

## Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Video

**Dian Elyana<sup>1\*</sup>, Andhika Ayu Wulandari<sup>2</sup>, Ori Bandiningaih Tri Mulyani<sup>3</sup>**

<sup>1\*,2</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Veteran Bangun Nusantara  
Jalan S. Humardani No. 1 Kampus Jombor, Sukoharjo, Indonesia

<sup>3</sup>SMA N 1 Tawang Sari

Jalan Patimura No.105, Sukoharjo, Indonesia

<sup>1\*</sup>dianelyana295@gmail.com; <sup>2</sup>Dhikamath.univet@gmail.com

### ABSTRAK

Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu media pembelajaran yang lebih menarik selama pembelajaran jarak jauh. Media pembelajaran yang menarik seperti video sangat diperlukan dalam pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini bertujuan meningkatkan prestasi belajar matematika dalam pembelajaran jarak jauh berbasis video. Subjek penelitian, yaitu siswa kelas XII IPS pada salah satu SMA di Tawang Sari. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pemberian tugas sebelum dan sesudah tindakan. Tindakan terdiri dari dua siklus, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan Refleksi (reflecting). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus 1 diperoleh rata-rata skor 82,11 dan pada siklus 2 diperoleh rata-rata skor 87,51, sehingga terdapat peningkatan prestasi belajar dari siklus 1 ke siklus 2. Pembelajaran jarak jauh berbasis video terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Jarak Jauh; Prestasi Belajar Matematika; Video Pembelajaran.

### ABSTRACT

Information and Communication Technology can be used to create a more interesting learning media during distance learning. Interesting learning media such as videos are indispensable in distance learning. This study aims to improve mathematics learning achievement in video-based distance learning. The research subjects were students of class XII social studies at a high school in Tawang Sari. This research method is classroom action research. Data collection techniques are carried out by giving tasks before and after the action. The action consists of two cycles, namely cycle 1 and cycle 2. Each cycle consists of four stages, namely planning (planning), implementing (acting), observing (observing), and reflecting (reflecting). The results showed that in cycle 1 the average score was 82.11 and in cycle 2 an average score was 87.51, so there was an increase in learning achievement from cycle 1 to cycle 2. Video-based distance learning was proven to improve learning achievement student.

**Keywords:** Distance Learning; Mathematics Learning Achievement; Learning Videos.

### Informasi Artikel:

Artikel Diterima: 30 Januari 2022, Direvisi: 23 Maret 2022, Diterbitkan: 31 Maret 2022

### Cara Sitasi:

Elyana, D., Wulandari, A. A., & Mulyani, O. B. T. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Video. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 77-86.

Copyright © 2022 Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika

## 1. PENDAHULUAN

Kegiatan belajar dan pembelajaran adalah proses interaksi yang bersifat edukasi dalam rangka mencapai tujuan pendidikan (Pane dkk., 2017). Proses pembelajaran di sekolah merupakan alat kebijakan publik terbaik sebagai upaya peningkatan pengetahuan dan skill. Sekolah adalah media interaksi antar siswa dan guru untuk meningkatkan kemampuan integensi, skill, dan rasa kasih sayang diantara siswa. Sekolah dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kesadaran kelas sosial siswa. Banyak siswa menganggap bahwa sekolah adalah kegiatan yang sangat menyenangkan karena mereka bisa berinteraksi satu sama lain. Namun, perspektif tentang sekolah saat ini harus berubah karena gangguan COVID-19. Kegiatan bernama sekolah yang identik dengan pembelajaran tatap muka harus dihentikan dan berganti dengan pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (Fadilah & Afriansyah, 2021).

Pandemi COVID-19 yang terjadi sejak Desember 2019 dan menyebar begitu pesat membuat pemerintah menerapkan kebijakan untuk memutus rantai penyebaran virus, salah satunya dengan social distancing. Dalam bidang pendidikan, pemerintah menerapkan sistem pembelajaran daring atau BDR (Belajar dari Rumah). Penutupan sementara lembaga pendidikan sebagai upaya menahan penyebaran pandemi COVID-19 di seluruh dunia berdampak pada jutaan pelajar, tidak kecuali di Indonesia. Pada masa pandemi COVID-19, pembelajaran di negara Indonesia dilaksanakan secara daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran dalam jaringan atau disebut sebagai pembelajaran online yang dilakukan dengan teknologi internet (Ivanova dkk., 2020; Kristiawan & Muhaimin, 2019). Menurut Dimiyati (2017) pembelajaran daring merupakan bentuk pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses belajar mengajar jarak jauh. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilaksanakan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial (Ermayulis, 2020).

Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu media pembelajaran yang lebih menarik selama pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran harus dibuat menarik dalam upaya memelihara dan mengembangkan minat atau kesiapan belajar siswa (Luritawaty, 2018). Media pembelajaran yang menarik dan inovatif diperlukan untuk membantu guru dalam mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafanao, 2018). Media pembelajaran sangat diperlukan dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Video merupakan salah satu media yang diprediksi cocok untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Pembelajaran dengan media video dapat membantu guru ketika menyampaikan materi agar suasana belajar tidak monoton, serta akan membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah (Kurniawan dkk., 2018).

Pembelajaran dengan pemanfaatan media video cenderung membuat siswa lebih mudah mengingat dan memahami pelajaran karena tidak menggunakan satu jenis indera. Silberman (2013) dari hasil penelitiannya menyatakan bahwa dengan belajar visual dapat menaikkan ingatan 14% menjadi 38%. Penelitian ini juga menunjukkan pembelajaran dengan visual dapat meningkatkan perbaikan kosa kata hingga 200%. Bahkan waktu yang diperlukan untuk penyampaian konsep berkurang sampai 40% (Zaenal dalam Purwanti, 2015). Hal ini akan semakin meningkat jika dipadukan dengan indra lainnya.

Salah satu mata pelajaran di sekolah yang cukup menjadi perhatian selama pembelajaran daring yaitu matematika. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, baik dari jenjang Sekolah Dasar, menengah, maupun perguruan tinggi. Matematika merupakan dasar dari berbagai disiplin ilmu karena setiap ilmu pasti memuat matematika di dalamnya (Luritawaty, 2019). Matematika juga merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh kebanyakan siswa. Namun, meskipun matematika merupakan pelajaran yang cukup sulit, matematika sangat penting untuk dipelajari (Siregar, 2017).

Mengingat pentingnya matematika, maka prestasi belajar matematika perlu diperhatikan dengan baik. Prestasi belajar yang rendah merupakan bukti adanya kesulitan dalam belajar siswa. Pada penelitian yang dilakukan oleh Roida (2012) diketahui bahwa rendahnya minat belajar dan kebiasaan peserta didik pada pelajaran matematika mempengaruhi prestasi yang diperoleh. Dengan kata lain, minat dan kebiasaan peserta didik yang tinggi akan menghasilkan prestasi belajar yang tinggi pula. Kesulitan belajar yang dialami siswa akan berdampak pada prestasi belajar siswa karena untuk memperoleh prestasi yang baik tergantung dari perlakuan belajar di sekolah maupun diluar sekolah dan atas ketentuan serta usaha siswa dalam belajar. Hal ini juga terjadi dalam belajar matematika. Oleh karena itu, memahami kesulitan belajar siswa dalam pembelajaran matematika penting bagi guru untuk dijadikan masukan dalam memperbaiki proses belajar mengajar di kelas (Jamal, 2014).

