengar pesan-pesan yang disampaikan guru dibandingkan tanpa media.⁵³

⁵³ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2011. h.15

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Respon Siswa dalam Penggunaan Video Pembelajaran Matematika pada *Google Classroom* di SMP Negeri 1 Palopo diperoleh bahwa secara keseluruhan mendapatkan respon sangat baik dengan nilai 81.
2. Tingkat kemampuan pemecahan masalah matematika siswa menggunakan video pembelajaran pada *google classroom* bagi kelas VII di SMP Negeri 1 Palopo secara keseluruhan diperoleh nilai persentase 43,333 dalam kategori cukup.
3. Minat belajar siswa menggunakan video pembelajaran pada *google classroom* bagi kelas VII di SMP Negeri 1 Palopo diperoleh rata-rata pencapaian indikator minat belajar kategori baik dengan persentase 75.
4. Tidak ada pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika pada *google classroom* terhadap tes kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo.
5. Ada pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika pada *google classroom* terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka sarana yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu:

1. Bagi siswa, diharapkan dapat menumbuh kembangkan kemampuan pemecahan masalah dalam mengerjakan soal-soal matematika. Bagi siswa secara umum, diharapkan dapat lebih memperhatikan fokus dalam pembelajaran.
2. Bagi guru, dengan memperhatikan kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki masing-masing siswa, guru disarankan dapat mengembangkan model, pendekatan, metode, ataupun strategi pembelajaran yang menunjang terciptanya proses.
3. Untuk peneliti selanjutnya, peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan lebih inovatif, seperti melakukan penelitian terkait pengaruh video pembelajaran matematika pada google classroom terhadap pemecahan masalah dan minat belajar siswa dengan menggunakan materi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Suryadi, S P. *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid 2*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2020. <https://books.google.co.id/books?id=xf30DwAAQBAJ>.
- Ahmad Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Alifia, Nugrahaning Nisa, and Intan Aulia Rakhmawati. "Kajian Kemampuan Self-Efficacy Matematis Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika." *Jurnal Pembelajaran Matematika* 5, no. 1 (2018).
- An-Nawaf, Fathimatuz Zahra, Sayyidatul Karimah, and Syita Fatih 'Adna. "Penerapan Pembelajaran Google Classroom Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Negeri 5 Pekalongan." *Journal of Instructional Mathematics* 2, no. 1 (2021): 36–43. doi:10.37640/jim.v2i1.933.
- Anisa, Witri Nur. "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Komunikasi Matematik Melalui Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik Untuk Siswa SMP Negeri Di Kabupaten Garut." *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan* 1, no. 1 (2014): 209668.
- Anwar, Syaifuddin. *Reliabilitas Dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Gravindo Persada, 2007.
- . *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Gravindo Persada, 2011.
- As'ari, Abdur Rahman. *Buku Guru Matematika*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud, 2016.
- Ayyubi, Ibnu Imam Al, Erwan Nudin, and Martin Bernard. "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA." *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 1, no. 3 (2018): 355–60. doi:10.22460/jmpi.vli3.355-360.
- Effandi, Zakaria, Norazah Mohd Nordin, dan Sabri. *Trend Pengajaran Dan Pembelajaran Matematik*. Kuala Lumpur: Perpustakaan Negara Malaysia, 2007.
- Effendi, Leo Adhar. "Pembelajaran Matematika Dengan Metode Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 13, no. 2 (2012): 1–10.
- Fajar, Nadhifatul. "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Etnomatematika

- Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Rejotangan,” 2021. <http://repo.uinsatu.ac.id/id/eprint/20150>.
- Hakim, Abdul Barir. “Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo.” *Jurnal I-Statement 2*, no. 1 (2016): 1–6.
- Imaduddin, Muhammad. *Membuat Kelas Online Berbasis Android Dengan Google Classroom*. Yogyakarta: Garudhawacana, 2018.
- Indonesia, Kementerian Agama Republik. *Mushaf Al-Qur'an Terjemahan Dan Tajwid*. Jakarta, 2013.
- Lidia Simanihuruk, dkk. *E-Learning: Implemenatsi, Strategi & Inovasi*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2019.
- Manik, Dame Rosida. *Matematika Untuk SMP/MTs*. Jakarta: CV. Sari Ilmu Pratama, 2009.
- MARISTA, SARI. “Pengaruh Flipped Classroom Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dan Kemandirian Belajar.” UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2021.
- Masyithoh, Dewi, and Nurul Arfinanti. “Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (Ptmt) Pada Era New Normal Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Madrasah Aliyah.” *Sigma : Jurnal Pendidikan Matematika 13* (2021): 160–67.
- Mawaddah, Siti, and Hana Anisah. “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) Di SMP.” *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika 3*, no. 2 (2015).
- Mtsweni, Emmanuel S., Tertia Hörne, John Andrew van der Poll, Marshima Rosli, Ewan Tempero, Andrew Luxton-reilly, Aneerav Sukhoo, et al. “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Ditinjau Dari Minat Belajar.” *Engineering, Construction and Architectural Management 25*, no. 1 (2020): 1–9.
- Mulyono Abdurrahman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003.
- Nurfalah, Erfan. “Optimalisasi E-Learning Berbasis Virtual Class Dengan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Fisika.” *Physics Education Research Journal 1*, no. 1 (2019): 46–55. doi:10.21580/perj.2019.1.3977.
- Ode Onde, Mitra Kasih La, Hijrawatil Aswat, Eka Rosmitha Sari, and Nur Meliza. “Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (TMT) Di Masa New Normal Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 3*, no. 6 (2021): 4400–4406.

doi:10.31004/edukatif.v3i6.1449.

Priyatno, Duwi. *Belajar Alat Analisis Data Dan Cara Pengelolannya Dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media, 2016.

Rahmanto, Muhammad Arifin, and Bunyamin Bunyamin. "Efektivitas Media Pembelajaran Daring Melalui Google Classroom." *Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2020): 119–35. doi:<https://doi.org/10.22236/jpi.v11i2.5974>.

Reski, Reny, Nahor Hutapea, and Sehatta Saragih. "Peranan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa." *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)* 2, no. 1 (2019): 49–57.

Riduwan, Akdon. *Rumus Dan Data Dalam Analisis Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2007.

Ridwan dan Sunarto. *Pengantar Statistika Untuk Pendidikan Sosial, Ekonomi, Komunikasi Dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta, 2010.

Riyana, Cheppy. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AIUPI, 2007.

Saputra, M Eko Arif, and Mujib Mujib. "Efektivitas Model Flipped Classroom Menggunakan Video Pembelajaran Matematika Terhadap Pemahaman Konsep." *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 2 (2018): 173–79. <https://dx.doi.org/10.24042/djm.v1i2.2389>.

Sharnuke Asrilsyak, dkk. *Panduan Penggunaan Aplikasi: Graf Literasi*. Graf Literasi, 2021.

Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Subhan, Adi Santoso, Chotibuddin. *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Pasuruan: CV Penerbit Qiara Media, 2020.

Sudarajat, M. Subana. *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia, 2005.

Sudrajat, M. Subana. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2000.

Sugiyono. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta, 2003.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.

———. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.

———. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2014.

Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2002.

Suryawan, H P, S J Prof. Dr. Frans Susilo, T A H M, Y Y Taum, S D U Press, and S D U Press. *Pemecahan Masalah Matematis*. Sanata Dharma University Press, 2021.

Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

Tim Penyusun. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1990.

Toha, Anggoro. *Strategi Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.





Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

- a. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar
- b. Kisi-Kisi Angket Video Pembelajaran
- c. Kisi-Kisi Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

a. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar

Variabel	Indikator	No Item		Σ Butir
		+	-	
Minat Belajar	Perasaan senang	1	2	2
	Ketertarikan	3,4	5	3
	Perhatian	6,7	8	3
	Keterlibatan siswa	9,10		2
Jumlah				10

b. Kisi-Kisi Angket Video Pembelajaran

Variabel	Indikator	No Item	Σ Butir
Video Pembelajaran	Kejelasan Pesan	1,2,3	3
	Mudah dipahami oleh pengguna	4,5	2
	Visualisasi dengan media	6,7,8,9	4
	Tampilan resolusi video	10	1

c. Kisi-Kisi Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

KISI-KISI SOAL TES PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA

PERBANDINGAN

SMP Negeri 1 Palopo

2021/2022

Mata pelajaran : Matematika
 Alokasi Waktu : 60 Menit
 Jumlah soal : 4 butir

Bentuk soal : Essay
 Penyusun : Meilan Dani

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	No. Soal	Butir Soal																								
1.8 Membedakan perbandingan senilai dan berbalik nilai dengan menggunakan tabel data, grafik dan persamaan 4.8 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan senilai dan berbalik nilai	Menyusun tabel perbandingan senilai	1	Tentukan manakah tabel berikut yang menunjukkan perbandingan senilai dan berbalik nilai? Jelaskan a. Tabel 1 <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <tr><td>X</td><td>2</td><td>3</td><td>5</td></tr> <tr><td>Y</td><td>10</td><td>12</td><td>25</td></tr> </table> b. Tabel 2 <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <tr><td>X</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>Y</td><td>40</td><td>60</td><td>80</td></tr> </table> c. Tabel 3 <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><td>X</td><td>4</td><td>6</td><td>4</td></tr> <tr><td>Y</td><td>4</td><td>2</td><td>8</td></tr> </table>	X	2	3	5	Y	10	12	25	X	2	3	4	Y	40	60	80	X	4	6	4	Y	4	2	8
	X			2	3	5																					
	Y			10	12	25																					
X	2	3	4																								
Y	40	60	80																								
X	4	6	4																								
Y	4	2	8																								
Menyusun tabel perbandingan berbalik nilai																											
Membedakan perbandingan senilai dan berbalik nilai dengan menggunakan tabel																											

Menggambar grafik perbandingan senilai	2	Berdasarkan tabel dibawah gambarkanlah grafiknya dan tunjukkan apakah grafik tersebut merupakan grafik perbandingan senilai? Jelaskan alasanmu.
Menggambar grafik perbandingan berbalik nilai		
Membedakan perbandingan senilai dan berbalik nilai dengan menggunakan grafik		
Menentukan hubungan dua variabel pada perbandingan senilai	3	Harga 5 tiket adalah Rp. 200.000. Berapakah harga yang harus dibayarkan untuk membeli 8 tiket?
Menentukan hubungan dua variabel pada perbandingan berbalik nilai		
Membedakan perbandingan senilai dan berbalik nilai menggunakan persamaan		
Memecahkan masalah yang berkaitan dengan perbandingan senilai	4	Sebuah perusahaan konveksi mampu memproduksi sebanyak 250 potong pakaian selama 10 hari. Berapa banyak jumlah pakaian yang mampu diproduksi selama 20 hari?
Memecahkan masalah yang berkaitan dengan perbandingan berbalik nilai	5	Suatu pekerjaan dapat diselesaikan dalam waktu 30 hari dengan jumlah pekerja 15 orang. Jika banyaknya pekerja ditambah 3 orang, berapa lama waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan pekerjaan tersebut?
Total		

X	2	3	4
Y	4	6	8



Lembar Instrumen Penelitian

- a. Lembar Angket Minat Belajar
- b. Lembar Angket Video Pembelajaran
- c. Lembar Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

Lampiran 2. Lembar Instrumen Penelitian

a. Lembar Angket Minat Belajar

ANGKET PENELITIAN

Minat Belajar

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Alamat :

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
2. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya.
3. Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

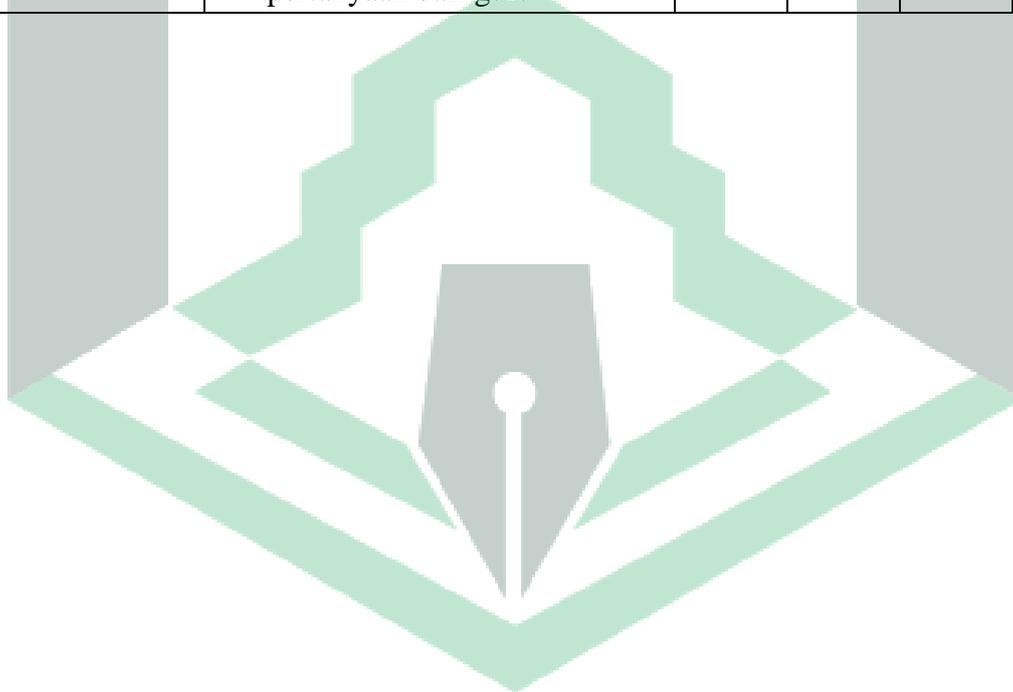
KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Indikator	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Perasaan Senang	1. Saya senang mengikuti pelajaran matematika dengan menggunakan video pembelajaran					
	2. Saya merasa bosan saat mengikuti pelajaran matematika					
Ketertarikan	3. saya lebih tertarik pada pembelajaran matematika apabila menggunakan video pembelajaran					
	4. Saya belajar matematika sebelum pembelajaran dimulai					
	5. saya tidak bersemangat apabila pembelajaran					

	matematika menggunakan video pembelajaran					
Perhatian	6. Saya senang memperhatikan materi pelajaran matematika dengan menggunakan video pembelajaran					
	7. Saya fokus menyimak materi					
	8. Saya sering melamun ketika pembelajaran matematika dimulai					
Keterlibatan Siswa	9. Saya selalu mengajukan pertanyaan ketika ada materi pelajaran yang tidak dimengerti					
	10. Saya selalu menjawab pertanyaan dari guru					



b. Lembar Angket Video Pembelajaran

ANGKET PENELITIAN
Respon Siswa Menggunakan Video Pembelajaran

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :
Kelas :
Alamat :

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
2. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya.
3. Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

Indikator	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Kejelasan Pesan	1. Dalam pembelajaran matematika guru selalu menggunakan video pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih bermakna					
	2. Guru selalu menggunakan video pembelajaran untuk membuat siswa lebih mudah mengingat pembelajaran					
	3. Guru selalu menggunakan video pembelajaran untuk membuat siswa lebih mudah memahami pembelajaran					
Mudah dipahami oleh pengguna	4. Pada video pembelajaran menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa					
	5. Pada video pembelajaran materi yang dipaparkan jelas dan padat					

Visualisasi dengan media	6. Materi pada video pembelajaran mengandung animasi yang bergerak					
	7. Video pembelajaran dilengkapi dengan teks tentang materi pembelajaran					
	8. Video pembelajaran mempresentasikan atau menampilkan materi pelajaran					
	9. Video pembelajaran dilengkapi dengan suara tentang penjelasan materi					
Tampilan resolusi video	10. Materi pada video pembelajaran menggunakan tingkat keakurasian yang tinggi					



c. Lembar Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

INSTRUMENT PENELITIAN TES PEMECAHAN MASALAH

Nama :

Kelas/Semester :

Materi : Perbandingan

Petunjuk :

- a. Tulislah Nama dan Kelas dengan jelas pada lembar jawaban Anda.
- b. Bacalah dengan seksama soal-soal di bawah ini sebelum Anda menjawabnya pada lembar jawaban.

Soal :

1. Tentukan manakah tabel berikut yang menunjukkan perbandingan senilai? Jelaskan alasanmu.

a. Tabel 1

X	2	3	5
Y	10	12	25

b. Tabel 2

X	20	3	4
Y	40	60	80

c. Tabel 3

X	4	6	4
Y	4	2	8

2. Berdasarkan tabel dibawah gambarkanlah grafiknya dan tunjukkan apakah grafik tersebut merupakan grafik senilai? Jelaskan alasanmu.

