PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI MATEMATIKA EKONOMI DENGAN PENDEKATAN ETNOPEDAGOGI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA

by Achmad Buchori

Submission date: 21-Feb-2023 02:53PM (UTC+0700)
Submission ID: 2019490052
File name: 4G_195-Article_Text-799-1-10-20230101.pdf (225.36K)
Word count: 4060
Character count: 26082

Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika
http://lebesgue.lppmbinabangsa.id/index.php/home
Vol. 3, No. 3, Desember 2022

p-ISSN 2721-8929
e-ISSN 2721-8937
DOI Issue: 10.46306/lb.v3i3

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI MATEMATIKA EKONOMI DENGAN PENDEKATAN ETNOPEDAGOGI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA

Achmad Buchori[1], Siti Kholifah[2]
[1]Universitas PGRI Semarang
[2]Universitas STEKOM Semarang
achmadbuchori@upgris.ac.id[1], olivstekom@gmail.com[2]

Abstract

The purpose of this study was to find out that instructional video media with an Ethnopedagogical approach are valid and can increase student motivation and learning outcomes. Until now, students are still not optimal in their motivation and learning outcomes in economic mathematics. local wisdom values. This study uses research and development (Research and Development) methods with the ADDIE learning model which uses 5 stages using instruments, namely questionnaires and post tests in the form of answers to evaluation questions to find out from the media. The development procedures in this study include: (1) analysis of student needs, curriculum and materials, (2) Designing media designs, (3) Developing media designs, (4) Testing the feasibility of media designs, and (5) evaluating media designs, the research was conducted in the UPGRIS Semarang Mathematics Education Study Program and D4 Computerized Accounting Study Program at STEKOM Semarang University. Based on the validation results from the validator, the acquisition of a very good score from member learning media experts obtained 97.3%, learning material experts obtained 90%. The subjects in the study that collected data were 27 students from the experimental class and 27 students from the control class. While in the trial phase there were 28 students who had received economic mathematics material. Based on the results of the study it was concluded that instructional video media with an ethnopedagogical approach to motivation and learning outcomes of UPGRIS Mathematics Education students and D4 study program Computerized accounting at STEKOM Semarang university are valid, can increase learning motivation in the very good category, and can improve student learning outcomes.

Keywords: ethnopedagogy, learning outcomes, motivation to learn, development, tutorial video.

Abstrak

Abstrak: Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui media video pembelajaran dengan pendekatan Etnopedadogi valid dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa yang sampai saat ini mahasiswa masih kurang maksimal motivasi dan hasil belajar matematika ekonominya, alasan menggunakan pendekatan etnopegagogi diharapkan mahasiswa bisa mengaktualisasikan pembelajaran yang berorientasi pada penanaman nilai-nilai kearifan lokal. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model pembelajaran ADDIE yang menggunakan 5 tahap menggunakan instrumen, yaitu angket dan post test berupa jawaban soal evaluasi untuk mengetahui dari media tersebut. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mencakup: (1) analisis kebutuhan mahasiswa, kurikulum dan materi, (2) Perancangan desain media, (3) Pengembangan desain media, (4) Uji kelayakan desain media, dan (5) evaluasi desain media, penelitian dilakukan di prodi Pendidikan matematika UPGRIS Semarang dan prodi D4 Komputerisasi akuntansi universitas STEKOM Semarang. Berdasarkan hasil validasi dari validator memperoleh kriteria sangat baik dari ahli media pembelajaran memberoleh 97,3%, ahli materi pembelajaran memperoleh 90%. Subjek pada penelitian mengumpulkan data adalah 27 mahasiswa kelas eksperimen dan 27 mahasiswa kelas kontrol. Sedangkan pada tahap uji coba adalah 28 mahasiswa yang sudah mendapatkan materi matematika ekonomi. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa media video pembelajaran dengan pendekatan etnopedagogi terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa Pendidikan matematika UPGRIS dan prodi D4 Komputerisasi akuntansi universitas STEKOM Semarang valid, dapat meningkatkan motivasi belajar dengan kategori sangat baik, dan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Kata kunci: etnopedagogi, hasil belajar, motivasi belajar, pengembangan, video pembelajaran.

