

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS VII DI UPT SMP NEGERI 3 PAINAN

Dina Maya Sari¹, Okviani Syafti², Yanti Nazmai Ekaputri³

^{1,2,3} STKIP Pesisir Selatan, Pesisir Selatan, Indonesia

Email: dinamayasari11mei@gmail.com



DOI : <https://doi.org/10.46245/jp>

Sections Info

Article history:

Submitted: 12 April 2026

Final Revised: 11 Mei 2026

Accepted: 16 June 2026

Published: 31 June 2026

Keywords:

Learning Media

Video Based

Student Interest in Learning

Mathematic



ABSTRAK

Low student interest in mathematics remains one of the problems in the learning process at school. This requires learning innovation through the use of interesting and interactive media, one of which is video-based learning media. This study aims to determine the effect of video-based learning media on students' interest in learning mathematics in grade VII at UPT SMP Negeri 3 Painan. This study uses descriptive quantitative analysis and correlation analysis. The sample for this study consisted of 23 students. Data collection techniques were carried out through questionnaires and observations, which were given to respondents consisting of 15 items for the independent variable (X) and 15 items for the dependent variable (Y). The data were analyzed using descriptive statistics and Pearson's product-moment correlation test. The results showed that there was a positive effect between the use of video-based learning media and student learning interest, with a correlation coefficient of (0.650), which was in the strong relationship category and greater than the t-table value at the 5% level, which was 0.4132. The implications of this study indicate that video-based learning media can be used as an alternative learning strategy to increase student learning interest in mathematics learning.

ABSTRAK

Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika masih menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif, salah satunya media pembelajaran berbasis video. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VII di UPT SMP Negeri 3 Painan. Penelitian ini menggunakan menggunakan analisis deskriptif metode kuantitatif dan analisis korelasi. Sampel dari penelitian ini adalah 23 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan observasi yang di berikan kepada responden 15 butir soal untuk variabel bebas (X) dan 15 butir untuk variabel terikat (Y). data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji korelasi pearson product moment. Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh positif antara penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap minat belajar siswa dengan nilai koefisien korelasi sebesar (0,650) yang berada pada kategori hubungan kuat dan lebih besar dari nilai t tabel pada taraf 5% yaitu 0.4132. Implikasi penelitian ini menunjukan bahwa media pembelajaran berbasis video dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika

Kata kunci: Media Pembelajaran, Berbasis Video, Minat Belajar Siswa, Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya terencana untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan mendukung pengembangan potensi siswa. Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah menciptakan generasi yang cerdas, kreatif, dan inovatif ([Darman, 2017](#)). Namun, salah satu tantangan besar yang dihadapi dunia pendidikan adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran tertentu, terutama matematika ([Indriasari et al., 2024](#)). Pelajaran ini sering dianggap sulit dan abstrak oleh sebagian besar siswa, yang berdampak pada rendahnya partisipasi mereka dalam proses pembelajaran ([Muhibbin et al., 2020](#); [Setyawan, 2025](#)).

Sebagai upaya untuk mengatasi masalah tersebut, berbagai inovasi pembelajaran telah dikembangkan, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis video. Media video dapat menyampaikan materi secara visual dan auditori, sehingga mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak ([Kotimah, 2024](#); [Kurnia et al., 2025](#)). Selain itu, video juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat belajar siswa ([Nomleni & Manu, 2018](#); [Sabrina et al., 2023](#)). Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SMP Negeri 3 Painan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan desain penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis melalui pengumpulan data berupa angka-angka yang dianalisis secara statistik ([Sugiyono, 2019](#); [Afriani et al., 2025](#)). Desain deskriptif kuantitatif dipilih karena metode ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai hubungan antara variabel-variabel penelitian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Painan, dengan jumlah total 71 siswa. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas VII 2 sebanyak 23 siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Teknik ini digunakan dengan pertimbangan bahwa kelas VII 2 memiliki tingkat minat belajar yang cenderung rendah, sehingga lebih relevan untuk penelitian ini ([Fraenkel & Wallen, 2012](#)). Instrumen penelitian berupa angket dan observasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan kecenderungan hasil angket dan observasi. Uji korelasi Pearson digunakan untuk mengukur hubungan antara penggunaan media pembelajaran berbasis video dan minat belajar siswa. Uji korelasi bertujuan untuk mengetahui kekuatan hubungan antara dua variabel, apakah hubungan tersebut signifikan secara statistik ([Arikunto, 2019](#)). Prosedur Penelitian: Tahap Persiapan, Peneliti merancang media pembelajaran berbasis video, menyusun angket berdasarkan indikator penelitian, dan melakukan uji validitas serta reliabilitas angket. Tahap Pelaksanaan, Media video diterapkan dalam pembelajaran matematika selama tiga pertemuan. Data dikumpulkan melalui angket yang dibagikan setelah pembelajaran selesai. Tahap Analisis, Data yang terkumpul dianalisis menggunakan software SPSS versi 26 untuk mempermudah perhitungan statistik. Dengan langkah-langkah di atas, metode penelitian ini diharapkan memberikan hasil yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis video selama tiga pertemuan mendapatkan skor rata-rata 100%, yang masuk kategori sangat baik. Guru mampu mengintegrasikan video pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan efektif, yang mencakup persiapan materi, presentasi

menggunakan video, dan diskusi kelas.