X	2	3	4
Y	4	6	8

3. Harga 5 tiket adalah Rp. 200.000. Berapakah harga yang harus dibayarkan untuk membeli 8 tiket?
4. Sebuah perusahaan konveksi mampu memproduksi sebanyak 250 potong pakaian selama 10 hari. Berapa banyak jumlah pakaian yang mampu diproduksi selama 20 hari?
5. Suatu pekerjaan dapat diselesaikan dalam waktu 30 hari dengan jumlah pekerja 15 orang. Jika banyaknya pekerja ditambah 3 orang, berapa lama waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan pekerjaan tersebut?



**Pedoman Penskoran Tes Kemampuan
Pemecahan Masalah**

Lampiran 3. Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Pedoman Penskoran Pemecahan Masalah Matematika Siswa

No	Indikator	Skor	Keterangan
1	Memahami Masalah	0	Tidak menyebutkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan
		1	Menyebutkan apa yang diketahui tanpa menyebutkan apa yang ditanyakan
		2	Menyebutkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan tapi kurang tepat
		3	Menyebutkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan secara tepat
2	Merencanakan Penyelesaian	0	Tidak merencanakan penyelesaian masalah sama sekali
		1	Merencanakan penyelesaian namun kurang tepat
		2	Merencanakan penyelesaian masalah secara tepat
3	Melaksanakan Rencana	0	Tidak ada jawaban sama sekali
		1	Melaksanakan rencana dengan menuliskan jawaban tetapi jawaban salah atau hanya sebagian kecil jawaban benar
		2	Melaksanakan rencana dengan menuliskan jawaban setengah atau sebagian besar jawaban benar
		3	Melaksanakan rencana dengan menuliskan jawaban dengan lengkap dan benar
4	Memeriksa Kembali Jawaban	0	Tidak ada menuliskan kesimpulan
		1	Menafsirkan hasil yang diperoleh dengan membuat kesimpulan tetapi kurang tepat
		2	Menafsirkan hasil yang diperoleh dengan membuat kesimpulan secara tepat



Lembar Jawaban Siswa

- a. Angket Minat Belajar
- b. Angket Video Pembelajaran
- c. Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

Lampiran 4. Lembar Jawaban Siswa

a. Angket Minat Belajar

ANGKET PENELITIAN
Minat Belajar

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : chelsy m.
Kelas : 7A
Alamat : Jl. Tandipau

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Isilah identitas responden yang telah disediakan.
- Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya.
- Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

Indikator	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Perasaan Senang	1. Saya senang mengikuti pelajaran matematika dengan menggunakan video pembelajaran		✓			
	2. Saya merasa bosan saat mengikuti pelajaran matematika			✓		
Ketertarikan	3. saya lebih tertarik pada pembelajaran matematika apabila menggunakan video pembelajaran		✓			
	4. Saya belajar matematika sebelum pembelajaran dimulai			✓		
	5. saya tidak bersemangat apabila pembelajaran matematika menggunakan video pembelajaran			✓		
Perhatian	6. Saya senang memperhatikan materi pelajaran matematika dengan menggunakan video pembelajaran		✓			
	7. Saya fokus menyimak materi		✓			
	8. Saya sering melamun ketika pembelajaran matematika dimulai			✓		
Keterlibatan Siswa	9. Saya selalu mengajukan pertanyaan ketika ada materi pelajaran yang tidak dimengerti		✓			
	10. Saya selalu menjawab pertanyaan dari guru		✓			

b. Angket Video Pembelajaran

ANGKET PENELITIAN
Respon Siswa Menggunakan Video Pembelajaran

I. IDENTITAS RESPONDEN

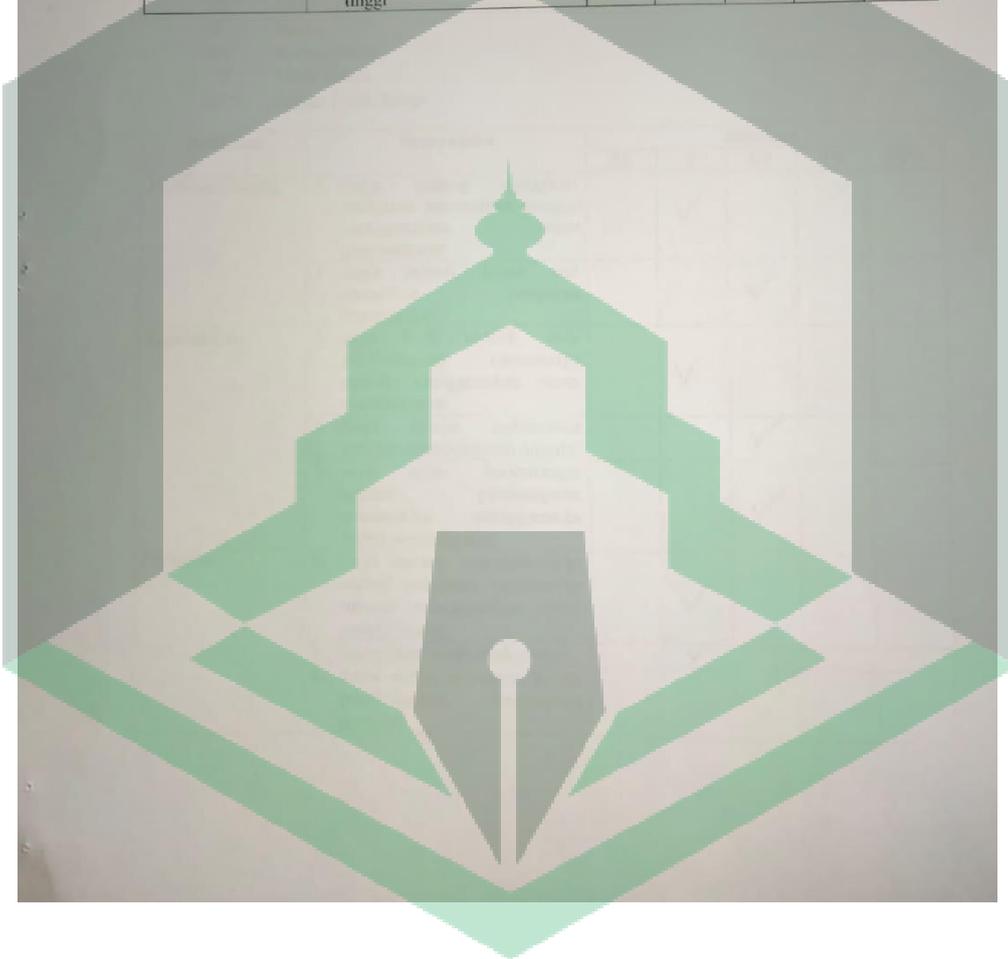
Nama : Keyla Nur Anjani
Kelas : 7/E
Alamat : Jl. DR. Ratulangi

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Isilah identitas responden yang telah disediakan.
- Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya.
- Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

Indikator	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Kejelasan Pesan	1. Dalam pembelajaran matematika guru selalu menggunakan video pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih bermakna			✓		
	2. Guru selalu menggunakan video pembelajaran untuk membuat siswa lebih mudah mengingat pembelajaran		✓			
	3. Guru selalu menggunakan video pembelajaran untuk membuat siswa lebih mudah memahami pembelajaran			✓		
Mudah dipahami oleh pengguna	4. Pada video pembelajaran menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa	✓				
	5. Pada video pembelajaran materi yang dipaparkan jelas dan padat		✓			

Visualisasi dengan media	6. Materi pada video pembelajaran mengandung animasi yang bergerak		✓			
	7. Video pembelajaran dilengkapi dengan teks tentang materi pembelajaran		✓			
	8. Video pembelajaran mempresentasikan atau menampilkan materi pelajaran		✓			
	9. Video pembelajaran dilengkapi dengan suara tentang penjelasan materi		✓			
Tampilan resolusi video	10. Materi pada video pembelajaran menggunakan tingkat keakuratan yang tinggi			✓		



c. Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

(50)

Nama : Chelsy M.N
 Kelas : 7A
 Alamat :

Jawaban :

1. A.

x	2	3	5
y	10	12	25

 $\frac{2:2}{20:2} = \frac{1}{5}$
 $\frac{3:3}{12:3} = \frac{1}{4}$
 $\frac{5:5}{25:5} = \frac{1}{5}$

B.

x	20	3	4
y	40	60	80

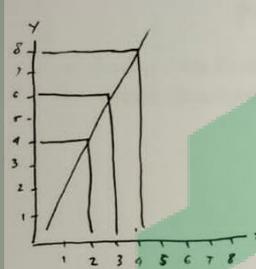
 $\frac{20:20}{40:20} = \frac{1}{2}$
 $\frac{3:3}{60:3} = \frac{1}{20}$
 $\frac{4:4}{80:4} = \frac{1}{20}$

C.

x	4	6	4
y	4	2	8

 $\frac{4:4}{4:4} = \frac{1}{1}$
 $\frac{6:2}{2:2} = \frac{3}{1}$
 $\frac{4:4}{8:4} = \frac{1}{2}$

12

2. 
 Perbandingan senilai

3.