Received: December 20, 2022 / Accepted: December 30, 2022 / Published Online: December 31, 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang harus ditempuh bagi setiap warga negara yang menginginkan kemajuan bangsanya, maka ilmu Pendidikan dapat dikembangkan kembali sesuai perkembangan jaman (Devi, M. S., 2012). Pendidikan diarahkan pada penciptaan sumber daya manusia yang berkualitas, hal ini menunjukan bahwa sumber daya manusia menjadi dominan dalam proses pembelajaran, hal itu juga berarti bahwa dalam mengelola SDM merupakan daerah yang sangat penting untuk melaksanakan proses pembelajaran di sekolah (Rustam, 2016). Pendidikan saat ini sedang mengalami perubahan yang amat pesat. Berbagai cara atau metode baru yang telah diperkenalkan serta digunakan supaya pembelajaran menjadi lebih terkesan dan lebih bermakna (Rahmawati dkk., 2016). Pendidikan dimulai dengan memberikan pengetahuan dasar dan aplikasi dalam situasi kerja.

Pembelajaran pada dasarnya tidak hanya menerapkan konsep, teori, dan fakta tapi juga aplikasi didalam kehidupan sehari-hari serta dalam proses pembelajaran dosen tidak lagi menjadi pusat pembelajaran. Dengan pembelajaran yang demikian, diharapkan mahasiswa terbiasa belajar mandiri dan aktif selama proses pembelajaran. Tetapi kenyataan yang terjadi, dalam pembelajaran khususnya pembelajaran matematika masih sering dijumpai kecenderungan mahasiswa tidak mau bertanya kepada dosen meskipun sebenarnya mereka belum mengerti tentang materi yang disampaikan oleh dosen. Untuk itu dosen harus bijaksana dalam menentukan suatu model pembelajaran yang sesuai, yang dapat menciptakan situasi dan kondisi kelas yang kondusif agar proses belajar mengajar dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Hadiyanti, dkk, 2012).

Pada masa era teknologi saat ini, seharusnya dosen lebih kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis IT. Media pembelajaran berbasis IT yang dibutuhkan mahasiswa adalah media pembelajaran yang bersifat interaktif. Hal yang harus dikembangkan dalam bidang pendidikan seperti pembaharuan sistem atau kurikulum pendidikan, metode pembelajaran, media pembelajaran, ataupun kualitas Pendidikan. (Hadisi, L., & Muna, W., 2015). Media berbasis teknologi dapat membuat siswa lebih berinteraktif dan beradaptasi dengan arus perkembangan dibidang ilmu teknologi. Pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan akan membantu dunia pendidikan, meningkatkan kuantitas siswa. Selain peningkatan kuantitas, hal yang sama juga berlaku pada sisi kualitas mahasiswa.

Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan sebelumnya, menunjukan bahwa motivasi dan hasil belajar mahasiswa program studi Pendidikan matematika Universitas PGRI Semarang dan mahasiswa D4 komputerisasi akuntansi dalam materi matematika ekonomi masih rendah, hal ini dibutktikan hasil nilai UAS pada mata kuliah matematika ekonomi di Universitas PGRI Semarang dan Universitas STEKOM yang nilai rata-rata mata kuliah ini kurang dari 70, hal ini menjadi keprihatinan bagi dosen agar mahasiswa menjadi lebih baik lagi. Dikarenakan bahwa fakta yang terjadi dosen masih minim dalam memanfaatkan media secara visual konkret dalam pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar matematika didalam penguasaan materi matematika ekonomi memberikan bukti bahwa sumber daya manusia perlu memerlukan pengembangan yang berkelanjutan, pengembangan sumberdaya manusia, hal ini harus didukung dengan pembelajaran matematika yang optimal, karena

matematika mempunyai peranan penting dalam kehiduapan sehari-hari. Matematika menjadi model dalam menyelesaikan setiap masalah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yaitu dengan inovasi dalam menajemen kelas, metode pembelajaran, serta media pembelajaran yang relavan, menurut Warsita (dikutip oleh Mujahid, 2018). Penggunaan media di bidang pendidikan memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran, keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran.(Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., Fahrizqi, E. B., & Setiawansyah, S., 2021). Penggunaan media pembelajaran dapat menghemat waktu dalam persiapan mengajar, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan mengurangi kesalah pahaman siswa terhadap penjelasan yang diberikan guru. Dalam setiap kesempatan, pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*). Dengan mengajukan masalah kontekstual, siswa secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika (Zuhri & Rizaleni, 2016).