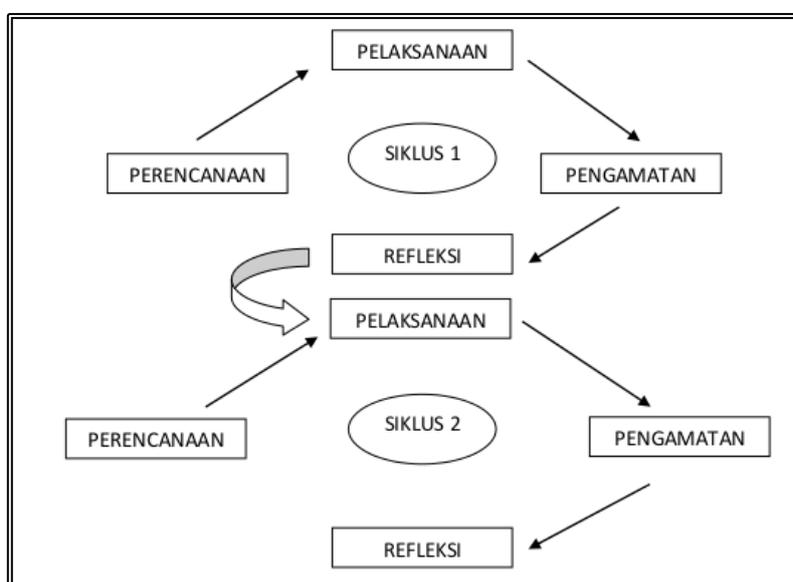
Berdasarkan uraian masalah, guru hendaknya menggunakan variasi dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan prestasi belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar matematik siswa dengan pembelajaran berbasis video. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan alternatif solusi dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa, khususnya pada pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran dalam jaringan (daring).

## 2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat (Aqib dkk., 2011). Subjek

penelitian yaitu siswa kelas XII IPS pada salah satu SMAN di Tawang Sari dengan jumlah 36 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Subjek dipilih dengan teknik purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono dalam Hasanah dkk., 2020). Kelas tersebut dipilih karena banyak peserta didik yang belum mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran matematika.

Penelitian dilaksanakan secara online sejak bulan September sampai dengan bulan Oktober. Penelitian dilakukan dalam 2 tahap yaitu siklus 1 dan siklus 2 dengan masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan (acting), (3) pengamatan (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Siklus penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut (Sunendar, 2008).



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes soal uraian dengan pertimbangan agar peserta didik mampu menuliskan setiap langkah penyelesaiannya yang menggambarkan kemampuan dalam pemecahan soal yang diberikan. Setelah data terkumpul, data selanjutnya dianalisis untuk mengetahui nilai rata-rata yang diperoleh siswa dalam peningkatan prestasi belajar yaitu dengan menggunakan rumus :

$$\text{rata - rata} = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan:

$\sum x$  : Jumlah data

$\sum n$  : Banyaknya data

Adapun panduan yang digunakan dalam menganalisis prestasi belajar siswa secara rinci yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Panduan Analisis Prestasi Belajar

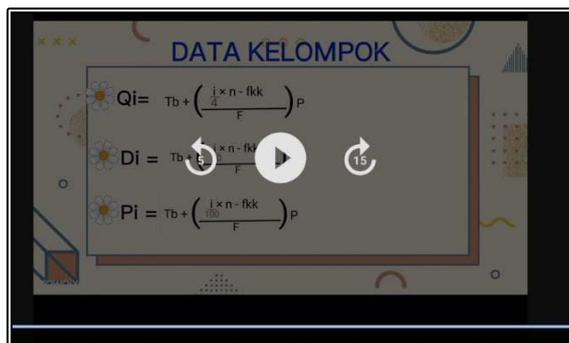
Indikator	Variabel	Sumber Data
Aktivitas siswa selama pembelajaran matematika secara daring berbasis video	a. Kesiapan siswa b. Menanggapi apersepsi c. Memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru d. Kerjasama peserta didik e. Disiplin dalam mengikuti pembelajaran daring f. Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dari guru g. Ketepatan dalam mengerjakan tugas	Siswa, <i>Google classroom</i> , Catatan kegiatan
Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran	a. Menyiapkan media pembelajaran b. Pelaksanaan pembelajaran c. Memberikan tugas d. Pelaksanaan kegiatan akhir	Video pembelajaran, Catatan kegiatan
Kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran	a. Kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran matematika b. Ketepatan dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan guru c. Kemampuan meningkatkan prestasi belajar pada setiap pertemuan	Siswa, Lembar kerja siswa

Analisis data dilakukan dengan membandingkan data hasil prestasi belajar peserta didik pada setiap siklus, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Penelitian dinyatakan berhasil apabila paling tidak terdapat sebanyak 75% siswa yang mempunyai prestasi belajar tinggi atau di atas KKM (75), serta rata-rata skor prestasi belajar siswa paling tidak mencapai nilai 85. Bila kriteria tersebut sudah tercapai maka dapat disimpulkan bahwa penelitian berhasil dan dihentikan pada siklus tersebut.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Hasil Penelitian

Media pembelajaran pada penelitian berbentuk video. Adapun tampilan video yang digunakan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yaitu sebagai berikut.