Tiket	harga
5	200.000
8	x

 $200.000 : 5 = 40.000$
 1 tiket 40.000
 $40.000 \times 8 = 320.000$
 jadi jawaban 320.000

4.

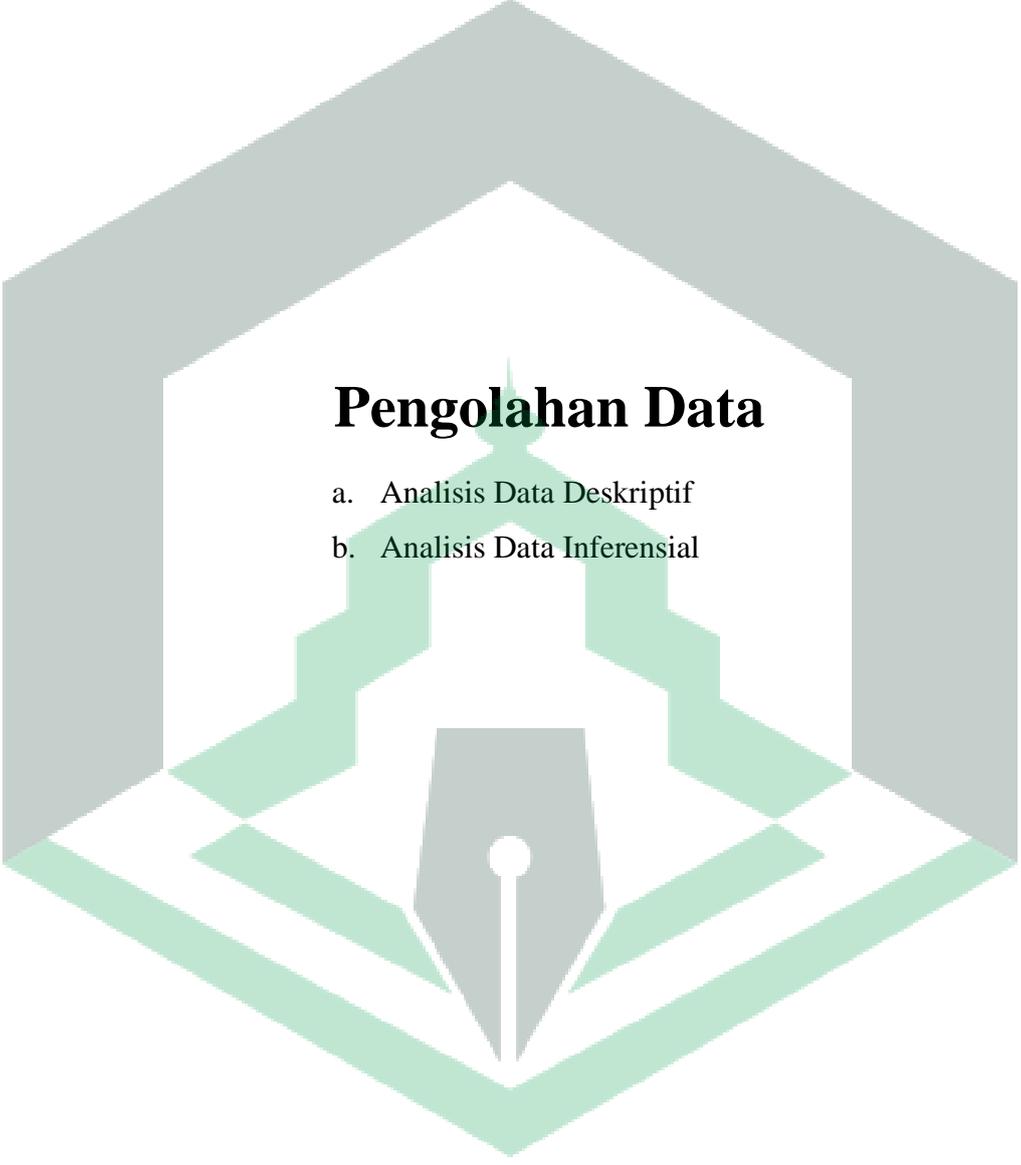
hari	pakaian
10	250
20	x

 $\frac{250}{500} \times x$ jadi pakaian yang di hasilkan 500 potong pakaian

3

5. $\frac{A_1}{A_2} = \frac{b_1}{b_2} = \frac{15}{18} = \frac{30}{x} = 15 \times 30 = 450$
 Dit : 132
 Peny : $\frac{15}{18} = \frac{30}{x} = \frac{15}{18} \times \frac{30}{x} = 15 \times 30 = 450$
 $= 450 : 18$
 $= 25 \text{ hari}$

7



Pengolahan Data

- a. Analisis Data Deskriptif
- b. Analisis Data Inferensial

Lampiran 5. Pengolahan Data

a. Analisis Data Deskriptif

TABULASI DATA ANGKET MINAT BELAJAR

NO	NAMA RESPONDEN	KELAS	NOMOR BUTIR ANGKET										Jumlah	
			Perasaan Senang		Ketertarikan			Perhatian			Keterlibatan Siswa			
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Ahazyweros D. Dhinol	VII.A	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	33
2	Airin Zahira	VII.A	4	3	4	4	3	4	4	5	4	4	4	39
3	Akrhivel	VII.A	4	3	4	2	3	4	4	3	2	3	3	32
4	Alfiah G. Putri	VII.A	2	4	2	4	2	2	5	2	4	3	3	30
5	Alya Novitasari	VII.A	4	4	3	2	3	3	4	3	2	3	3	31
6	Andi Alike Almira	VII.A	4	4	3	2	3	3	4	3	2	3	3	31
7	A. Muh. Rizaq Alfarizi	VII.A	5	4	2	4	2	2	5	4	5	5	5	38
8	Anugrah	VII.A	3	4	3	3	2	3	5	2	4	2	2	31
9	Arvi Ramadhan	VII.A	5	4	5	4	3	4	4	2	3	1	1	35
10	Atsila Abdiniah. S	VII.A	3	4	3	3	2	3	4	4	4	3	3	33
11	Bayu Prasetyo.	VII.A	5	4	4	2	2	2	2	2	4	5	5	32
12	Chelsy M	VII.A	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	36
13	Dimas Pongsibidang	VII.A	2	3	4	5	2	3	4	4	3	5	5	35
14	Dzaralghifari	VII.A	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	37
15	Embun K.S	VII.A	5	3	5	4	5	5	4	2	3	3	3	39
16	Farhat Islami Putra	VII.A	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	43
17	Fatir Putra	VII.A	4	4	3	4	3	5	4	4	5	4	4	40
18	Gatro S. Mahesa	VII.A	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	36
19	Haekal	VII.A	5	5	5	4	5	5	4	5	5	1	1	44
20	Jadten Salty Fidel K	VII.A	4	3	4	4	2	4	4	4	5	3	3	37
21	Keyla Nur Anjani	VII.A	5	4	5	4	5	4	4	3	4	3	3	41
22	Keysa Pangalinan	VII.A	4	3	4	4	3	4	4	3	4	5	5	38
23	Mazaya Asia Sakti	VII.A	4	4	4	3	5	4	4	3	3	4	4	38
24	Mega Aurawati Suharno	VII.A	3	4	2	3	4	3	4	4	3	3	3	33
25	Muflihah Rashifa	VII.A	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	35
26	Muh. Afghan	VII.A	5	4	2	4	3	4	5	5	4	3	3	39
27	Muh. Fachry Al Farezy	VII.A	4	3	4	3	2	4	4	3	5	4	4	36
28	Muh. Rifat Riza Faisal	VII.A	4	3	4	4	3	4	4	4	5	3	3	38
29	M.Rizai Praja B	VII.A	4	3	4	2	4	4	4	3	3	3	3	34
30	Najwa Tirta Limbu salim	VII.A	3	4	2	3	2	3	4	4	3	3	3	31
31	Nurul Madaniyah	VII.A	4	3	3	4	3	4	4	5	4	4	4	38
32	Putra Purnama	VII.A	4	3	4	3	2	4	4	3	5	4	4	36
33	Putri Aisyah Abdul Muis	VII.A	4	4	2	4	3	4	5	5	3	3	3	37
Jumlah			132	120	120	117	107	129	142	121	131	122	1186	
Persentase per butir pertanyaan (%)			80.0	72.7	72.7	70.9	64.8	78.2	86.1	73.3	79.4	73.9	718.8	
Persentase per sub indikator (%)			76		69			79			77		75.4	
Skor yang diperoleh			252		344			392			253		1241	
Jumlah skor maksimal item			330		495			495			330		1650	
persentase per indikator (%)			76		69			79			77		75	
Kategori			Baik		Cukup			Baik			Baik		Baik	

