

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BANDICAM BERBASIS
GOOGLE CLASSROOM TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA**

ARTIKEL ILMIAH



Dosen Pembimbing:
Safii Maarif, M.Pd.
NIK. 0104770176

Disusun Oleh:
INDAH NUR WAHYUNI
NIM. 175021
2017-A

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
JOMBANG
2021**

**LEMBAR PERSETUJUAN ARTIKEL ILMIAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
STKIP PGRI JOMBANG**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Safiil Maarif, M.Pd.
Jabatan : Pembimbing Skripsi

Menyetujui artikel ilmiah di bawah ini:

Nama Penulis : INDAH NUR WAHYUNI
NIM : 175021
Judul Artikel : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN
BANDICAM BERBASIS GOOGLE CLASSROOM
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

Untuk diusulkan agar dapat diterbitkan di jurnal ilmiah sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian persetujuan ini saya berikan untuk digunakan sebagai mestinya.

Jombang, 20 Juni 2022
Pembimbing,

Safiil Maarif, M.Pd
NIK. 0104770176

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BANDICAM BERBASIS *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Indah Nur Wahyuni¹, Safiil Maarif, M.Pd²
e-mail: ¹indahwahyu2699@gmail.com; ²safiilmaarif873@gmail.com
^{1,2}Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya pandemi covid-19 yang mengharuskan pembelajaran dilakukan di rumah dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Salah satu aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah bandicam, karena dapat memberikan kesan nyata seolah-olah peserta didik mendapatkan penjelasan secara langsung sehingga dapat membantu memahami materi dan memaksimalkan hasil belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran bandicam berbasis *google classroom* terhadap hasil belajar matematika.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *True Experimental Designs*, tipe *posttest-only control design*. Rancangan ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Gudo tahun pelajaran 2020/2021 dengan sampel penelitian sebanyak 151 peserta didik yang diambil menggunakan teknik *simple random sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan program SPSS 20.0 untuk uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis yaitu uji t.

Berdasarkan data penelitian diperoleh hasil uji hipotesis dengan nilai *Sig (2-tailed) = 0,008 < 0,05* maka H_0 ditolak dengan kata lain H_1 diterima artinya terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Gudo yang diberi perlakuan dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran bandicam berbasis *google classroom* sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran bandicam berbasis *google classroom* terhadap hasil belajar matematika.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Bandicam, Hasil Belajar Matematika.

ABSTRACT

This research is motivated by the covid-19 pandemic which requires learning to be done at home by utilizing technology as a learning media. One of the applications that is used as a learning media is bandicam, because it can give a real impression as students get an explanation directly so that it can help to understand the material and maximize the learning outcomes. The purpose of this study is to determine whether or not there is an influence of the bandicam learning media based on google classroom on mathematics learning outcomes.

The research method used is quantitative research using True Experimental Designs research design, posttest-only control design type. This design uses two groups, namely the experimental class and the control class. The populations in this study are all students of SMPN 1 Gudo at seventh grade for the academic year 2020/2021 with the research sample of 151 students who are taken using simple random sampling technique. The instrument that used in this research is the learning outcome test sheet. The data analysis technique that used in this research is SPSS 20.0 program for normality test, homogeneity test and hypothesis testing, namely t test.

Based on the research data, the results of hypothesis testing were obtained with a value of Sig (2-tailed) = 0.008 < 0.05 then H_0 was rejected in other words H_1 was accepted, it means that there are differences in the mathematics learning outcomes of seventh grade students of SMPN 1 Gudo who were treated with and without using instructional media bandicam based on google classroom so it can be concluded that there is an influence of bandicam learning media based on google classroom on mathematics learning outcomes.

Keywords: *Bandicam Learning Media, Mathematics Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan pendidikan. Menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Proses belajar melibatkan pendidik, peserta didik dan kurikulum. Kurikulum merupakan pedoman dalam melaksanakan pembelajaran. Penerapan kurikulum 2013 memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengeksplor materi yang dipelajari secara mandiri,

artinya pembelajaran tidak hanya berpusat pada pendidik. Kebebasan mengeksplor materi secara mandiri menuntut peserta didik untuk belajar lebih keras, padahal pola berpikir setiap individu berbeda. Hal ini menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar dapat berupa dampak pendidikan dan dampak pengiring (Damiyanti dan Mudjiono, 2009:20). Tidak terkecuali pada masa pandemi covid-19, hasil belajar juga perlu diperhatikan. Pandemi covid-19 sangat berpengaruh besar pada sektor pendidikan. Jika biasanya pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas dan langsung didampingi oleh pendidik maka untuk saat ini tidak demikian.