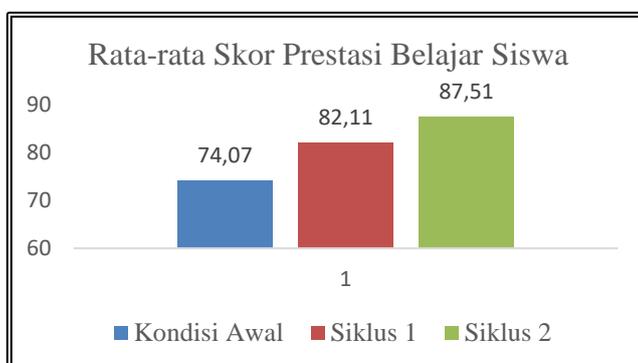


Gambar 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Hasil pelaksanaan siklus 1 menunjukkan bahwa: (1) Pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun; (2) Peserta didik secara mandiri mempelajari dan mengakses materi yang telah diberikan terbukti respon peserta didik ketika diminta mengerjakan latihan soal pada saat pelajaran berlangsung; (3) Peserta didik mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan tepat waktu dengan rata-rata skor 82,11. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan prestasi belajar antara siklus 1 dengan tahap sebelum tindakan.

Dari hasil pelaksanaan siklus 1 sudah diketahui bahwa pada tahap tersebut peserta didik mengalami peningkatan prestasi belajar dari tahap sebelum adanya tindakan. Namun peneliti perlu melakukan refleksi untuk mengoreksi kendala yang terjadi pada siklus 1 yang akan diterapkan di siklus 2, dengan harapan terjadi peningkatan prestasi belajar pada peserta didik. Selanjutnya, pada siklus 2, peneliti melakukan langkah yang sama seperti pada siklus 1, namun ada perbaikan dari refleksi pada siklus 1. Hasil prestasi belajar siswa dari siklus ke 2 mengalami peningkatan dari siklus 1 yaitu dengan rata-rata skor 87,51.

Berdasarkan hasil penelitian sebelum dan sesudah adanya tindakan, yaitu siklus 1 dan siklus 2 dalam pembelajaran matematika berbasis video, diketahui terdapat peningkatan prestasi belajar peserta didik. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Rata-rata Skor Prestasi Belajar Siswa

Berdasarkan gambar 3. diketahui bahwa rata-rata skor prestasi peserta didik sebelum adanya tindakan adalah 74,07. Pada siklus 1 diperoleh skor rata-rata 82,11 sedangkan pada siklus 2 didapatkan skor rata-rata yaitu 87,51. Jadi secara keseluruhan terdapat peningkatan prestasi belajar yang cukup signifikan dilihat dari rata-rata prestasi peserta didik mulai dari kondisi awal/sebelum tindakan sampai dengan siklus 2. Perbandingan dari ketiga kondisi tersebut dapat disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 1. Perbandingan sebelum tindakan, Siklus 1, dan Siklus 2**

No	Komponen	Kondisi Awal	Siklus 1	Siklus 2	Refleksi dari kondisi awal ke kondisi akhir
1	Nilai Rata-rata	74,07	82,11	87,51	Terjadi peningkatan rata-rata sebesar 13,44
2	Nilai Tertinggi	87	95	100	Terjadi peningkatan nilai tertinggi sebesar 13
3	Nilai Terendah	60	71	77	Terjadi peningkatan nilai terendah sebesar 17
4	Rentang Nilai	27	24	23	Terjadi penurunan rentang nilai sebesar 4
5	Ketuntasan	59%	92%	100%	Terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 41%

Peningkatan prestasi belajar peserta didik pada tabel diatas merupakan representasi dari pembelajaran jarak jauh berbasis video untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajarnya. Untuk efektifitasnya, ditinjau dari hasil prestasi belajar, persentase ketuntasan mencapai lebih dari 75%. Hal ini berarti penerapan video untuk membantu meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada masa pembelajaran jarak jauh bisa dikatakan efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Abdullah (2013) bahwa penggunaan media dapat meningkatkan prestasi belajar dan pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika.