TABULASI DATA ANGGKET RESPON SISWA

NO	NAMA RESPONDEN	KELAS	NOMOR BUTIR ANGGKET										Jumlah	Nilai	Kategori	
			Kejelasan Pesan			Mudah dipahami oleh Pengguna		Visualisasi dengan Media				Tampilan Resolusi video				
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	Ahazyweros D. Dhinol	VII.A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	78	Baik
2	Airin Zahira	VII.A	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	44	88	Sangat Baik
3	Akrhivel	VII.A	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	41	82	Sangat Baik
4	Alfiah G. Putri	VII.A	1	2	2	4	4	4	4	4	4	4	3	32	64	Baik
5	Alya Novitasari	VII.A	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	37	74	Baik
6	Andi Alika Almira	VII.A	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	37	74	Baik
7	A. Muh. Rizaq Alfarizi	VII.A	2	2	2	5	5	2	5	5	5	5	5	38	76	Baik
8	Anugrah	VII.A	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	45	90	Sangat Baik
9	Arvi Ramadhan	VII.A	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	4	45	90	Sangat Baik
10	Atsila Abdiniah. S	VII.A	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	37	74	Baik
11	Bayu Prasetyo	VII.A	4	5	2	5	3	3	1	4	2	5	5	34	68	Baik
12	Chelsy M	VII.A	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	44	88	Sangat Baik
13	Dimas Pongsibidang	VII.A	4	5	4	3	4	4	4	3	4	4	4	39	78	Baik
14	Dzaralghifari	VII.A	3	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	44	88	Sangat Baik
15	Embun K.S	VII.A	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	43	86	Sangat Baik
16	Farhat Islami Putra	VII.A	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	43	86	Sangat Baik
17	Fatir Putra	VII.A	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	42	84	Sangat Baik
18	Gatro S. Mahesa	VII.A	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	45	90	Sangat Baik
19	Haekal	VII.A	4	5	5	5	4	1	4	5	5	5	5	43	86	Sangat Baik
20	Jadten Salty Fidel K	VII.A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80	Baik
21	Keyla Nur Anjani	VII.A	3	4	3	5	4	4	4	4	4	4	5	40	80	Baik
22	Keysa Pangaliman	VII.A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80	Baik
23	Mazaya Asia Sakti	VII.A	3	3	4	4	4	4	5	5	5	4	4	41	82	Sangat Baik
24	Mega Aurawati Suharno	VII.A	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	37	74	Baik
25	Muflihah Rashifa	VII.A	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	78	Baik
26	Muh. Afgham	VII.A	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	38	76	Baik
27	Muh. Fachry Al Farezy	VII.A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80	Baik
28	Muh. Rifat Riza Faisal	VII.A	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	40	80	Baik
29	M.Rizai Praja B	VII.A	5	4	5	5	4	3	5	4	5	5	5	45	90	Sangat Baik
30	Najwa Tirta Limbu salim	VII.A	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	37	74	Baik
31	Nurul Madaniyah	VII.A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80	Baik
32	Putra Purnama	VII.A	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	41	82	Sangat Baik
33	Putri Aisyah Abdul Muis	VII.A	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	42	84	Sangat Baik
Jumlah			123	125	122	138	134	130	139	140	141	140	140	1332	2664	
Rata-rata			370			272		550				140				
Jumlah skor maksimal item			123			136		137.5				140		80.727		
Nilai yang diperoleh			495			330		660				165				
Kategori			75			82		83				85		Baik		
			Baik			Sangat Baik		Sangat Baik				Sangat Baik		Baik		

TABULASI DATA TES KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH

NO	NAMA RESPONDEN	KELAS	Indikator																								Jumlah	Nilai	Kategori				
			Memahami Masalah						Rencana Pemecahan Masalah						Melaksanakan Rencana						Memeriksa Kembali Jawaban												
			1	2	3	4	5	Jl	Rt	1	2	3	4	5	Jl	Rt	1	2	3	4	5	Jl	Rt	1	2	3				4	5	Jl	Rt
1	Ahazyweros D. Dhinol	VII.A	0	0	0	0	1	1	0	2	1	1	0	0	4	1	3	3	2	3	3	14	3	2	0	0	0	0	1	0	21	42	Cukup
2	Airin Zahira	VII.A	0	0	3	0	3	6	1	0	0	0	0	2	2	0	2	3	2	3	3	13	3	0	1	0	0	0	1	0	22	44	Cukup
3	Akrhivel	VII.A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	3	3	1	2	3	12	2	1	0	0	0	0	1	0	15	30	Kurang	
4	Alfiah G. Putri	VII.A	3	3	3	3	3	15	3	2	2	2	2	2	10	2	3	3	3	3	3	15	3	0	2	2	0	0	4	1	44	88	Sangat Baik
5	Alya Novitasari	VII.A	0	0	0	0	1	1	0	2	0	1	0	0	3	1	2	3	1	3	3	12	2	2	0	0	0	0	2	0	18	36	Kurang
6	Andi Alika Almira	VII.A	0	0	0	0	1	1	0	2	0	1	0	0	3	1	3	3	3	3	15	3	2	0	0	0	0	2	0	21	42	Cukup	
7	A. Muh. Rizaq Alfarizi	VII.A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	1	5	1	0	1	1	0	0	2	0	7	14	Sangat Kurang	
8	Anugrah	VII.A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	3	3	0	0	8	2	0	0	0	0	0	0	8	16	Sangat Kurang	
9	Arvi Ramadhan	VII.A	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	3	3	0	1	9	2	0	0	0	2	0	2	12	24	Kurang	
10	Atsila Abdiniah. S	VII.A	3	2	3	3	3	14	3	2	2	2	2	2	10	2	3	3	3	3	15	3	2	2	2	2	2	10	2	49	98	Sangat Baik	
11	Bayu Prasetyo	VII.A	3	0	0	0	0	3	1	0	0	0	0	0	0	0	2	3	3	2	2	12	2	0	1	0	0	0	1	0	16	32	Kurang
12	Chelsy M	VII.A	3	0	2	3	1	9	2	0	0	0	0	2	2	0	2	3	3	2	3	13	3	0	1	1	2	0	4	1	28	56	Cukup
13	Dimas Pongsibidang	VII.A	3	0	0	0	0	3	1	0	0	0	0	0	0	0	2	3	2	2	2	11	2	0	0	0	0	0	0	14	28	Kurang	
14	Dzaralghifari	VII.A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	1	5	1	0	1	1	0	0	2	0	7	14	Sangat Kurang
15	Embun K.S	VII.A	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	3	3	2	1	11	2	2	2	2	0	0	6	1	18	36	Kurang
16	Farhat Islami Putra	VII.A	0	0	3	0	0	3	1	1	0	0	0	0	1	0	1	3	3	0	1	8	2	0	0	0	2	0	2	0	14	28	Kurang
17	Fatir Putra	VII.A	0	0	3	3	3	9	2	0	0	1	0	0	1	0	2	0	3	3	3	11	2	0	1	2	2	0	5	1	26	52	Cukup
18	Gatro S. Mahesa	VII.A	0	0	1	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	3	3	2	3	13	3	2	2	2	0	0	8	2	23	46	Cukup
19	Haekal	VII.A	0	0	3	0	0	3	1	0	0	0	0	0	0	0	2	3	2	2	2	11	2	0	0	0	0	0	0	14	28	Kurang	
20	Jadten Saly Fidel K	VII.A	0	0	2	0	1	3	1	2	0	0	0	0	2	0	3	3	1	3	3	13	3	2	0	0	0	0	2	0	20	40	Kurang
21	Keyla Nur Anjani	VII.A	2	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2	4	1	1	1	1	2	3	8	2	0	0	0	0	0	0	14	28	Kurang	
22	Keysa Pangalinan	VII.A	0	0	1	0	3	4	1	0	0	0	0	0	0	0	3	3	3	2	3	14	3	2	1	1	2	0	6	1	24	48	Cukup
23	Mazaya Asia Sakti	VII.A	2	0	0	0	3	5	1	2	1	0	0	2	5	1	1	3	2	2	3	11	2	1	1	0	0	0	2	0	23	46	Cukup
24	Mega Aurawati Suharno	VII.A	0	0	3	3	3	9	2	0	0	0	0	3	3	1	2	3	3	2	2	12	2	0	1	2	2	0	5	1	29	58	Cukup
25	Muflihah Rashifa	VII.A	2	0	3	3	3	0	8	2	2	1	2	0	7	1	1	3	3	2	3	12	2	1	1	0	0	0	2	0	29	58	Cukup
26	Muh. Afghan	VII.A	1	0	3	3	0	7	1	0	0	0	0	2	2	0	1	3	3	2	1	10	2	0	1	1	2	0	4	1	23	46	Cukup
27	Muh. Fachry Al Farezy	VII.A	1	0	3	3	0	7	1	0	0	0	0	2	2	0	1	3	3	2	1	10	2	0	1	1	2	0	4	1	23	46	Cukup
28	Muh. Rifat Riza Faisal	VII.A	0	0	1	0	1	2	0	2	0	0	0	0	2	0	3	3	0	3	3	12	2	2	0	0	0	0	2	0	18	36	Kurang
29	M.Rizai Praja B	VII.A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	3	3	1	2	3	12	2	1	1	0	0	0	2	0	16	32	Kurang
30	Najwa Tirta Limbu salim	VII.A	0	0	3	3	1	7	1	0	0	0	0	2	2	0	2	3	3	2	3	13	3	0	1	2	2	0	5	1	27	54	Cukup
31	Nurul Madaniyah	VII.A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	3	3	3	2	3	14	3	1	1	0	0	0	2	0	18	36	Kurang
32	Putra Purnama	VII.A	1	0	3	3	3	10	2	0	0	0	0	0	0	0	1	3	3	2	3	12	2	0	1	1	0	0	2	0	24	48	Cukup
33	Putri Aisyah Abdul Muis	VII.A	3	3	3	3	3	15	3	2	2	2	2	2	10	2	3	3	3	3	15	3	2	2	2	2	2	10	2	50	100	Sangat Baik	
Jumlah Nilai Perindikator			151						81						381						102						43.333	Cukup					
Nilai Maksimum Perindikator			495						330						495						330												
Nilai Perindikator			30.505						24.545						76.970						30.909												
Kategori			Kurang						Kurang						Baik						Kurang												

b. Analisis Data Inferensial

1. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Minat Belajar Siswa	Mean		35.94	.620
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	34.68	
		Upper Bound	37.20	
	5% Trimmed Mean		35.82	
	Median		36.00	
	Variance		12.684	
	Std. Deviation		3.561	
	Minimum		30	
	Maximum		44	
	Range		14	
	Interquartile Range		5	
	Skewness		.225	.409
	Kurtosis		-.412	.798
	Mean		40.36	.565
Respon Siswa	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	39.21	
		Upper Bound	41.52	
	5% Trimmed Mean		40.53	
	Median		40.00	
	Variance		10.551	
	Std. Deviation		3.248	
	Minimum		32	
	Maximum		45	
	Range		13	
	Interquartile Range		5	
	Skewness		-.446	.409
	Kurtosis		.008	.798
	Mean		41.21	2.759
	Tes Hasil Belajar Siswa	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	35.59
		Upper Bound	46.83	
5% Trimmed Mean			41.50	
Median			42.00	
Variance			251.235	

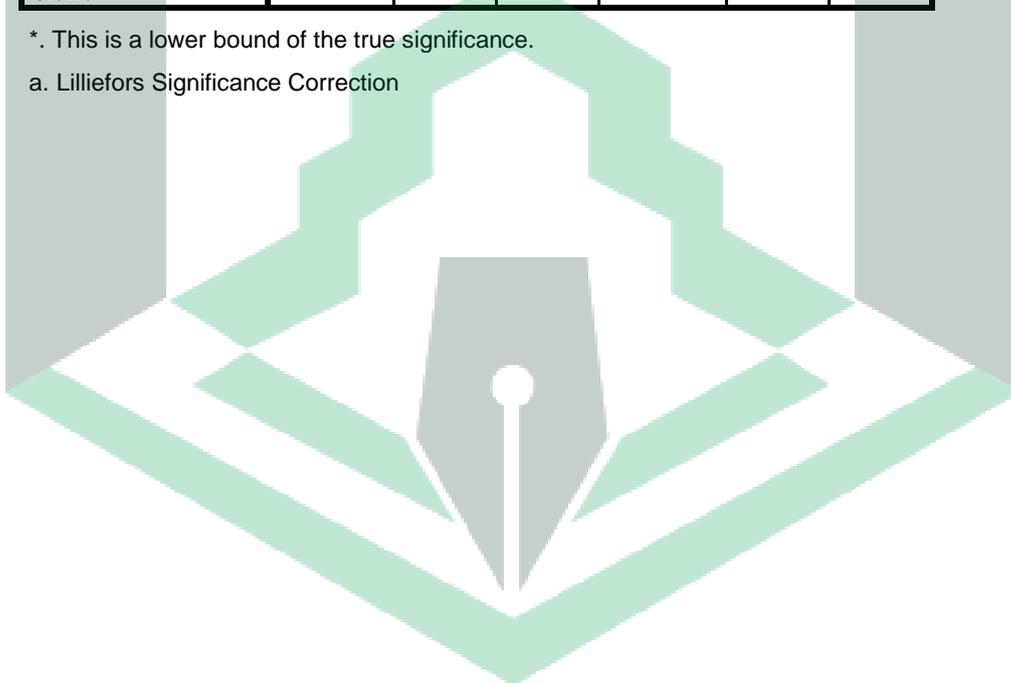
Std. Deviation	15.850	
Minimum	6	
Maximum	72	
Range	66	
Interquartile Range	21	
Skewness	-.495	.409
Kurtosis	.401	.798

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar Siswa	.098	33	.200*	.965	33	.355
Respon Siswa	.095	33	.200*	.951	33	.141
Tes Hasil Belajar Siswa	.126	33	.200*	.960	33	.251

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction



2) Uji Persamaan Regresi Linear Sederhana

- X terhadap Y_1

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardize	t	Sig.
		B	Std. Error	d		
				Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	98.182	33.969		2.890	.007
	Respon Siswa	-1.411	.839	-.289	-1.682	.103

a. Dependent Variable: Tes Hasil Belajar Siswa

- X terhadap Y_2

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardize	t	Sig.
		B	Std. Error	d		
				Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	15.768	7.097		2.222	.034
	Respon Siswa	.500	.175	.456	2.851	.008

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa



Lembar Validasi Instrumen

- a. Angket Minat Belajar
- b. Angket Video Pembelajaran
- c. Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

Lampiran 6. Lembar Validasi Instrumen

a. Angket Minat Belajar

**LEMBAR VALIDASI
ANGKET MINAT BELAJAR SISWA**

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VII/II
Pokok Bahasan : Perbandingan

Petunjuk:
Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Pengaruh Video Pembelajaran Matematika Pada Google Classroom Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Minat Belajar Siswa Pada Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo*", peneliti menggunakan instrumen Lembar Angket *Minat Belajar* siswa. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "kurang relevan"
- 2 : berarti "cukup relevan"
- 3 : berarti "relevan"
- 4 : berarti "sangat relevan"

Lembar Validasi Instrumen, Prodi Tadris Matematika, FTIK, IAIN Palopo

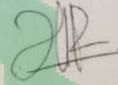
No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas			✓	
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator			✓	
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif				✓

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Palopo,
Validator,



(Nurwahida, S.pd., M.pd.)