Pembelajaran dengan pendekatan Etnopedagogi pada kurikulum KKNI merupakan bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan Pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap keunggulan dan kearifan lokal di daerah tempat tinggalnya. Menurut Tilaar (Oktavianti & Ratnasari, 2018) menyatakan bahwa kearifan lokal mempunyai nilai pedagogis dalam mengatur tingkah laku yang bermanfaat untuk kepentingan masyarakat bersama. Menurut Alexander (dikutip oleh Muzakkir, 2021) menemukan hubungan yang erat antara pedagogi dan kehidupan sosial budaya masyarakat.

Oleh karena itu perlunya suatu inovasi pembelajaran yang berorientasi pada karifan lokal, sehingga pembelajaran yang berlangsung akan berjalan secara optimal, dengan ini inovasi pembelajaran sebagai sarana dan prasarana yang perlu dilakukan dengan menggunakan inovasi media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Menurut (Sanaky, 2013) Media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan pesan. Media video menyajikan objek belajar yaitu secara konkret atau pembelajaran dengan pesan yang secara realistik. video menampilkan animasi yang mungkin menguntungkan, karena kemampuan untuk menggunakan isyarat visual untuk menyorot suatu komponen tertentu, dan juga untuk memperlambat atau mempercepat berbagai proses untuk menekankan suatu konsep (Miller, 2014). Dengan media video pembelajaran yang berorientasi dengan kearifan lokal misalnya, sehingga nilai- nilai kearifan lokal di dalam media video pembelajaran dapat menjadi pemahaman bagi siswa untuk mengenal keunikan budaya dan kearifan lokal yang berada pada daerah tempat tinggal.

Motivasi berasal dari kata latin *movere* yang berarti dorongan, daya penggerak ataupun kekuatan yang menimbulkan sesuatu tindakan ataupun perbuatan. Motivasi ialah sesuatu dorongan yang membuat orang berperan ataupun bersikap dengan metode – metode motivasi yang mengacu pada sebab munculnya suatu sikap, seperti aspek– aspek yang mendesak seorang buat melaksanakan ataupun tidak

melaksanakan suatu. Menurut (Asrofi, 2008) kondisi belajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Motivasi justru bisa diamati sebagai basis buat menggapai sukses pada bermacam bidang kehidupan melalui peningkatan keahlian serta keinginan (Hastuti, 2016). Motif yang kuat ini kerap kali menurun bila sudah menggapai kepuasan atau menemui kegagalan (Sapti, 2019). Selain motivasi, hasil belajar merupakan acuan pengukuran, hasil belajar mahasiswa juga memiliki peran penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang akan dijalankan, karena hasil belajar adalah nilai dari tindakan yang dijalankan siswa setelah di berikan perlakuan.. Menurut (Widayanti, 2014) hasil belajar merupakan pola - pola perbuatan, nilai- nilai, pengertian- pengertian, sikap-sikap, apresiasi serta keahlian, Hasil belajar ialah hasil dari sesuatu interaksi tindak belajar serta perbuatan mengajar. Hasil belajar juga merupakan hasil dari penyelesaian proses pembelajaran, dimana melalui pembelajaran mahasiswa bisa mengenali, paham, serta bisa menerapkan apa yang dipelajarainya (Ricardo & Meilani, 2017). Semua aktifitas yang berada didalam proses belajar sangat mempengaruhi hasil belajar setiap siswa dalam pembelajaran. Menurut (Sulastri et al., 2015), hasil belajar ialah perihal yang bisa dipandang dari 2 bagian yaitu sisi mahasiswa serta dari sisi dosen. Dari sisi mahasiswa, hasil belajar ialah tingkat kemajuan mental yang lebih baik apabila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Dengan ini perlunya pengembangan media pembelajaran didalam proses pembelajaran matematika ekonomi, hal tersebut dapat dilakukan dengan pengembangan media video pembelajaran matematika ekonomi dengan pendekatan Etnopedagogi yang berorientasikan kepada nilai budaya dan kearifan lokal, hal tersebut diharapkan mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan matematika Universitas PGRI Semarang dan program studi D4 komputerisasi akuntansi agar terciptanya proses belajar yang optimal dengan tujuan pembelajaran dan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan mahasiswa maupun dosen, dengan hasil belajar yang memuaskan hal ini mampu menentukan bahwa mahasiswa telah tuntas dalam memahami materi pembelajaran yang telah diberikan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Impementation, and Evaluation*). Oleh karena itu, langkah-langkah penelitian yang dilakukan melalui:

1. *Analysis*

   Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan mahasiswa, analisis kurikulum, dan analisis materi

2. *Design*

   Merancang desain untuk mengembangkan media video pembelajaran.

3. *Development*

   Mengembangkan media video pembelajaran dengan pendekatan etnopedadogi terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa Pendidikan matematika universitas PGRI Semarang dan Universitas

STEKOM Semarang berdasarkan validasi ahli dan revisi media.

4. *Implementation*

   Mengujicobakan media video pembelajaran kepada siswa, melaksanakan tes hasil belajar dan membagikan angket respon.

5. *Evaluation*

   Melakukan analisis serta perbaikan media terhadap kesalahan yang terjadi selama pembelajaran pada tahap implementasi.

Subjek dari penelitian ini adalah siswa prodi Pendidikan matematika Universitas PGRI Semarang dan mahasiswa D4 Komputerisasi Akuntansi Universitas STEKOM Semarang pada tahun ajaran 2022/2023. Pemilihan subjek dalam penelitian ini disesuaikan dengan kondisi kampus dan dengan beberapa pertimbangan dari dosen pengampu mata kuliah matematika ekonomi, sehingga dengan beberapa pertimbangan dipilih subjek yang berjumlah 27 mahasiswa UPGRIS dan 27 mahasiswa Universitas STEKOM. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah berupa instrument penelitian yang dugunakan untuk penilaian kevalidan adalah lembar validasi, lembar validasi ini ditujukan kepada 1 dosen ahli materi pembelajaran, dan 1 dosen ahli media pembelajaran, lembar validasi ini menunjukkan apakah media video pembelajaran ini layak digunakan tanpa revisi, dengan revisi atau tidak layak digunakan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa tahapan:

1. *Tahap Uji Validitas*

   Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrument. Pedoman perhitungan uji validitas dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria klasifikasi validitas

No	Interval	Kriteria
1.	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
2.	0,60 – 0,79	Tinggi
3.	0,40 – 0,59	Cukup
4.	0,20 – 0,39	Rendah
5.	0,00 – 0,19	Sangat Rendah

   Media video pembelajaran bila dikatakan valid apabila kriteria rata-rata penilaian masing-masing memenuhi kriteria minimal baik. Jika kurang dari nilai yang sudah ditetapkan maka media video pembelajaran perlu direvisi kembali.

2. *Tahap Uji Reliabilitas*

   Reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrument cukup untuk digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data. Pedoman perhitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria klasifikasi reliabilitas

No	Interval	Kriteria

1.	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
2.	0,60 – 0,79	Tinggi
3.	0,40 – 0,59	Cukup
4.	0,20 – 0,39	Rendah
5.	0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Media video pembelajaran bila dikatakan reliabel apabila kriteria rata-rata penilaian masing-masing memenuhi kriteria minimal baik. Jika kurang dari nilai yang sudah ditetapkan maka media video pembelajaran perlu direvisi kembali.