## b. Pembahasan

Penelitian diawali dengan melakukan wawancara berupa tanya jawab bersama guru mata pelajaran matematika kelas XII IPS pada salah satu SMAN di Tawang Sari. Materi wawancara berkaitan dengan prestasi belajar peserta didik dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang telah berlangsung selama ini. Selain itu, peneliti juga melakukan konsultasi dengan dosen dan guru mata pelajaran terkait Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan perangkat mengajar lainnya yang akan digunakan peneliti untuk proses penelitian. Berdasarkan wawancara yang sudah dilaksanakan, diperoleh data mengenai kondisi awal pada proses pembelajaran daring sebelumnya, yaitu siswa masih belajar dengan menggunakan google classroom dimana guru menggunakan media powerpoint sebagai media utamanya. Meskipun pemanfaatan teknologi sudah diterapkan, namun peserta didik masih belum menguasai sepenuhnya mengenai materi-materi yang dibahas karena pada powerpoint yang dishare oleh guru hanya berisi ringkasan rumus-rumus materi yang akan dibahas. Belum dikuasainya materi terbukti dari nilai tes maupun tugas peserta didik yang masih tergolong rendah atau dibawah

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 74,80 dari 75,0. Hanya 59% peserta didik memenuhi nilai KKM. Maka dari itu prestasi belajar peserta didik harus lebih ditingkatkan.

Setelah kondisi subjek dipahami, peneliti kemudian melakukan siklus 1 dengan beberapa tahapan. Tahap 1 yaitu perencanaan (planning) dilakukan dengan menyusun RPP sesuai dengan pokok bahasan dan menyiapkan materi pembelajaran online dengan membuat video. Tahap 2 yaitu pelaksanaan (acting). Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP. Sebelum memulai, pembelajaran dibuka dengan memberi salam kepada peserta didik dan kemudian berdoa serta meminta peserta didik untuk memberi komentar tanda peserta didik mengikuti pelajaran. Peneliti kemudian memberikan video pembelajaran yang sudah dibuat sebelumnya. Video tersebut menjelaskan materi-materi secara terperinci mulai dari definisi, rumus, latihan soal, serta pembahasannya. Peneliti memberi waktu kepada peserta didik untuk memahami materi yang sudah dilihat, kemudian peserta didik diminta untuk mengerjakan latihan soal dan melakukan *sharing* jawaban pada saat itu juga untuk mengetahui apakah siswa paham mengenai materi tersebut atau tidak. Peneliti juga melakukan tanya jawab terkait materi yang telah disampaikan. Sebagai penutup, peneliti memberikan beberapa soal uraian untuk dikerjakan peserta didik untuk mengukur prestasi peserta didik dalam pemahaman materi tersebut. Selanjutnya pada tahap 3 yaitu pengamatan (observing), peneliti mengamati hasil prestasi peserta didik melalui tugas yang sudah diberikan. Terakhir pada tahap 4 yaitu refleksi (reflecting), peneliti menganalisis data yang sudah dikumpulkan kemudian merefleksi apakah hasil dari pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan berhasil atau tidak dengan tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Setelah dilakukan siklus 1 dan 2 diketahui bahwa terjadi peningkatan prestasi matematika siswa dengan pembelajaran menggunakan video. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video dapat menjadi alternatif untuk guru matematika dalam meningkatkan prestasi matematika siswa. Melalui pemberian video, siswa tampak lebih semangat dalam belajar. Siswa dapat memaksimalkan pendengaran, penglihatan, dan gerakannya selama memahami video. Tidak tampak kejenuhan dalam belajar. Hal tersebut menyebabkan pemahaman siswa meningkat dan berdampak pada peningkatan prestasinya, meskipun pembelajaran yang dilakukan merupakan pembelajaran jarak jauh.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ditinjau dari kondisi awal, siklus 1, dan siklus 2, telah terjadi peningkatan prestasi matematika siswa. Hal ini berarti penggunaan video pada pembelajaran jarak jauh dapat meningkatkan prestasi belajar matematika peserta didik. Pembelajaran jarak jauh di masa pandemi dapat dimaksimalkan