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas				✓
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator			✓	
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓	
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif			✓	

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Palopo,
Validator,

10/06/2022

(
HJ. CALMILAH
)

b. Angket Video Pembelajaran

**LEMBAR VALIDASI
ANGKET RESPON SISWA MENGGUNAKAN VIDEO
PEMBELAJARAN**

**Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VII/II
Pokok Bahasan : Perbandingan**

Petunjuk:
Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Pengaruh Video Pembelajaran Matematika Pada Google Classroom Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Minat Belajar Siswa Pada Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo*", peneliti menggunakan instrumen Lembar Angket Respon siswa menggunakan video pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "kurang relevan"
- 2 : berarti "cukup relevan"
- 3 : berarti "relevan"
- 4 : berarti "sangat relevan"

Lembar Validasi Instrumen, Prodi Tadris Matematika, FTIK, IAIN Palopo

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas			✓	
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator			✓	
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓	
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif				✓

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Palopo,
Validator,


(Nurwahida, s.pd. M.Pd.)

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas				✓
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator			✓	
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓	
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif			✓	

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Palopo,
Validator,

10/06/2022

(*[Signature]*)
H. Salamatt

c. Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

**LEMBAR VALIDASI
TES KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH**

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VII/II
Pokok Bahasan : Perbandingan

Petunjuk:
Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Pengaruh Video Pembelajaran Matematika Pada Google Classroom Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Minat Belajar Siswa Pada Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo*", peneliti menggunakan instrumen Tes Kemampuan Pemecahan Masalah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Tes Hasil Belajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "kurang relevan"
- 2 : berarti "cukup relevan"
- 3 : berarti "relevan"
- 4 : berarti "sangat relevan"

Lembar Validasi Instrumen, Prodi Tadris Matematika, FTIK, IAIN Palopo

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
I	Materi Soal 1 Soal-soal sesuai dengan indikator 2 Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan jelas 3 Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi 4 Isi materi sesuai dengan jenjang, jenis sekolah dan tingkat kelas			✓	
II	Konstruksi 1 Menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban uraian 2 Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal 3 Ada pedoman penskorannya 4 Tabel, gambar, grafik disajikan dengan jelas dan terbaca 5 Butir soal tidak bergantung pada butir soal sebelumnya			✓	✓ ✓ ✓ ✓
III	Bahasa 1 Rumusan kalimat soal komunikatif 2 Butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baku 3 Rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian 4 Menggunakan bahasa/kata yang umum (bukan bahasa lokal) 5 Rumusan soal tidak mengandung kata-kata yang dapat menyinggung perasaan siswa			✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓

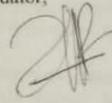
Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

[Empty rectangular box for providing suggestions]

Palopo,
Validator,



(Nur Wahyda, Spd. Mpd.)

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
I	Materi Soal				
	1 Soal-soal sesuai dengan indikator				✓
	2 Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan jelas				✓
	3 Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi				✓
	4 Isi materi sesuai dengan jenjang, jenis sekolah dan tingkat kelas				✓
II	Konstruksi				
	1 Menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban uraian			✓	
	2 Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal				✓
	3 Ada pedoman penskorannya				✓
	4 Tabel, gambar, grafik disajikan dengan jelas dan terbaca				✓
	5 Butir soal tidak bergantung pada butir soal sebelumnya				✓
III	Bahasa				
	1 Rumusan kalimat soal komunikatif			✓	
	2 Butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baku			✓	
	3 Rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian			✓	
	4 Menggunakan bahasa/kata yang umum (bukan bahasa lokal)				✓
	5 Rumusan soal tidak mengandung kata-kata yang dapat menyinggung perasaan siswa				✓

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Palopo,
Validator, 10/06/2022

HJ. SALSILAH



Hasil Validasi Angket

Lampiran 7. Hasil Validasi Angket Respon Siswa Menggunakan Video Pembelajaran

Hasil Validasi Angket Respon Siswa

NO	Aspek yang dinilai	Penilai	Frekuensi penilaian				r-lo	S
			1	2	3	4		
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas	1			3		3-1	2
		2			4		4-1	3
ΣS							5	
$V = \frac{\Sigma S}{n(c-1)}$							0,83	
Keterangan							Sangat valid	
2	Kesesuaian pernyataan dengan indikator	1			3		3-1	2
		2			3		3-1	2
ΣS							4	
$V = \frac{\Sigma S}{n(c-1)}$							0,67	
Keterangan							Valid	
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	1			3		3-1	2
		2			3		3-1	2
ΣS							4	
$V = \frac{\Sigma S}{n(c-1)}$							0,67	
Keterangan							Valid	
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif	1			4		4-1	3
		2			3		3-1	2
ΣS							5	
$V = \frac{\Sigma S}{n(c-1)}$							0,83	
Keterangan							Sangat Valid	
Rata-rata V							0,75	



Data Guru dan Sarana Prasarana Sekolah

Lampiran 8. Data Guru dan Sarana Prasarana Sekolah

a. Nama Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Palopo

Tabel 4.1 Nama-nama Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah

No	Nama	NIP	Jabatan
1	Suriadi Rahmat, S.Ag., M.Pd.I.	19730516 200902 1 001	Kepala Sekolah
2	Roslina Raling,S.Pd., M.Pd	19660812 199203 2 013	Wakil Kepala Sekolah
3	Wahyudin Wahid, S.Pd.T., M.Pd	1p9870327 200801 1 008	Wakil Kepala Sekolah
4	Sufirman, S.Si	19850504 201001 1 022	Wakil Kepala Sekolah

b. Nama-nama Guru

Tabel 4.2 Nama-Nama Guru

No	Nama	NIP	Pangkat/ Gol. Ruang
1	Ahmad A, S.Pd., M.Pd	19640313 198803 1 013	Pembina, Tk.I,IV/b
2	Dra. Indo Ampa,MM	19651231 198993 2 121	Pembina, Tk.I,IV/b
3	Marningsih,S.Pd.	19670917 199702 2 005	Pembina, Tk.I,IV/b
4	Setnawati Patodo, S.Pd., MM	19710406 199702 2 005	Pembina, Tk.I,IV/b
5	Bulkis, S.Pd., MM	19720622 199802 2 006	Pembina, Tk.I,IV/b
6	Hj. ST. Aisa,S.Pd., M.Pd	19720814 199802 2 005	Pembina, Tk.I,IV/b
7	Udik, S.Pd., MM	19701231 200012 1 001	Pembina, Tk.I,IV/b
8	Rahmayanti, S.Pd	19790312 200312 2 013	Pembina, Tk.I,IV/b
9	Suarsa Arifin, S.Pd., MM	19780228 200312 2 009	Pembina, Tk.I,IV/b
10	Ningsi, S.Pd	19720502 199903 2 008	Pembina, Tk.I,IV/b
11	Aliyah Lolobulan, S.S.	19740214 200312 2 006	Pembina, Tk.I,IV/b
12	Dra. Hj. Murpah, MM	19661012 199802 2 002	Pembina, Tk.I,IV/b

13	Milka Paruku, S.PAK	19730518 200003 2 002	Pembina, Tk.I,IV/b
14	Sriastati Pirham, S.Si., M.Pd.	19781017 200502 2 005	Pembina, Tk.I,IV/b
15	Sarimaya, S.Ag., M.Pd.I.	19700710 200604 2 014	Pembina, Tk.I,IV/b
16	Hapsah Andi Kasomorang, S.Pd., M.Pd	19780123 200604 2 023	Pembina, Tk.I,IV/b
17	Suhaerah Lastri, S.Pd.I	19790417 200604 2 023	Pembina, IV/a
18	Hijeriah, S.Pd.	19780607 200604 2 037	Pembina, IV/a
19	Marni Daud, ST	19760302 200701 2 021	Pembina, IV/a
20	Herlina HP, S.Pd	19810510 200604 2 031	Pembina, IV/a
21	Dewi Asriaty Djabir, S.Pd.	19820227 200502 2 006	Pembina, IV/a
22	Muhammad Bustam, S.Pd	19820211 200604 1 009	Penata Tk.I. III/d
23	Astuty, S.Kom	19791019 200804 2 001	Penata Tk.I. III/d
24	Syufri Agus B, S.Pd.	19730218 201001 1 007	Penata Tk.I. III/d
25	Wiwin Ansha, S.Pd	19840510 200902 2 008	Penata Tk.I. III/d
26	Nilamsuri, ST	19830515 200902 2 006	Penata Tk.I. III/d
27	St. Rabia Ago, S.Pd.	19740213 200701 2 011	Penata Tk.I. III/d
28	Irmawati, S.Pd	19840314 201001 2 034	Penata Tk.I. III/d
29	Fatmawati Sumang B, S.Pd.	19871215 201001 2 022	Penata Tk. I. III/d
30	Siti Rabya, S.Pd.	19830102 200902 2 008	Penata Tk.I. III/d
31	Juamri, S.Pd.,M.Pd	19870313 201001 1 007	Penata,III/c
32	Drs. Aswarudi Madjid	19680803 201506 1 001	Penata Muda Tk.I.III/b
33	Fitriani M. S.Pd.	19830710 201411 2 001	Penata Muda, III/a
34	Emil, S.Pd.	19890217 201505 1 001	Penata Muda, III/a