Teknologi informasi dijadikan sarana utama penunjang terlaksananya pembelajaran pada masa pandemi covid-19 dengan istilah yang digunakan yaitu pembelajaran *online*. Pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi menjadi tantangan tersendiri bagi pelaku pendidikan, khususnya pendidik. Meskipun pembelajaran dilaksanakan secara *online*, pendidik tetap harus merencanakan, memastikan dan mengevaluasi pembelajaran seperti halnya di dalam kelas. Seiring dengan adanya kebutuhan dari pendidikan, banyak aplikasi yang dirancang untuk menunjang proses belajar salah satunya adalah *google classroom*. Menurut Maisa (2020) menjelaskan bahwa *google classroom* adalah *platform* pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh *google* untuk sekolah yang bertujuan menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas. *Google classroom* memiliki kelebihan yaitu desain tampilan sederhana sehingga mudah digunakan dan juga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

Beberapa penelitian yang sudah dilakukan mengenai pemanfaatan bandicam menunjukkan hasil positif, antara lain penelitian yang dilaksanakan oleh Wulandari (2020) yang berjudul “Pengembangan Media *Bandicam Screen Recorder* (BSR) pada Materi Aplikasi Turunan” menunjukkan bahwa media *Bandycam Screen Recorder* (BSR) dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Selain itu ada juga penelitian yang dilakukan oleh Herayanti dan Safitri (2019) yang berjudul

“Pembelajaran Mendesain Rumah Menggunakan Media Audio Visual dengan Memanfaatkan Bandicam” menunjukkan bahwa audio visual berbasis bandicam media terbukti mampu memberikan pembelajaran yang efektif. Berdasarkan uraian di atas menjadi landasan bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Bandicam berbasis *Google Classroom* terhadap Hasil Belajar Matematika”.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang peneliti gunakan adalah *True Experimental Designs*, tipe *posttest-only control design*. Dalam rancangan ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes dari hasil belajar matematika peserta didik. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes uraian dan tes ini dilakukan oleh peneliti setelah proses pembelajaran. Langkah peneliti dalam mengumpulkan data dengan metode tes adalah membuat kisi-kisi soal tes, menyusun soal tes, memvalidasi soal tes, memberikan soal tes dan memberi nilai hasil tes.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *simple random sampling*. *Simple random sampling* merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi (Sugiyono, 2018:82). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes hasil belajar matematika. Tes hasil belajar disusun untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Tes hasil belajar sebagai instrumen dalam penelitian ini berupa soal uraian yang terdiri dari 5 soal mengenai materi persegi dan persegi panjang. Dalam penelitian ini validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan pendapat ahli, yaitu setelah instrumen disusun berdasarkan aspek-aspek yang diukur

maka selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli yaitu dosen matematika STKIP PGRI Jombang dan guru mata pelajaran matematika SMPN 1 Gudo.

Data nilai siswa yang diperoleh dari pemberian tes pada sampel akan dianalisis untuk menentukan simpulan penelitian. Analisis data dilakukan dengan menguji data dengan uji normalitas data, uji homogenitas dan uji hipotesis atau uji t.

HASIL PENELITIAN

Peneliti sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu menyusun perangkat pembelajaran. Sebelum perangkat pembelajaran digunakan terlebih dahulu divalidasi oleh validator ahli yaitu dosen matematika STKIP PGRI Jombang dan guru mata pelajaran matematika di SMPN 1 Gudo. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar tes berbentuk uraian yang terdiri dari 5 soal. Setelah peneliti menyusun instrumen selanjutnya instrumen divalidasi kepada validator ahli yaitu dosen matematika STKIP PGRI Jombang dan guru mata pelajaran matematika SMPN 1 Gudo.

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara memberikan soal *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data nilai *posttest* kemudian dianalisis untuk diambil suatu kesimpulan hasil penelitian. Adapun data yang dimaksudkan adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Nilai *Posttest*

Kelompok eksperimen			Kelompok kontrol		
No	Nama	Nilai	No	Nama	Nilai
1	AFF	75	1	ART	30
2	AK	80	2	AFP	40
3	ABH	45	3	ASA	80
4	ADP	40	4	AMA	35
5	AVPA	95	5	AND	35
6	ARA	62	6	AW	63
7	ASP	54	7	AI	50
8	AAP	45	8	AOZS	70
9	AAA	60	9	AFP	35
10	ACC	64	10	ARF	30
11	APC	67	11	AAD	35
12	BO	80	12	AR	65

13	BZC	100	13	ADF	30
14	CVA	50	14	ADNA	45
15	DTR	60	15	ADW	70
16	DSW	45	16	AD	35
17	DN	45	17	AL	40
18	DPN	40	18	AKA	35
19	FDA	39	19	BHF	60
20	F	62	20	BHR	70
21	GPT	47	21	CAL	60
22	HRP	50	22	DBM	70
23	ISU	90	23	DCK	60
24	IAS	43	24	ELH	55
25	KRFA	45	25	FBS	50
26	KAN	40	26	FW	65
27	LMR	75	27	GA	60
28	MNDW	63	28	GACK	55
29	MK	63	29	HD	60
30	MOAA	50	30	IP	60
31	MNA	50	31	IPS	70
32	MGP	42	32	KAPN	30
33	MR	55	33	KDE	45
34	MA	45	34	LA	45
35	MHNR	100	35	LRS	55
36	MYDL	85	36	LAP	65
37	NDK	70	37	MS	60
38	NCA	68	38	MAR	63
39	NFF	55	39	MVS	75
40	NA	53	40	MRA	48
41	NNA	75	41	MYA	65
42	NENR	70	42	NDF	60
43	NKEM	40	43	NAFP	70
44	NN	40	44	NTH	30
45	NZLR	62	45	NA	35
46	NN	62	46	PPN	30
47	NA	40	47	PR	75
48	PAWR	60	48	PMM	55
49	RAN	90	49	RNA	40
50	RS	100	50	RMP	55
51	RAW	40	51	RA	60

52	RIF	60	52	RSP	60
53	RK	82	53	SN	95
54	RAC	42	54	SAS	63
55	SAV	60	55	SN	40
56	SSS	65	56	SW	30
57	SNA	73	57	TLM	38
58	SNN	75	58	TI	80
59	TBH	60	59	VFRA	56
60	TBR	63	60	WDC	55
61	VMK	70	61	WFN	90
62	VVA	81	62	YN	30
63	ZAS	45	63	ZAAZ	30

Data nilai *posttest* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan SPSS versi 20.0 untuk mengetahui nilai mean, median, modus, simpangan baku, nilai maksimum dan nilai minimum. Setelah data dilakukan analisis menggunakan statistik deskriptif diperoleh hasil analisis deskriptif seperti pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Output Hasil Analisis Deskriptif

		kel eksperimen	kel control
N	Valid	63	63
	Missing	0	0
Mean		61.14	53.11
Median		60.00	55.00
Mode		40 ^a	60
Std. Deviation		17.094	16.489
Minimum		39	30
Maximum		100	95

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, maka dengan melihat nilai mean dan mediannya tetap dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar kelompok eksperimen dengan menggunakan media bandicam lebih optimal dibandingkan kelompok kontrol tanpa menggunakan media bandicam.

Kedua kelompok data nilai kemudian dianalisis dengan uji normalitas menggunakan *SPSS for Windows versi 20.0*. dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 3. Output SPSS Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		kelas eksperimen	kelas kontrol
N		63	63
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	61.14	53.11
	Std. Deviation	17.094	16.489
Most Extreme Differences	Absolute	.113	.122
	Positive	.113	.120
	Negative	-.098	-.122
Kolmogorov-Smirnov Z		.899	.970
Asymp. Sig. (2-tailed)		.395	.303
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* atau nilai probabilitas untuk kelas eksperimen adalah 0,395 dan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* atau nilai probabilitas untuk kelas kontrol adalah 0,303. Dengan demikian diperoleh bahwa signifikan kedua sampel data tersebut lebih dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Kedua kelompok data yang telah diketahui normalitasnya kemudian diuji apakah kedua kelompok data homogen atau tidak melalui uji homogenitas menggunakan *SPSS for Windows versi 20.0* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Output SPSS Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai posttes	Based on Mean	.010	1	124	.920
	Based on Median	.001	1	124	.978
	Based on Median and with adjusted df	.001	1	123.049	.978
	Based on trimmed mean	.034	1	124	.855

Berdasarkan perhitungan program SPSS 20.0 pada tabel di atas tampak nilai *sig* adalah 0,920 yang berarti nilai lebih besar dari 0,05. Hal tersebut berarti data kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diamati berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau homogen.

Uji statistik berikutnya yang dilakukan pada data penelitian adalah uji t. Kedua kelompok data yang telah diketahui berdistribusi normal dan homogen kemudian diuji dengan uji t menggunakan *SPSS for Windows versi 20.0* dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 5. Output SPSS Uji-t Independent Sample T-test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Kelompok	Equal variances assumed	.010	.920	2.684	124	.008	8.032	2.992	2.109	13.954
	Equal variances not assumed			2.684	123.839	.008	8.032	2.992	2.109	13.954

Berdasarkan output yang diperoleh melalui program SPSS 20.0 didapa tnilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,008. Berdasarkan pengambilan keputusan uji-t apabila signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar matematika peserta didik kelas VII SMPN 1 Gudo yang diberi perlakuan dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran bandicam berbasis *google classroom*.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran bandicam berbasis *google classroom* terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik kelas VII di SMPN 1 Gudo tahun pelajaran 2020/2021. Yang dilihat dari perbedaan hasil belajar matematika antara kelompok eksperimen (diberi perlakuan dengan menggunakan media

pembelajaran bandicam berbasis *google classroom*) dan kelompok kontrol. Peneliti membutuhkan 3 kali pertemuan pada masing-masing kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran bandicam berbasis *google classroom* dalam proses pembelajaran. Pertemuan pertama diawali dengan pengenalan dan kegiatan pendahuluan yang dilakukan melalui *google classroom*. Setelah itu peneliti melakukan kegiatan inti dengan menggunakan model pembelajaran *Video Based Learning* yaitu dengan langkah mengirimkan video pembelajaran bandicam yang menyajikan materi persegi melalui *google classroom* kemudian peserta didik diminta menuliskan informasi penting ada dalam video. Selanjutnya peneliti mengirimkan lembar kerja yang dapat membantu peserta didik agar lebih memahami materi persegi. Diakhir proses pembelajaran peneliti mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan menutup pembelajaran. Pembelajaran pada pertemuan pertama di kelompok eksperimen diikuti oleh 55 peserta didik. Jumlah tersebut tidak sesuai dengan jumlah peserta didik yang seharusnya menjadi sampel penelitian karena ada beberapa peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran *online*.

Pertemuan kedua pada kelompok eksperimen, peneliti melakukan proses pembelajaran dengan langkah yang sama seperti pertemuan pertama, namun dengan sub materi yang berbeda yaitu persegi panjang. Pada pertemuan kedua partisipasi peserta didik lebih banyak dibandingkan dengan pertemuan pertama. Hal ini dapat dilihat dari jumlah absensi peserta didik yang mengalami peningkatan pada *google form*. Pada pertemuan pertama diikuti oleh 55 peserta didik sedangkan pada pertemuan kedua diikuti oleh 64 peserta didik.

Pertemuan ketiga pada kelompok eksperimen dilakukan secara tatap muka dengan kegiatan pembelajaran yaitu memberikan soal *posttest* pada peserta didik untuk dikerjakan secara individu. Pembelajaran tatap muka dilakukan agar peneliti dapat memantau secara langsung proses mengerjakan *posttest*. Jumlah peserta didik kelompok eksperimen yang mengikuti *posttest* sebanyak 63 peserta didik. Jumlah tersebut tidak sesuai dengan jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran *online* karena terdapat 1 peserta didik yang tidak masuk karena sakit.

Pada kelompok kontrol, peneliti melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran bandicam. Pertemuan pertama diawali dengan pengenalan dan kegiatan pendahuluan. Setelah itu peneliti melakukan kegiatan inti dengan menggunakan pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran yaitu dengan mengirimkan PPT sebagai bahan ajar yang menyajikan materi persegi. Kemudian peserta didik diminta untuk memahami PPT tersebut. Peneliti juga memberikan kesempatan kepada peserta didik yang ingin mengajukan pertanyaan mengenai isi materi yang belum dipahami. Selanjutnya peneliti mengirimkan lembar kerja yang dapat membantu peserta didik agar lebih memahami materi persegi. Diakhir proses pembelajaran peneliti mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan menutup pembelajaran. Pembelajaran pada pertemuan pertama di kelompok kontrol diikuti oleh 58 peserta didik. Jumlah tersebut tidak sesuai dengan jumlah peserta didik yang seharusnya menjadi sampel penelitian karena ada beberapa peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran *online*.

Pertemuan kedua pada kelompok kontrol, peneliti melakukan proses pembelajaran dengan langkah yang sama seperti pertemuan pertama, namun dengan sub materi yang berbeda yaitu persegi panjang. Pada pertemuan kedua partisipasi peserta didik juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan pertemuan pertama. Pada pertemuan pertama diikuti oleh 58 peserta didik sedangkan pada pertemuan kedua diikuti oleh 65 peserta didik.

Pertemuan ketiga pada kelompok kontrol dilakukan sama seperti kelompok eksperimen yaitu secara tatap muka dengan kegiatan pembelajaran yaitu memberikan soal *posttest* pada peserta didik untuk dikerjakan secara individu. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat memantau secara langsung proses mengerjakan *posttest*. Jumlah peserta didik kelompok kontrol yang mengikuti *posttest* sebanyak 63 peserta didik. Jumlah tersebut tidak sesuai dengan jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran *online* karena terdapat 2 peserta didik yang tidak masuk karena sakit dan izin.

Berdasarkan hasil penghitungan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 20.0 didapatkan nilai *Sig (2-tailed) = 0,008*. Dasar pengambilan keputusan yaitu dengan kriterianya jika $sig < \alpha (0,05)$ maka H_0 ditolak. Karena hasil

penghitungan didapatkan nilai $Sig (2-tailed) = 0,008$. sehingga $Sig < 0,05$, maka H_0 ditolak dengan kata lain H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar matematika peserta didik kelas VII SMPN 1 Gudo yang diberi perlakuan dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran bandicam berbasis *google classroom*, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran bandicam berbasis *google classroom* terhadap hasil belajar matematika.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Wulandari (2020) yang berjudul “Pengembangan Media *Bandicam Screen Recorder* (BSR) pada Materi Aplikasi Turunan”, dengan hasil penelitian yaitu berdasarkan validasi ahli media menunjukkan bahwa media *Bandicam Screen Recorder* (BSR) mendapat penilaian sebesar 83 % atau tergolong dalam kategori sangat valid.

Hasil penelitian lain yang sejalan dengan penelitian ini dilakukan oleh Herayanti dan Safitri (2019) yang berjudul “Pembelajaran Mendesain Rumah Menggunakan Media Audio Visual dengan Memanfaatkan Bandicam” dengan hasil penelitian yaitu sebanyak 82.61% peserta didik tuntas mendesain rumah tanpa harus dilakukan remedial, sehingga pada penelitian tersebut diperoleh kesimpulan akhir bahwa media audio visual berbasis bandicam terbukti mampu memberikan pembelajaran yang efektif.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Wulandari (2020) dan Herayanti dan Safitri (2019) sejalan dengan hasil penelitian ini, karena berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bandicam dapat memberikan hasil yang baik terhadap kegiatan pembelajaran maupun hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan penggunaan media bandicam yang dapat membantu kegiatan pembelajaran maupun hasil belajar.

Selain diperkuat dengan adanya penelitian yang relevan, hasil penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Kustandi dan Darmawan (2020:6) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Penggunaan media pembelajaran bandicam pada penelitian ini menunjukkan tercapainya tujuan pelajaran dengan lebih

baik dan sempurna. Hal ini ditunjukkan dengan pencapaian hasil belajar pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran bandicam lebih optimal dibandingkan dengan hasil belajar kelompok kontrol.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB IV, diperoleh hasil uji hipotesis dengan nilai $Sig (2-tailed) = 0,008 < 0,05$, maka H_0 ditolak dengan kata lain H_1 diterima artinya ada perbedaan hasil belajar matematika peserta didik kelas VII SMPN 1 Gudo yang diberi perlakuan dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran bandicam berbasis *google classroom* sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran bandicam berbasis *google classroom* terhadap hasil belajar matematika.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, ada beberapa saran yang disampaikan peneliti, yaitu:

1. Pendidik dapat memberikan angket setelah proses pembelajaran yang bertujuan untuk memastikan bahwa peserta didik sudah melihat tayangan media pembelajaran bandicam pada *google classroom*.
2. Penelitian lebih lanjut dengan penggunaan media pembelajaran bandicam sebaiknya menggunakan aplikasi bandicam seri premium agar dapat memanfaatkan lebih banyak fitur yang tersedia serta durasi perekaman lebih panjang.

DAFTAR RUJUKAN

Basuki, Y. R. *Panduan Google Classroom*. Indonesia: 3 Basuki Publisher.

Damiyanti, & Mujiono. (2009). *Belajar Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Herayanti, L., & Safitri, B. R. (2019). *Pembelajaran Mendesain Rumah Menggunakan Media Audio Visual Dengan Memanfaatkan Bandicam* . Volume 5 No.2, Desember 2019 , 305-309.

- Herayanti, L., Safitri, B. R., Sukroyanti, B. A., & Putrayadi, W. (2019). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-guru Di SDN 1 Ubung dengan Memanfaatkan Bandicam. 495-501.
- Indonesia, R. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Rozak, A., & Hidayati, W. S. (2019). *Pengolahan Data dengan SPSS*. Sleman, Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, S. D. (2020). *Pengembangan Media Bandicam Screen Recorder (BSR) Pada Materi Aplikasi Turunan*. Kediri.