dengan meningkatkan inovasi guru untuk mengembangkan media yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian, prestasi belajar siswa dapat meningkat.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif acuan bagi peneliti atau guru untuk melakukan perbaikan dalam mengajar atau melakukan pengabdian kepada masyarakat. Hal ini bertujuan agar peneliti atau guru dapat menjadi lebih baik serta dapat mengembangkan ide-ide yang lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, B. M (2013). *Peningkatan Pemahaman Konsep dan Prestasi Belajar Matematika Menggunakan Media Adobe Flash Siswa Kelas VIII Semester Genap SMP N 2 Wuryantoro Tahun Ajaran 2012/2013*. Naskah Publikasi: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Aqib, dkk. (2011). *Penelitian tindakan kelas untuk guru SD, SLB dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Dimiyati. (2017). *Pemanfaatan Pembelajaran Daring*. UNJ.
- Ermayulis, S. (2020). *Penerapan Sistem Pembelajaran Daring dan Luring Di Tengah Pandemi COVID-19*.
- Fadilah, D. N., & Afriansyah, E. A. (2021). Peran Orang Tua terhadap Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Online. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 395-408.
- Hasanah, Hilmi, M., Wulandari, Ayu, A., & Nur, R. (2020). Google meet dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XII IPS-3 SMAN 1 Tawang Sari. (2020). Google meet dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XII IPS-3 SMAN 1 Tawang Sari. *JP2M: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 7(1), 1-9.
- Ivanova, T., Gubanova, N., Shakirova, I., & Masitoh, F. (2020). Educational technology as one of the terms for enhancing public speaking skills. *Universidad y Sociedad*, 12(2), 154- 159.
- Jamal, F. (2014). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Peluang Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Meulaboh Johan Pahlawan. *Jurnal MAJU: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 18-36.
- Kristiawan, M., & Muhaimin, M. (2019). Teachers' Obstacles In Utilizing Information and Communication Technology. *International Journal of Educational Review*, 1(2), 56-61.
- Luritawaty, I. P. (2018). Pembelajaran Take And Give Dalam Upaya Mengembangkan kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 179-188.
- Luritawaty, I. P. (2019). Pengembangan Kemampuan Komunikasi Matematik melalui Pembelajaran Take and Give. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 239-248.
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5

- Malang. *JINOTEP: Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119-125.
- Pane, Aprida., & Dasopang, M.D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Purwanti, Budi (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42-47.
- Roida. E. F. S. (2012). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *FORMATIF: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 122-131.
- Silberman, M. 2013. *Pembelajaran Aktif 101 Strategi untuk mengajar secara aktif*. Jakarta barat: PT Indeks.
- Siregar, N.R. (2017). Persepsi Siswa pada Pelajaran Matematika:Studi Pendahuluan pada Siswa yang Menyenangi Game. *Prodising Penemuan Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 224-232.
- Sunendar, T. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Tafanao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-112.

## BIOGRAFI PENULIS

	<p><b>Dian Elyana</b> Lahir di Karanganyar, 29 April 1999. Sedang menempuh studi S1 Pendidikan Matematika Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo.</p>
	<p><b>Andhika Ayu Wulandari, S.Si., M.Pd.</b> Lahir di Surakarta, pada tanggal 16 September 1986. Staf pengajar di Universitas Veteran Bangun Nusantara. Studi S1 Matematika di Universitas Sebelas Maret, Surakarta, lulus tahun 2008. Studi S2 Pendidikan Matematika di Universitas Sebelas Maret, Surakarta, lulus tahun 2010.</p>
	<p><b>Ori Bandiningsih Tri Mulyani, S.Si.</b> Staf pengajar di SMA N 1 Tawang Sari. Studi S1 Matematika di Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, lulus tahun 2007.</p>