35	Iqlima Mudmainnah Pramudya Ningrum, S.Pd.	19880104 201903 2 010	Penata Muda, III/a
36	Anita Sari Putri Mustanu, S.Pd	19940425 201903 3 023	Penata Muda, III/a
37	Agustina TP, S.Th	-	Guru Honor
38	Anita Burhan, S.E.	-	Guru Honor
39	Putrianti Arifin, S.Pd	-	Guru Honor
40	Sri Indah Suriyanti Masyuddin, S.Pd.	-	Guru Honor
41	Dahniar, S.Pd	-	Guru Honor
42	Wika, S.Pd	-	Guru Honor
43	Nuraeni, S.Pd	-	Guru Honor
44	Lili Satriani, S.Pd.	-	Guru Honor
45	Sunarni, S.Pd.	-	Guru Honor
46	Hamriana Dewi, S.Pd.	-	Guru Honor
47	Ummu Kalsum Amaliah, S.Pd.	-	Guru Honor
48	Miftihul Haq Sayuti, S.Pd.	-	Guru Honor
49	Utari Theosofi Febrilia, S.Pd	-	Guru Honor

1. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 1 Palopo

Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana SMP Negeri 1 Palopo

No	Nama Fasilitas	Jumlah	Keterangan
A	Ruang Teori/Praktek		
1	Ruang Kelas	28 ruang	
2	Laboratorium IPA	2 ruang	
3	Laboratorium Komputer	1 ruang	
4	Laboratorium Bahasa	1 ruang	
5	Perpustakaan	1 ruang	
6	Ruang Multimedia	1 ruang	Pinjam Pakai BK
7	Ruang Keterampilan	-	

B	Ruang/Sarana Penunjang		
1	Ruang UKS	1 ruang	
2	Ruang Rapat/Ruang Guru	1 ruang	
3	Ruang BK	-	
4	Ruang TU	1 ruang	
5	Ruang OSIS	1 ruang	
6	Kamar Mandi/WC	15 buah	
7	Ruang Kepala Sekolah	1 ruang	
8	Ruang SPMI	1 ruang	
9	Aula	-	
10	Lapangan Basket	1 unit	
11	Mushollah	1 buah	
12	Ruang Ibadah	-	
13	Jaringan Internet	20 Mps	
14	Ruang Kantin Kejujuran	-	
15	Listrik	1200 watt + 1300 watt	

16	Air	Sumur dan PAM	
17	Telepon	-	
18	Fax	-	
19	Lapangan Volly	1 unit	
20	Lapangan Bulu Tangkis	1 unit	





Screenshot Google Classroom

Lampiran 9. Screenshot Google Classroom





Bilangan

Hari ini kita akan membahas materi perkalian dan pembagian bilangan bulat. Silahkan videonya ditonton dan dipahami.

<https://youtu.be/ndTF0ayfINA>

Tambahkan komentar kelas





Bilangan

Hari ini kita akan membahas materi membandingkan bilangan bulat. Silahkan videonya dinonton dan dipahami:

<https://youtu.be/DA4ng8YL80I>

Tambahkan komentar kelas





Perbandingan

Hari ini kita akan membahas materi mengenai perbandingan. Silahkan videonya dinonton dan dipahami:

<https://youtu.be/sop63Y5SSV4>



Tambahkan komentar kelas





Aljabar

Hari ini kita akan membahas materi mengenai Aljabar. Silahkan videonya ditonton dan dipahami:

<https://youtu.be/ZQV300vGWhU>

Tambahkan komentar kelas





Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel (PLSV dan PtLSV)

Hari ini kita akan membahas materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel. Silahkan videonya ditonton dan dipahami:

<https://youtu.be/i9WBpNm1oIQ>

Tambahkan komentar kelas





Persuratan

Lampiran 10. Persuratan

**PEMERINTAH KOTA PALOPO**
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 PALOPO
Alamat : Jl. Andi Pangerang No.2 Palopo Sulawesi Selatan Telp.0471-21058 Fax.0471-21058
Website : <http://www.smpn1-palopo.sch.id> email: smpn1palopo@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.3/103/SMP.01/VIII/2022

1. Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: SURIADI RAHMAT, S.Ag.,M.Pd.I
NIP	: 19730516 200902 1 001
Pangkat/Gol.	: Pembina, IV/a
Jabatan	: Kepala Sekolah

2 Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: MEILAN DANI
NIM	: 18.0204.0005
Jenis Kelamin	: Perempuan
Alamat	: Jln. Andi Kati Lr.III Kota Palopo

3 Bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian pada SMP Negeri 1 Palopo pada Tanggal 08 Juni s/d 08 Agustus 2022, dengan judul "PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA GOOGLE CLASSROOM TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN MINAT BELAJAR SISWA PADA KELAS VII SMP NEGERI 1 PALOPO".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 09 Agustus 2022
Kepala Sekolah,


SURIADI RAHMAT, S.Ag.,M.Pd.I
PANGKAT : PEMBINA
NIP, 19730516 200902 1 001





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id / Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : 0766 /In.19/FTIK/HM.01/05/2022
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Palopo, 11 Mei 2022

Yth. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Kota Palopo
di -
Palopo

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa mahasiswa (i) kami, yaitu :

Nama : Meilan Dani
NIM : 18 0204 0005
Program Studi : Pendidikan Matematika
Semester : VIII (Delapan)
Tahun Akademik : 2021/2022

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi pada lokasi di SMP Negeri 1 Palopo dengan judul: **"Pengaruh Video Pembelajaran Matematika pada Google Classroom terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Minat Belajar Siswa pada Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo"**. Untuk itu kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan menerbitkan Surat Izin Penelitian.

Demikian surat permohonan ini kami ajukan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,



Dr. Nurdin K, M.Pd
NIP19681231 199903 1 014



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat : Jl. K.H.M. Hasyim No.5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Telpun : (0471) 326048

ASLI

IZIN PENELITIAN
NOMOR : 589/IP/DPMPPTSP/2022

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Walikota Palopo Nomor 34 Tahun 2019 tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Kota Palopo dan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Yang Diberikan Pelimpahan Wewenang Walikota Palopo Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : MEILAN DANI
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jl. Andi Kati Lr. III Kota Palopo
Pekerjaan : Mahasiswa
NIM : 18 0204 0005

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA GOOGLE CLASSROOM TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN MINAT BELAJAR SISWA PADA KELAS VII SMP NEGERI 1 PALOPO

Lokasi Penelitian : SMP NEGERI 1 PALOPO
Lamanya Penelitian : 08 Juni 2022 s.d. 08 Agustus 2022

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor pada **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo**.
 2. Menpati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
 3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
 4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
 5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.
- Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 09 Juni 2022
Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP

ERICK K. SIGA, S.Sos
Pangkat : Penata Tk. I
NIP : 19830414 200701 1 005

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbang Prov.-Sul-Sel.
2. Walikota Palopo
3. Dandim 1403 SWG
4. Kapolres Palopo
5. Kepala Badan Perencanaan dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian



Lampiran 11. Dokumentasi

Bimbingan Validasi Instrumen



Pemberian Angket dan Tes



RIWAYAT HIDUP



Meilan Dani, lahir di Palopo pada tanggal 11 Juli 2000.

Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Musakkar dan ibu bernama Fitriani. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Jl. Andi Kati lorong III, Kel. Salotellue, Kec. Wara Timur Kota Palopo.

Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2012 di SD Negeri 8 Salobulo Kota Palopo. Kemudian di tahun yang sama menempuh pendidikan di SMP Negeri 8 Palopo hingga tahun 2015. Pada tahun 2015 melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 1 Palopo sampai tahun 2018. Setelah lulus pada tahun 2018, penulis melanjutkan pendidikan di bidang yang ditekuni, yaitu di Prodi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.