3. *Tahap Taraf Kesukaran*

Taraf kesukaran soal bisa ditunjukan dengan pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Pedoman perhitungan taraf kesukaran dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Taraf Kesukaran

No	Interval	Kriteria
1.	0,00 – 0,30	Sukar
2.	0,31 – 0,70	Sedang
3.	0,71 – 1,00	Mudah

Suatu soal dilakukan dengan memperhatikan tingkat kesukaran soal sehingga hasil yang dicapai mahasiswa dapat prestasi yang sesungguhnya.

4. *Tahap Daya Pembeda*

Daya pembeda dapat digunakan untuk menghitung rata-rata dari kelas kelompok atas dengan rata-rata kelas kelompok bawah untuk setiap butir soal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pengembangan media video pembelajaran dengan pendeketan etnopedagogi terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa UPGRIS dan Universitas STEKOM adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan mahasiswa, analisis kurikulum, dan analisis materi.

1) Analisis Kebutuhan mahasiswa

Analisis kebutuhan mahasiswa ini dilakukan dengan melakukan observasi awal untuk mengunpulkan data mengenai kebutuhan mahasiswa. Hasil analsisis kebutuhan peserta didik yaitu: (1) dalam proses pembelajaran, sumber belajar yang digunakan masih berpedoman dengan Modul. Belum adanya inovasi pembelajaran yang menggunakan media tertentu untuk mempermudah mahasiswa untuk memahami materi pemnbelajaran. (2) mahasiswa juga pastinya membutuhkan media video untuk mempermudah mereka untuk memahami materi matematika ekonomi mahasiswa jadi meningkat.

2) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran. Hasil observasi yang dilakukan oleh

peneliti, kurikulum yang digunakan di sekolah tempat peneliti lakukan adalah menggunakan kurikulum KKNI.

3) Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran yang biasanya dilakukan untuk menyampaikan materi matematika ekonomi. Berkaitan dengan analisis kurikulum, peneliti menggunakan kearifan lokal proses jual beli di pasar tradisional dengan bunga majemuk yang memiliki nilai ekonomis dan memiliki potensi untuk dikaitkan dengan materi matematika ekonomi, yaitu proses jual beli dengan memakai bunga majemuk

2. *Design* (Perancangan)

Tahapan perencanaan produk ini peneliti emmbuat rancangan design untuk mengembangkan media video pembelajaran, *software* yang digunakan dalam pembuatan media ini adalah aplikasi editing video VN atau *Vlog Now* yaitu aplikasi yang juga dapat dipakai di smaprtphone untuk mengedit video pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah pengumpulan data atau bahan materi pembelajaran yang diperlukan untuk pembuatan media seperti: kompetensi, aplikasi, materi pokok, barang hasil dari kerajinan ayaman matematika ekonomi, instrument video dan audio. Materi pokok diambil berdasarkan materi pada modul matematika ekonomi

Tahap pembuatan desain media ini meliputi pembuatan desain konsep pada video yang akan dibuat agar terlihat menarik, jelas, dan mudah digunakann, serta mahasiswa mudah memahami materi bunga majemuk. Tahap pengambilan konsep peneliti menggunakan aplikasi maple sebagai bahan pokok dari konsep tersebut, agar lebih mengarah ke konsep kearifan lokal belanja di pasar tradisional maka ditambahkan iringan lagu *backsound* dengan irama genre music melayu, kemudian untuk pembukaan video pembelajaran ditambahkan video Menara mercusuar pulau lengkuas menggunakan kamera *drone* yang lebih menarik.

3. *Development* (Pengembangan)

1) Analisis Validasi Ahli

Data hasil validasi oleh 1 dosen validator ahli dari Universitas PGRI Semarang dan Universitas STEKOM. Proses validasi dilakukan sekali dan direvisi sesuai dengan saran dari validator ahli. Hasil observasi dari validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 4 dan validator ahli materi dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 4. Penilaian Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Kriteria
1.	Umum	95%	Sangat Baik
2.	Subtansi Materi	100%	Sangat Baik
3.	Kelayakan Bahasa	93%	Sangat Baik
4.		100%	

Kelayakan Kegrafikan		Sangat Baik
Total	97,3%	Sangat Baik

Tabel 5. Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Kriteria
1.	Umum	90%	Sangat Baik
2.	Subtansi Materi	88,9%	Sangat Baik
3.	Desain Pembelajaran	91,4%	Sangat Baik
	Total	90%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4 dan Tabel 5, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran telah memenuhi kategori sangat baik dan sudah dapat digunakan untuk tahap ujicoba atau layak digunakan. Tetapi ada beberapa bagian yang harus di revisi sesuai dengan saran validator.