Aktivitas siswa juga meningkat secara signifikan selama proses pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan pertama, rata-rata persentase aktivitas siswa mencapai 73,29%, meningkat menjadi 82,61% pada pertemuan ketiga. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan video berhasil meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil observasi kegiatan siswa dalam menggunakan media pembelajaran video

NO	Aspek yang di Observasi	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1	Jumlah Persentase	513.05	552.17	578.27
2	Jumlah Persentase Rata-rata	73,29%	78,88%	82,61%

Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan untuk mengetahui kecenderungan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video. Data diperoleh melalui angket yang terdiri dari 15 pernyataan berdasarkan indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, keterlibatan, dan manfaat materi.

Indikator Perasaan Senang: Rata-rata skor siswa sebesar 85% berada pada kategori sangat baik. Sebagian besar siswa (78%) merasa lebih nyaman belajar matematika menggunakan media video dibandingkan metode konvensional.

Indikator Ketertarikan: Sebanyak 82% siswa menyatakan sangat tertarik pada materi yang disampaikan melalui media video. Ketertarikan ini didukung oleh visualisasi yang menarik, warna, dan elemen interaktif dalam video.

Indikator Perhatian: 75% siswa menyatakan bahwa penggunaan video membuat mereka lebih fokus selama pembelajaran. Hal ini mengurangi kebiasaan siswa yang sebelumnya sering merasa bosan atau tidak memperhatikan guru.

Indikator Keterlibatan: 78% siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan aktif, seperti menjawab pertanyaan dan mengikuti diskusi dengan lebih antusias. Guru melaporkan bahwa siswa lebih sering mengajukan pertanyaan selama pembelajaran berlangsung.

Indikator Manfaat: Sebanyak 91% siswa menyatakan sangat setuju bahwa materi video membantu mereka memahami topik matematika, terutama dalam operasi hitung aljabar.

Analisis Distribusi Frekuensi

Data angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif, menghasilkan kategori tingkat minat belajar siswa: Kategori Tinggi (80-100%): 86% siswa, Kategori Sedang (60-79%): 14% siswa, Kategori Rendah (<60%): 0%. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki minat belajar yang tinggi setelah menggunakan media video.

Hasil Analisis Korelasi Data

Analisis korelasi dilakukan untuk mengukur hubungan antara penggunaan media pembelajaran berbasis video (Variabel X) dan minat belajar siswa (Variabel Y). Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus korelasi Pearson Product Moment:

Data Statistik:

$$\sum x = 1652$$

$$\sum y = 1663$$

$$\sum x^2 = 118754$$

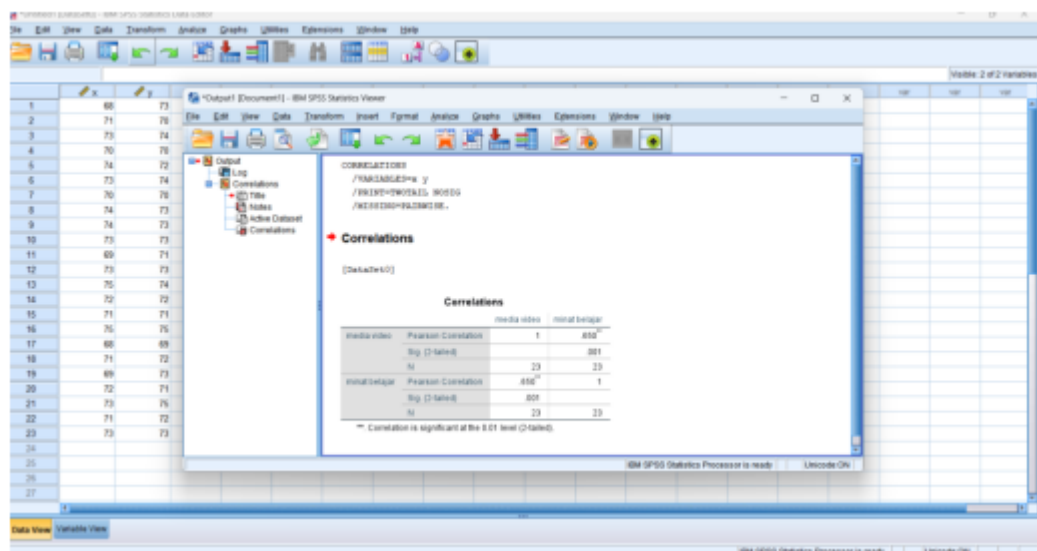
$$\sum y^2 = 120301$$

$$\sum xy = 119496$$

Untuk mengetahui besarnya hubungan antara variabel lainnya. Besar kecilnya hubungan tersebut diterapkan melalui keefektifan korelasi. Apakah pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 3 Painan dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2] \cdot [n \sum y^2 - (\sum y)^2]}} \\ &= \frac{23 \cdot 119496 - (1652)(1663)}{\sqrt{[23 \cdot 118754 - (1652)^2] \cdot [23 \cdot 120301 - (1663)^2]}} \\ &= \frac{2748408 - 2747276}{\sqrt{[2731342 - 2729104] \cdot [2766923 - 2765569]}} \\ &= \frac{1132}{\sqrt{2238 \cdot 1354}} \\ &= \frac{1132}{\sqrt{3030252}} \\ &= \frac{1132}{1740,761902} \\ &= 0,650289967 \\ \text{Jadi } r_{xy} &= 0,650 \end{aligned}$$

Gambar 1. Korelasi data menggunakan SPSS 26



Tabel 2. Interpretasi data

Koefisien Korelasi	Tingkat Hubungan
0,80 hingga 100	Sangat Kuat
0,60 hingga 7,99	Kuat
0,40 hingga 5,99	Sedang
0,20 hingga 3,99	Rendah
0,01 hingga 1,99	Sangat Rendah
0,00	Tiada berkorelasi

([Iskandar, 2013](#))

Berdasarkan hasil perhitungan pada angket yang telah dibagikan kepada 23 siswa kelas VII 2 di SMP Negeri 3 Painan dengan analisis yang menggunakan product moment. Dengan memperhatikan besarnya R_{xy} yaitu 0,650 yang berada 0,60 hingga 7,99, maka dapat dikatakan tingkat hubungan korelasi kuat dan $N = 23$ maka $r \text{ tabel} = 0,4132$ pada tingkat signifikan 5 %. Ternyata nilai r hitung lebih besar dari pada r tabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Temuan utama dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Media pembelajaran berbasis video membantu siswa memahami konsep abstrak matematika dengan lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari hasil analisis deskriptif, di mana 86% siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi setelah menggunakan media video. Hasil analisis korelasi menunjukkan hubungan yang kuat dan signifikan antara variabel penggunaan media video (X) dan minat belajar siswa (Y) dengan koefisien korelasi sebesar 0,650. Analisis ini mengindikasikan bahwa semakin sering media video digunakan dalam pembelajaran, semakin tinggi pula tingkat minat belajar siswa. Implementasi media video dalam pembelajaran matematika juga meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama proses belajar-mengajar, seperti ditunjukkan oleh peningkatan skor observasi aktivitas siswa. Rekomendasi utama dari penelitian ini adalah agar guru lebih sering menggunakan media pembelajaran berbasis video sebagai alat bantu untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Selain itu, pihak sekolah dan pemerintah perlu mendukung upaya ini dengan menyediakan pelatihan bagi guru serta memastikan ketersediaan fasilitas teknologi yang memadai. Dengan langkah-langkah tersebut, media pembelajaran berbasis video dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa, khususnya pada pelajaran matematika.

REFERENSI

- Afriani, I., Suriani, A., Desyandri, D., & Sukma, E. (2025). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Menggunakan Model RADEC Berbantuan Media Audiovisual pada Peserta Didik Kelas V SDN 24 Ujung Gurun. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(3), 3480–3490. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3126>
- Amir, A., Afnita, A., Zuve, F. O., & Erlianti, G. (2024). Education and Application of Digital