2) *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan setelah produk diuji kelayakan serta sudah direvisi berdasarkan dari saran ahli media dan saran ahli materi. Produk media berupa video pembelajaran yang kemudian diuji cobakan pada pembelajaran, pemiliham subjek dalam penelitian ini disesuaikan dengan kondisi sekolah yang sedang melakukan pembelajaran semester ganjil sedangkan materi dalam penelitian pada materi semester genap dengan beberapa pertimbangan dari dosen pengampu mata kuliah matematika ekonomi.

3) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini dilakukan untuk ujicoba produk, tahap evaluasi meliputi evaluasi produk media pembelajaran yang dikembangkan serta kelayakan setelah peserta didik mendapatkan pembelajaran menggunakan media ini. Berdasarkan data yang diperoleh respon mahasiswa terhadap angket motivasi ini didapatkan hasil motivasi belajar mahasiswa yaitu pada aspek umum diperoleh persentase sebesar 87,6%, aspek materi diperoleh persentase sebesar 89,1%, untuk aspek bahasa diperoleh persentase sebesar 90.5% dan untuk aspek Latihan soal diperoleh persentase sebesar 86,9%. Persentase dari keseluruhan dan kriteria yang diperoleh dari hasil analisis angket motivasi belajar mahasiswa, saat melakukan proses belajar mengajar menggunakan media video pembelajaran dengan pendekatan etnopedagogi adalah sebesar 88,4% atau dengan kategori sangat baik.

Tabel 6. Hasil Analisis Uji t

Kelas	N	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan

Eksperimen	27	2,097	1,674	Rerata hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari rerata hasil belajar kelas kontrol
Kontrol	27			

Dari data diperoleh untuk hasil belajar siswa menggunakan uji t yang menunjukan bahwa untuk $n_1 = 27$, dan $n_2 = 27$ dengan taraf signifikan sebesar 5% setelah diperoleh t_{hitung} sebesar 2,097 dan t_{tabel} sebesar 1,674. Hal ini menunjukan bahwa harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak. Sehingga berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa rerata hasil belajar mahasiswa kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar mahasiswa kelas kontrol.

KESIMPULAN

Bahwa dalam pembuatan media video pembelajaran ini sudah layak digunakan berdasarkan validasi ahli dan sudah diterapkan produk video pembelajaran di Universitas PGRI Semarang dan Universitas STEKOM Semarang kaitannya dengan motivasi dan hasil belajar mahasiswa yang lebih baik, hal ini ditunjukkan dengan kelayakan media video pembelajaran dari ahli media sebesar 97,3% dan ahli materi sebesar 90% dengan kategori sangat baik, valid digunakan. dari hasil analisis angket motivasi belajar mahasiswa, saat melakukan proses pembelajaran menggunakan media video pembelajaran dengan pendekatan etnopedagogi adalah sebesar 88,4% atau dengan kategori sangat baik. Dari hasi uji t dipeoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak atau 2,097 > 1,674 sehingga berdasarkan perhitungan tersebut rerata hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar mahasiswa kelas kontrol. Penelitian ini memiliki saran sebagai bahan pertimbangan dalam proses pembelajaran yaitu: (1) media video pembelajaran matematika pada materi bunga majemuk dengan pendekatan etnopedagogi seharusnya digunakan oleh dosen dalam pembelajaran matematika ekonomi, (2) dosen bisa menjadikan objek etnopedagogi di lingkungan sekitar mereka sebagai konten pembelajaran matematika dalam kelas sehingga peserta didik mudah memvisualisaskikan objek yang ada, (3) media video pembelajaran pada materi aritmetika sosial dengan pendekatan etnopedagogi terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa perlu adanya pengembangan lebih lanjut pada fitur, konsep, dan pada pokok bahasan konten etnopedagogi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Asrofi, M. (2008). *Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Penabur, 7(10), 11–21.

Devi, M. S. (2012). *Prestasi Belajar Ditinjau dari Profesionalisme guru dan Cara Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Masaran Tahun Ajaran 2011/2012* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Hadisi, L., & Muna, W. (2015). Pengelolaan teknologi informasi dalam menciptakan model inovasi pembelajaran (e-learning). *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, *8*(1), 117-140.

Hadiyanti, R., Kusni, & Suhito. (2012). *Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Numbered Head Together Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep*. Unnes Journal of Mathematics Education., 1(1). https://doi.org/10.15294/ujme.v1i1.262.

Hastuti, N. (2016). *George Terry, Prinsip – Prinsip Manajemen* (Jakarta:Bumi Aksara, 1996), hal 131 13. NLD Hastuti, 13–53.

Miller, C. J. (2014). *The Use of Novel Camtasia Videos to Improve Performance of At-Risk Students in Undergraduate Physiology Courses*. World Journal of Education, 4(1), 22–34. https://doi.org/10.5430/wje.v4n1p22

Mujahid, A. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasismasalah Menggunakan Aurora 3d presentation Dan Windows Movie Maker Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Di Kelas Vii Smp N 20 Muaro Jambi*. repositori unja.

Muzakkir, M. (2021). *Pendekatan Etnopedagogi Sebagai Media Pelestarian Kearifan Lokal*. JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian, 2(2), 28-39.

Oktavianti, I., & Ratnasari, Y. (2018). *Media Berbasis Kearifan Lokal*. Jurnal Refleksi Edukatika, 8(2), 149–154.

Rahmawati, N., Buchor, A., & Endahwuri, D. (2016). *Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Matematika Realistik Pada Mata Kuliah Matematika SMA*. Jurnal Karya Pendidikan Matematika, 3(September), 27–36.

Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). *Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 2(2),79. https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108

Rustam, A. (2016). *Improving the results of math learning through scramble cooperative model with the approach of contextual teaching improving the results of math learning through scramble cooperative model with the approach of contextual*. Journal of Mathematics Education, 1(2), 7–14. http://usnsj.com/index.php/JME

Sanaky, H. A. H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. In Kaukaba Dipantara.

Sapti, M. (2019). Kemampuan koneksi matematis (tinjauan terhadap pendekatan pembelajaran SAVI). *Limit-Pendidikan Matematika*, *53*(9), 1689-1699.

Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2015). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo mMakmur Kecamatan Bumi Raya*. Jurnal Kreatif Tadulako Online, 3(1), 90–103.

Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., Fahrizqi, E. B., & Setiawansyah, S. (2021). Pendampingan dan pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dan Video Editing di SMKN 7 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, *2*(2), 160-166.

Widayanti A., Sarteka F. and Sutyasningsih, 2014, *Pengaruh Peningkatan Konsentrasi Cera Alba Sebagai Wax Terhadap Nilai Viskositas Lipgloss Sari Buah Bit (Beta vulgaris L.)*, Farmasi Sains, 2

Zuhri, M. S., & Rizaleni, E. A. (2016). *Pengembangan Media Lectora Inspire dengan Pendekatan Kontekstual pada Siswa SMA Kelas X*. Pythgoras, 5(2), 113–119.

Retnowati, E. (2012, 24-27 November). Learning mathematics collaboratively or individually. Paper presented at the The 2nd International Conference of STEM in Education, Beijing Normal University, China. http://stem2012.bnu.edu.cn/data/short%20paper/stem2012_88.pdf

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI MATEMATIKA EKONOMI DENGAN PENDEKATAN ETNOPEDAGOGI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA

ORIGINALITY REPORT

12%	12%	7%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	lebesgue.lppmbinabangsa.id Internet Source	3%
2	journal.uny.ac.id Internet Source	2%
3	adoc.pub Internet Source	2%
4	karyailmiah.unipasby.ac.id Internet Source	2%
5	text-id.123dok.com Internet Source	2%
6	sinta.lldikti6.id Internet Source	2%

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 2%
Exclude bibliography	On		