- Media in Creation and Documentation Artery Based Service Letter. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 36–42. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.5>
- Anwar, C., Septiani, D., & Riva'i, F. A. (2024). Implementation Of Curriculum Management Of Tahfidz Al-Qur'an at Al-Qur'an Islamiyah Bandung Elementary School. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(2), 91–96. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.11>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ayuba, J. O., Abdullateef, L. A., & Mutathahirin, M. (2025). Assessing the Utilization of Information and Communication Technology (ICT) Tools for Teaching Secondary Schools Islamic Studies in Ilorin, Nigeria. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(1), 28–37. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.22>
- Baroud, N., Alouzi, K., Elfzzani, Z., Ayad, N., & Albshkar, H. (2024). Educators' Perspectives on Using (AI) As A Content Creation Tool in Libyan Higher Education: A Case Study of The University of Zawia. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(2), 61–70. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.12>
- Darman, R. A. (2017). Mempersiapkan generasi emas indonesia tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas. *Jurnal Edik Informatika Penelitian Bidang Komputer Sains Dan Pendidikan Informatika*, 3(2), 73–87. <https://doi.org/10.22202/ei.2017.v3i2.1320>
- Fadli, M., Iskandar, M. Y., Darmansyah, D., J, F. Y., & Hidayati, A. (2024). Development of Interactive Multimedia Use Software Macromedia Director for Learning Natural Knowledge in High School. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 12–19. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.2>
- Hidayati, E., & Hutagaol, B. A.-R. (2025). An Analysis of Hasan Hanafi's Tafsir Method: Hermeneutics as An Interpretative Approach. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 2(1), 39–48. <https://doi.org/10.34125/injies.v2i1.22>
- Indriasari, R., Sidiq, F. F., & Mendrofa, D. E. K. (2024). Penguatan Pendidikan Karakter Sebagai Wujud Pendidikan Berkualitas Dalam Upaya Mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs). *Jurnal Wahana Bina Pemerintahan*, 6(2), 96–103. <https://doi.org/10.55745/jwbp.v6i2.273>
- Islam, I., & Ishaq, M. (2024). Development of Journalism Development Strategies in The Digital Era at Darul Mukhlisin High School. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(2), 71–79. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.11>
- Iswandi, I., Syarnubi, S., Rahmawati, U., Lutfiyani, L., & Hamrah, D. (2024). The Role of Professional Ethics Courses in Producing Prospective Islamic Religious Education Teachers with Character. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(2), 71–82. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.9>
- Khofi, M. B., & Santoso, S. (2024). Optimize the Role of The State Islamic High School (MAN) Bondowoso Principal in Promoting Digital-Based Learning. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(2), 91–102. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.7>
- Khubab, A. I., & Jaya, A. I. A. (2024). Implementation of Quality Education at the Darul Falah Amsilati Islamic Boarding School. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 1–4. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i1.1>
- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audiovisual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Ipa. Katera. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 5–12.
- Kurnia, Y. D., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Tinjauan literatur: Pengaruh media video animasi dalam pembelajaran ipa terhadap pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Media Ilmu*, 4(1), 56–66. <https://doi.org/10.31869/jmi.v4i1.6565>

- Ma'sum, A. H., & Purnomo, M. S. (2024). Effective Communication Strategies for Private Schools to Address the Controversy of High-Paying Education. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(2), 103–111. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.15>
- Muhibbin, A., Parsetiyo, W. H., Saputra, R. C., Sari, W. N., Fatmawati, I., Pramudika, R. G., Nashiroh, A. L., Wulan, N., & Muhibbin, A. (2020). *Penguatan Generasi Cerdas, Kreatif, dan MIM Janti Klaten*. 2(2), 50–55. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v2i2.10487>
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan media audio visual dan alat peraga dalam meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah. *Scholaria. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- Nugraha, R. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Development of Video Tutorials as A Media for Learning Graphic Design in Vocational High Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.1>
- Pitri, M. L., Nordin, N., Langputeh, S., & Rakuasa, H. (2025). Development of E-Module (Electronic Module) Based on Ethnoscience in Natural Science Subject of Human Reproduction for Junior High Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(1), 46–61. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.28>
- Sabrina, N. A., Maharaja, L. R., Naingglang, M. M., & Gaol, M. L. (2023). Pengaruh pengembangan media ajar visual terhadap siswa sekolah dasar dalam memahami konsep matematika secara visual. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1).
- Setyawan, D. (2025). Membangun Generasi Emas: Peran Pendidikan Dalam Membentuk Masa Depan Bangsa. *Jurnal Pembelajaran, Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–9.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafii, M. H., Rahmatullah, A. . S., Purnomo, H., & Aladaya, R. (2025). The Correlation Between Islamic Learning Environment and Children's Multiple Intelligence Development. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 2(1), 29–38. <https://doi.org/10.34125/injies.v2i1.17>
- Yulia, N. M., Asna, U. L., Fahma, M. A., Reviana, P. A., Cholili, F. N., Halimahturrafiah, N., & Sari, D. R. (2025). Use of Game-Based Learning Media Education as An Effort to Increase Interest Elementary School Students Learning. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(1), 38–45. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.23>
- Yolanda, N. S., & Laia, N. (2024). Practicality of Mathematics Learning Media Using Applications PowToon. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 27–35. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.4>
- Zafari, K. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Interactive Multimedia Development With The Autorun Pro Enterprise Ii Application Version 6.0 In Ict Guidance In Secondary Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 20–26. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.3>

Copyright holder:

© Penulis 1 2 dan 3 dengan model APA

First publication right:

Jurnal of Mathematic Education

This article is licensed under:

