PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS VIDEO DALAM PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENAKSIRAN PECAHAN DESIMAL DI KELAS IV-D MIN 1 JOMBANG

SKRIPSI

FITRI AMINATU HIKMAH
D97217049

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

JULI 2021

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fitri Aminatu Hikmah

NIM : D97217049

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini jiplakan, maka saya menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 05 Mei 2020

Yang membuat pernyataan,

Fitri Aminatu Hikmah
NIM D97217049

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi disusun oleh :

Nama : Fitri Aminatu Hikmah

NIM : D97217049

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS VIDEO DALAM PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENAKSIRAN PECAHAN DESIMAL DI KELAS IV-D MIN 1 JOMBANG**

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk disajikan :

Surabaya, 21 April 2021

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr.Sihabuddin, M.Pd.I, M.Pd	**M.Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd**
NIP. 197702202005011003	**NIP. 197307222005011005**

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Fitri Aminatu Hikmah ini telah dipertahankan
di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 06 Juli 2021

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag. M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I

Prof. Dr. Hj. Zumrotul Mukaffa, M.Ag
NIP. 197010151997032001

Penguji II

Taufik Siraj, M.Pd.I
NIP. 197302022007011040

Penguji III

Dr. Sinabuddin, M.Pd.I., M.Pd
NIP. 197702202005011003

Penguji IV

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I., M.Pd
NIP. 197307222005011005

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fitri Aminatu Hikmah
NIM : D97217049
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
E-mail address : fitrihikmah10@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (……)

yang berjudul :

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS VIDEO DALAM PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENAKSIRAN PECAHAN DESIMAL DI KELAS IV-D MIN 1 JOMBANG.

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 Juli 2021
Penulis

(Fitri Aminatu Hikmah)

ABSTRAK

Fitri Aminatu Hikmah, 2021. Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Video dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Penaksiran Pecahan Desimal di Kelas IV-D MIN 1 Jombang, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing 1: Dr. Sihabuddin, M.Pd.I, M.Pd dan Pembimbing II: M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd

Kata Kunci : Media berbasis video, pembelajaran daring, hasil belajar, penaksiran pecahan desimal.

Latar belakang penelitian ini yaitu adanya kendala dalam penyampaian materi dalam pembelajaran daring. Sehingga untuk memudahkan guru dalam mengajar maka diperlukan suatu media. Media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengatasi permasalahan ini adalah media berbasis video. Setiap media pasti memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Sehingga, keberhasilan guru dalam mengajar juga ditentukan dengan penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, penggunaan media berbasis video juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam hal ini, peneliti melihat pengaruh penggunaan media berbasis video dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa.

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media berbasis video dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar pada materi penaksiran pecahan desimal di kelas IV-D MIN 1 Jombang.

Metode penelitian yang digunakan adalah *quasy eksperiment* dengan desain *true experimental design* dalam bentuk *posttest only control design*. Jadi dalam penelitian ini terdapat 2 kelas yang dijadikan sampel yaitu kelas eksperimen sebanyak 24 siswa dan kelas kontrol sebanyak 24 siswa. Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan tes tulis. Sedangkan analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik uji *Mann Whitney*. Hasil perhitungan uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* lebih kecil dari pada 0,05 yaitu 0,00 < 0,05, dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene* diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* lebih kecil dari pada 0,05 yaitu 0,00 < 0,05, dapat disimpulkan bahwa data memiliki varian tidak homogen. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Mann Whitney* diperoleh nilai *Asymp.Sig. (2- tailed)* < 0,05 yaitu 0,019 < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media berbasis video dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika materi penaksiran pecahan desimal di kelas IV-D MIN 1 Jombang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN MOTTO ii

PERNYATAAN KEASLIAN iii

LEMBAR PERSETUJUAN iv

LEMBAR PENGESAHAN v

PERNYATAAN PUBLIKASI vi

ABSTRAK vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 6

C. Pembatasan Masalah 6

D. Rumusan Masalah 7

E. Tujuan Penelitian 7

F. Manfaat Penelitian 7

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori 9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Media Pembelajaran 9
1. Pengertian Media Pembelajaran 9
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 13
3. Klasifikasi dan Macam- Macam Media Pembelajaran 16
b. Media Video 18
1. Pengertian Media Video 18
2. Karakteristik Media Video 21
3. Jenis- Jenis Video Berdasarkan Tujuan Pembuatannya 21
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Video 24
c. Pembelajaran Daring 26
1. Pengertian Pembelajaran Daring 26
d. Hasil Belajar 27
1. Pengertian Hasil Belajar 27
2. Tujuan Hasil Belajar 28
3. Klasifikasi Hasil Belajar 29
4. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 32
e. Mata Pelajaran Matematika 33
1. Hakikat Matematika 33
f. Materi Penaksiran Pecahan Desimal 37
1. Definisi Penaksiran 37
2. Taksiran Pecahan Desimal 38
3. Ketentuan Penaksiran 39
4. Macam- Macam Penaksiran 39

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Penaksiran Hasil Operasi Hitung Pecahan Desimal 41
g. Karakteristik Siswa Kelas IV 43
B. Kajian Penelitian yang Relevan 44
C. Kerangka Berpikir 47
D. Hipotesis Penelitian 49
BAB III METODE PENELITIAN
A. Jenis/Desain Penelitian 51
B. Tempat dan Waktu Penelitian 53
C. Populasi dan Sampel Penelitian 53
D. Variabel Penelitian 54
E. Teknik dan Instrumen Penelitian 55
F. Validitas dan Reliabilitas Penelitian 58
G. Teknik Analisis Data 61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 69
B. Analisis Data Penelitian 70
C. Pembahasan 82
BAB V PENUTUP
A. Simpulan 87
B. Implikasi 87
C. Keterbatasan Penelitian 88
D. Saran 88
DAFTAR PUSTAKA 90

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

RIWAYAT HIDUP..... 95

LAMPIRAN-LAMPIRAN..... 96

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

3.1 Kisi-Kisi Instrumen Tes 56

3.2 Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif 57

3.3 Kriteria Penilaian Validasi Instrumen Tes 58

3.4 Interpretasi Koofesien Korelasi..... 60

3.5 Kategori Reliabilitas..... 61

3.6 Uji Hipotesis 66

4.1 Pelaksanaan Persiapan Penelitian 70

4.2 Saran atau Masukan Validator 72

4.3 Hasil Uji Validitas *Posttest* 73

4.4 Lanjutan Hasil Validitas *Posttest* 74

4.5 Data Hasil *Posttest* 77

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1 Skema Kerangka Berpikir 49

3.1 Desain Penelitian 52

4.1 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen 75

4.2 *Output* SPSS 16 Uji Normalitas 79

4.3 *Output* SSS 16 Uji Homogenitas 80

4.4 *Output* SPSS 16 Uji *Mann Whitney* 81

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

Lampiran I Nama Responden Uji Coba 97

Lampiran II Nama Validator 99

Lampiran III Profil Sekolah 101

Lampiran IV Data Responden Penelitian 113

Lampiran V Instrumen *Posttest* Uji Coba 116

Lampiran VI Lembar Validasi Ahli Instrumen *Posttest* Uji Coba 121

Lampiran VII Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas *Posttest* 128

Lampiran VIII Kisi-Kisi Instrumen Tes 132

Lampiran IX Indikator Kompetensi Ranah Kognitif 134

Lampiran X Soal *Posttest* Penelitian 137

Lampiran XI Link Akses Soal *Posttest* 141

Lampiran XII Link Akses Video Pembelajaran 146

Lampiran XIII Pelaksanaan Pembelajaran Daring 148

Lampiran XIV Persuratan 150

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu wadah yang digunakan untuk berlatih, berkreasi, mewujudkan cita-cita manusia yang berkualitas dan melatih keterampilan didalam bidang tertentu. Pada masa pandemi seperti ini kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring atau dalam jaringan dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai media untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Namun, perubahan proses pembelajaran secara tiba-tiba ini tidak jarang membuat guru, peserta didik, maupun orangtua menjadi terkejut. Adanya perubahan ini mengharuskan pendidik merespon dengan sikap serta tindakan untuk mau belajar hal-hal baru. Pemanfaatan teknologi dijadikan sebagai acuan bagi guru agar mampu menghadirkan proses pembelajaran yang memberikan ruang gerak bagi siswa untuk mengeksplorasi, memudahkan interaksi dan berkolaborasi antar siswa maupun siswa dengan guru terutama dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas tinggi di sekolah dasar.

Mata pelajaran yang dianggap sulit dan menakutkan adalah Matematika. Karena dalam mata pelajaran Matematika terdapat beberapa rumus yang harus dipadukan dengan teknik menghitung, hal tersebut yang mengakibatkan siswa merasa kebingungan dan kesulitan. Dalam jenjang sekolah dasar matematika dijadikan sebagai jembatan dalam upaya meningkatkan pengembangan sumber daya manusia. Oleh karena itu, jika terdapat kesalahan dalam pemahaman

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

konsep yang disampaikan oleh seorang guru pada jenjang sekolah dasar, maka mengakibatkan kesalahan konsep secara terus-menerus pada siswa.[1]

Matematika merupakan salah satu contoh pelajaran utama dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis peserta didik. Pada dasarnya pembelajaran Matematika memiliki karakteristik yang abstrak, konsep serta prinsip yang berjenjang. Hal tersebut menyebabkan banyak siswa yang merasa kesulitan dalam belajar pembelajaran Matematika. Keberhasilan pembelajaran Matematika di sekolah dasar dibuktikan dengan dikuasainya materi oleh siswa. Oleh karena itu, untuk mempermudah seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran maka diperlukan suatu media. Penyusunan materi dan penggunaan alat peraga atau media pembelajaran dalam proses pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru serta siswa harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual siswa.

Penggunaan media atau alat bantu dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan harus dapat mendukung ketercapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam pemilihan media antara lain adalah kesesuaian materi, keefektifan, dan kesesuaian dengan sistem pendidikan yang berlaku. Penggunaan media pada pembelajaran teori tentu berbeda dengan media yang

[1] Siti Patimah, Dyah Lyesmaya, dan Luthfi Hamdani "Analisis Aktivitas Pembelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Campuran Berbasis Daring (Melalui Aplikasi Whatsapp) di Masa Pandemi COVID-19 Pada Siswa Kelas 4 SDN Pakukajar CBM ", *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* Vol.5, No.2 (Juli, 2020), 99-100.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digunakan pada pembelajaran praktik. Dengan demikian, seorang guru harus mampu memilih maupun membuat media pembelajaran yang tepat bagi siswa.

Secara umum media merupakan kata jamak dari "medium", yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan agar proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berdayaguna.[2]

Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Terdapat beberapa macam media pembelajaran antara lain media audio, visual dan audio visual. Dari ketiga macam media tersebut memiliki cara penyampaian yang berbeda-beda antara lain media audio dapat disampaikan melalui suara, media visual dapat disampaikan melalui gambar, sedangkan media audio visual merupakan kombinasi antara suara dan gambar atau biasa disebut dengan video.

Pada pelaksanaan pembelajaran daring salah satu cara untuk menghasilkan proses pembelajaran Matematika yang menarik adalah dengan memanfaatkan video sebagai sumber belajar dan media pembelajaran. Berbagai hasil

[2] Endro Joko, "Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV", *Jurnal Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer* Vol.2, No.1 (Maret, 2017), 75.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian menunjukkan bahwa orang lebih tertarik belajar menggunakan media video dari pada belajar menggunakan media teks dan gambar diam. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media video efektif membuat anak bisa menerima pembelajaran yang diberikan kepadanya.[3] Jenis media video yang digunakan dalam penelitian ini adalah video rekaman. Peneliti memilih video rekaman karena model video tersebut mudah dibuat oleh seorang guru, selain itu di dalam video rekaman guru juga menjelaskan konsep materi yang disampaikan secara mendetail dan menjelaskan bagaimana langkah-langkah dalam menyelesaikan soal terkait materi yang diajarkan.

Penggunaan media pembelajaran berbasis video sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, membangkitkan motivasi serta minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran berbasis video juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, terpercaya, memudahkan penafsiran serta memperoleh informasi. Dengan meningkatnya pemahaman siswa, maka hasil belajar juga meningkat. Menurut Sukmandari hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melalui pengalaman belajar.[4] Dalam belajar, keberhasilan seseorang dapat diukur dari hasil belajar yang diperoleh setelah pembelajaran. Suatu proses belajar yang dialami oleh siswa dapat diamati melalui perbedaan perilaku sebelum dan

[3] Hamdan Husein Batubara dan Dessy Noor Ariani, "Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI", *Jurnal Muallimuna Madrasah Ibtidaiyah* Vol. 2, No.1 (Oktober, 2016), 48.

[4] Mustakim, "Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika", *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol 2 No. 1 (Mei 2020), 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar dapat berupa nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru kepada siswa sebagai hasil penugasaan, pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan pra observasi yang dilakukan peneliti saat kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan II (PLP II). Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jombang merupakan salah satu madrasah di Kecamatan Jombang, Kabupaten Jombang yang dalam pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi dilaksanakan secara daring dan luring. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas IV-D MIN 1 Jombang mengenai model pembelajaran serta media-media yang digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran dimasa pandemi. Beliau mengatakan "kita sederhana saja, kita memakai bervariasi saja yang penting semua siswa dan wali siswa bisa mengakses".[5] Untuk menilai hasil belajar siswa, guru memberikan latihan soal dan membuat instrumen penilaian.

Saat melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan II (PLP II) peneliti menemukan permasalahan siswa dalam memahami materi mengenai penaksiran pecahan desimal pada kelas IV. Siswa merasa kebingungan dalam memahami konsep dasar dari penaksiran sendiri. Selain itu, minat siswa dalam belajar matematika juga masih rendah. Dari uraian permasalahan tersebut setidaknya media berbasis video ini juga memiliki beberapa kelebihan yang bisa membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di masa pandemi.

[5] Hasil Wawancara Wali Kelas IV-D, Ibu Siti Muzayyanah, S.Ag, M.Pd.I, 22 Agustus 2020, via *Whatsapp*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Dari uraian permasalahan yang ada serta teori- teori pendukung yang telah ditemukan oleh para ahli, maka peneliti mengangkat judul **"Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Video Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Penaksiran Pecahan Desimal di Kelas IV-D MIN 1 Jombang"** untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media berbasis video dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan antara lain :

1. Kurangnya kreatifitas dalam penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran daring, sehingga mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam belajar Matematika.
2. Pada masa pandemi seperti ini, pengajaran Matematika mengalami kendala dalam penyampaian materi, sehingga siswa juga merasa kesulitan dalam memahami materi yang dijelaskan. Jika siswa kurang menguasai materi yang dijelaskan maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini terfokus serta terarah. Peneliti membatasi masalah pada hasil belajar siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada pembelajaran mata pelajaran Matematika. Materi pembelajaran yang akan diukur yaitu mengenai penaksiran pecahan desimal. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah media video jenis rekaman. Pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini hanya berorientasi pada ranah kognitif yang merujuk pada Taksonomi Bloom. Ranah kognitif yang diukur pada penelitian ini yaitu mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3). Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran daring sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media video pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dijabarkan rumusan masalah sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media berbasis video dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa pada materi penaksiran pecahan desimal di kelas IV-D MIN 1 Jombang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dijabarkan tujuan penelitian sebagai berikut :

Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media berbasis video dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa pada materi penaksiran pecahan desimal di kelas IV-D MIN 1 Jombang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Manfaat Teoritis

   a. Manfaat Bagi Pembaca

      Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk menambah wawasan atau pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan media berbasis video dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika materi penaksiran pecahan desimal di kelas IV-D MIN 1 Jombang.

   b. Manfaat Bagi Peneliti

      Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk menambah wawasan atau pengetahuan serta pengalaman mengenai pengaruh penggunaan media berbasis video dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika materi penaksiran pecahan desimal di kelas IV-D MIN 1 Jombang.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu sumber informasi untuk mengetahui pengaruh media berbasis video dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, guru juga diharapkan agar mampu meningkatkan kreatifitas dalam mengajar dengan menggunakan media yang tepat sehingga mampu mencapai hasil belajar siswa yang diinginkan.

   b. Bagi Siswa, hasil penelitian ini diharapkan mampu memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru pada pembelajaran daring, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

a. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara umum kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk kata jamak dari "medium" yang memiliki arti perantara atau pengantar.[6] Media merupakan suatu perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.[7] Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.[8] Menurut Hamalik, media merupakan salah satu dalam unsur pada proses belajar yang memilki sifat yang dinamis yang sewaktu-waktu dapat berubah-ubah, kadang menguat dan kadang melemah yang dapat mempengaruhi proses belajar yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai kompetensi lulusan dengan hasil belajar yang diinginkan.

Gagne dan Briggs mengemukakan bahwa *media represent one component of delivery systems* yang berarti media merupakan salah satu komponen dari sistem penyampaian. Maksud dari penyampaian disini adalah penyampaian pesan yang berisi informasi atau pengetahuan dalam

---

[6] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Prenadamedia Grup, 2016), 163.
[7] Sofyan Hadi, "Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Prosiding Transformasi Pendidikan Abad 21* Vol.5, No.2 (Mei, 2017),97.
[8] Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2017), 169.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

proses pembelajaran dari guru ke siswa.[9] Dalam jurnal M. Miftah menuturkan bahwa media adalah suatu alat atau sarana atau perangkat memiliki fungsi sebagai perantara atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan-pesan) antara komunikator (penyampai pesan) dan komunikan (penerima pesan). [10] Berdasarkan definisi yang telah dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk membantu atau menunjang kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Dengan kata lain media dijadikan sebagai penghubung atau jembatan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari penyampai pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa). Dengan demikian, bahwa belajar aktif sangat memerlukan dukungan media untuk mengantarkan materi yang akan dipelajari.

Sedangkan istilah pembelajaran adalah upaya yang dilakukan untuk mebelajarkan pebelajar. Maksud dari mebelajarkan ialah usaha yang membuat seseorang untuk belajar. Dalam upaya pembelajaran terjadi komunikasi antara pebelajar dengan guru, sehingga proses pembelajaran adalah sebagai bagian dari proses komunikasi antar manusia. Secara umum media pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pesan yang berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap dapat disalurkan dengan media pembelajaran,

---

[9] Siska Oktavera, "Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol.6, No.2 (Desember, 2017), 314-315

[10] M. Miftah, "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa", *Jurnal Kwangsan* Vol. 1 No. 2 (Desember ,2018), 97-98.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

serta dapat merangsang perhatian dan kemauan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu materi akan sangat dibutuhkan ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Pendidik juga akan lebih mudah menyampaikan materi jika seseorang pendidik menyampaikan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan.

Menurut Hamalik pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang terdiri dari unsur- unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dimyati dan Mujiono juga menuturkan bahwa pembelajaran adalah proses yang dilakukan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana memperoleh, memproses pengetahuan, keterampilan serta sikap.[11] Berdasarkan definisi yang telah dikemukakan para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik, dan sumber belajar atau media pembelajaran yang digunakan dengan maksud upaya terjadinya perubahan pada aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Terdapat beberapa konsep atau definisi mengenai media pembelajaran dari para ahli. Menurut Rossi dan Breidle, media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio,televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

[11] Danang Waskito, "Media Pembelajaran interaktif Matematika bagi Sekolah Dasar Kelas VI Berbasis Multimedia", *Jurnal Sentra Penenlitian Enginering dan Edukasi* Vol. 9, No. 1 (Januari, 2017), 21-22.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rossi juga mengemukakan bahwa alat-alat semacam radio dan televisi jika digunakan dan diprogram untuk kepentingan pendidikan maka disebut dengan media pembelajaran.[12] Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat dan perhatian siswa agar dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif yang mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. [13]

Media pembelajaran merupakan bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan tujuan agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dengan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.[14] Dari beberapa pendapat para ahli mengenai media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

---

[12] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*...163.
[13] Hamzah dan Nina Lamatenggo,*Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2014), 121.
[14] Endro Joko, "Media Pembelajaran Interaktif"...76.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu serta kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak hanya membantu peserta didik saja dalam memahami materi, melainkan mampu memberikan nilai tambah pada proses kegiatan pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai fungsi media adalah sebagai penyalur pesan. Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada akhirnya dapat mempertinggi hasil belajar siswa yang dicapai. Media pembelajaran dapat menambah efektifitas komunikasi serta interaksi antara pengajar dan siswa.[15] Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata serta diciptakan oleh guru.[16] Sardiman berpendapat secara umum media pembelajaran memiliki kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan panca indera.
c) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap positif anak.

[15] Wira Astra, Suarjana dan Suwatra, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantukan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV Gugus IV Kec.Sukasada ", *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 1 No. 2 (Desember ,2019), 3.

[16] Arif S. Sardiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo, 2016), 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi antara lain:

a) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
b) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.
c) Menambah gairah dan motivasi belajar.
d) Media memiliki nilai praktis, beberapa nilai praktis dari penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:
    1) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.
    2) Media dapat mengatasi ruang kelas.
    3) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
    4) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
    5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistik.
    6) Media dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan siswa untuk belajar.
    7) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
    8) Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa.
    9) Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari suatu yang konkret sampai kepada yang abstrak.[17]

[17] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi*...170-172.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hamalik mengemukakan bahwa media memiliki manfaat dalam proses pembelajaran. Manfaat penggunaan media pembelajaran antara lain:

1) Pembelajaran akan semakin menarik sehingga menarik perhatian siswa sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar.
2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya agar siswa mudah untuk memahami materi, sehingga siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal dilakukan secara penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak merasa bosan.
4) Siswa banyak melakukan kegiatan belajar tetapi juga aktivitas seperti mengamati, melakukan atau demostrasi dan lain-lain.[18]

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1) Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari dan memudahkan siswa dalam belajar.
2) Media pembelajaran dapat memperjelas informasi atau pesan yang disampaikan oleh guru ke siswa sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.

[18] Ibid, Wira Astra, Suarjana dan Suwatra, "Pengaruh Model Pembelajaran"...4-5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Media pembelajaran dapat meningkatkan serta mengarahkan perhatian siswa, sehingga siswa termotivasi untuk belajar dengan kemampuan dan minatnya.

4) Media pembelajaran mampu memberikan pengalaman yang nyata kepada siswa dari sesuatu yang konkrit sampai yang abstrak.

5) Media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

- Objek ataupun benda yang memiliki ukuran yang besar mampu ditampilkan langsung di ruang kelas dengan bentuk gambar, foto, slide, video, radio, maupun model.
- Objek ataupun benda yang memiliki ukuran yang kecil yang tidak tampak oleh indera mampu disajikan dengan bantuan *slide*, gambar dan video.

3. Klasifikasi dan Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Berikut merupakan klasifikasi media pembelajaran :

a. Dilihat dari sifatnya, media pembelajaran dapat digolongkan menjadi:

1) Media auditif, yaitu media yang dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan suara rekaman.

2) Media visual, yaitu media yang dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Contoh media visual antara lain *film slide*, foto,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain- lain.

3) Media audiovisual, yaitu media yang dapat didengar dan dilihat atau media yang memiliki unsur suara dan gambar. Contohnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara dan sebagainya. Kemampuan media audiovisual dianggap lebih menarik dan baik, karena mengandung kedua unsur jenis media auditif dan visual.

b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi menjadi:

1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa mampu mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.

2) Media yang memiliki daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.

c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi menjadi:

1) Media yang diproyeksikan seperti *film, slide, film strip*, transparansi dan lain sebagainya. Jenis media ini membutuhkan alat proyeksi khusus seperti *film projector* untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, *operhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa adanya bantuan alat proyeksi seperti ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.[19]

b. Media Video

1. Pengertian Media Video

Memanfaatkan video sebagai sumber dan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menghasilkan proses pembelajaran matematika yang menarik. Penggunaan media pembelajaran berbasis video merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada peseta didik agar mudah untuk memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran berbasis video dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, terpercaya serta memudahkan penafsiran serta memperoleh informasi. [20]

Video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* dan *visum* yang memiliki arti melihat atau mempunyai daya penglihatan. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan melalui pesawat televisi. Munir mendefinisikan bahwa video sebagai teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan dan perekontruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik sehingga video tampak seperti gambar

[19] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi...*172-173.
[20] Erni Fatmawati, Karmin dan Rahayu Sri, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Cakrawala* Vol.12 No. 1 (Maret, 2018),25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bergerak.[21] Dalam jurnalnya, Puji menuturkan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam *frame*, yang mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.[22] Video merupakan media yang paling bermakna dibanding dengan media lain seperti grafik, audio dan sebagainya. Video terdiri dari gambar yang bergerak dengan objek yang nyata. Jika objek pada animasi adalah buatan, maka objek yang terdapat pada video adalah nyata.[23]

Video merupakan salah satu jenis media audio visual yang mampu menyajikan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Video merupakan salah satu media audio visual yang menampilkan gerak yang didalamnya terkandung pesan yang bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita maupun fiktif seperti cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.[24]

Media video adalah segala sesuatu yang menyangkut bahan *(software)* dan perangkat keras atau alat *(hardware)*, yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera, penekanan media video pembelajaran terdapat pada visual dan audio yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan,

---

[21] Hamdan Husein Batubara dan Dessy Noor Ariani, "Pemanfaatan Video"...48.
[22] Puji Ningsih, Rohanita Lily dan Safitri, "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat, *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma* Vol. 6 No. 1 (Desember ,2020), 19.
[23] Muhibuddin Fadli, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* Vol.3, No.1 (Januari , 2016), 25.
[24] Arif S. Sardiman, *Media Pendidikan:*...74.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perhatian, minat pembelajar, dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam maupun di luar kelas) menjadi lebih efektif.[25]

Menurut Mahadewi, media video pembelajaran adalah media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan serta kemauan siswa untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan atau informasi, secara audio visual.[26] Menurut Arsyad, media video adalah alat bantu yang dapat menggambarkan sebuah objek bergerak disertai dengan efek suara. Media mampu melukiskan gambar hidup dan mengkombinasikan dengan suara, kemampuan tersebut yang menjadikan media memiliki daya tarik bagi siswa saat pembelajaran berlangsung.[27]

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media video adalah gambar bergerak dan disertai dengan suara, yang dijadikan sebagai alat bantu belajar bagi siswa untuk mencapai kompetensi serta tujuan pembelajaran. Media video memberikan efek pada indera penglihatan dan pendengaran sehingga siswa menjadi lebih tertarik saat mengikuti proses kegiatan pembelajaran.

---

[25] Dia Maya Sari dan Sahat Siagian, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut", *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol.6, No.1 (April, 2015),7.

[26] Dwi Yuliani, Putu Aditya Antara dan Mutiara Magta, "Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B Di Taman Kanak- Kanak", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.5, No. 1 (Maret, 2017), 99.

[27] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Rajawali Press, 2010), 49.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Karakteristik Media Video

Video merupakan salah satu media audiovisual yang memiliki beberapa karakteristik. Karakteristik dari media video memiliki kemiripan dengan media film, diantaranya sebagai berikut :

1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu
2) Video dapat diulang jika perlu untuk menambah kejelasan
3) Pesan yang disampaikannya cepat dan mudah diingat
4) Mengembangakan pikiran dan pendapat para siswa
5) Mengembangkan daya imajinasi siswa
6) Memperjelas hal-hal yang bersifat abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realitas
7) Mempengaruhi emosi seseorang
8) Mampu menjelaskan suatu proses dan keterampilan
9) Video digunakan untuk semua kalangan, baik siswa yang pandai maupun yang kurang pandai, serta
10) Mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar.[28]

3. Jenis- Jenis Video Berdasarkan Tujuan Pembuatannya

Berikut jenis- jenis video berdasarkan tujuan pembuatannya, diantaranya yaitu sebagai berikut:

1) Video Cerita

Video cerita adalah video yang bertujuan untuk memaparkan cerita. Video tersebut dibuat untuk membantu penulis dalam

[28] Yudi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: GP Press, 2016), 8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggambarkan cerita yang dibuatnya. Sehingga mampu memudahkan untuk mengetahui isi cerita secara jelas melalui indera penglihatan dan pendengaran.

2) Video Berita

Video berita adalah video yang bertujuan untuk memaparkan berita. Video tersebut dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan informasi secara jelas agar mudah diterima semua kalangan. Adapun jika seseorang memiliki kekurangan dalam penglihatan atau pendengaran, dengan adanya video tersebut informasi yang disampaikan dapat diterima.

3) Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah video yang dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar mudah dipahami serta diputar berulang-ulang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Video pembelajaran memudahkan guru dalam menjelaskan materi, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

4) Video Dokumenter

Video dokumenter adalah video yang dibuat dengan tujuan merekam sebuah peristiwa atau kejadian dalam kehidupan nyata.

5) Video Presentasi

Video presentasi adalah video yang dibuat dengan tujaun untuk mengkomunikasikan sebuah ide atau gagasan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pembuatan video pembelajaran Matematika dibagi menjadi 4 yaitu :

1) Video Presentasi Linier

Video presentasi linier merupakan video yang penyampaian materi pembelajarannya dalam rangkaian *slide-slide powerpoint* menurut durasi dan animasi yang telah ditentukan.

2) Video Tutorial

Video tutorial adalah video yang menampilkan langkah-langkah proses penyelesaian soal Matematika melalui rekaman aktivitas layar komputer disertai dengan suara dari guru atau pengajar.

3) Video Rekaman

Video rekaman adalah hasil rekaman dari suatu peristiwa atau kejadian nyata yang digunakan dalam pembelajaran Matematika. Video rekaman digunakan untuk menampilkan proses penyelesaian masalah, dokumentasi dari hasil percobaan, serta dokumentasi peristiwa.

4) Video Dengan Lirik

Video dengan lirik adalah video yang didalamnya ditambahkan lirik dengan tujuan menejemahkan bahasa asing yang terdapat pada video, sehinggan mudah dipahami serta untuk menguatkan isi percakapan serta petunjuk yang terdapat pada video.[29]

[29] Faridhoh Nur Syarifuddin, Skripsi: *"Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Kemampuan Representasi Matematika pada Materi Pecahan Siswa Kelas V MI Ma'arif Ngrupit Ponorogo"* (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2019), 29.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Munir mengemukakan beberapa kelebihan dan kekurangan penggunaan media video. Kelebihan media video dalam pembelajaran antara lain:

a. Mampu menjelaskan keadaan nyata suatu proses, fenomena, peristiwa atau kejadian.
b. Mampu memperkaya penjelasan ketika ketika diintegrasikan dengan media lain seperti teks atau gambar.
c. Pengguna dapat melakukan pengulangan pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus.
d. Membantu dalam mengajarkan materi dalam ranah psikomotorik atau sikap.
e. Lebih cepat dan efektif dalam menyampaikan pesan atau informasi dibandingkan dengan media lain.
f. Mampu menunjukkan secara jelas simulasi atau prosedural suatu langkah- langkah atau cara.[30]

Kelemahan media video antara lain:

a. Sebagian orang kurang konsentrasi dan kurang aktif dalam berinteraksi dengan materi yang terdapat dalam video karena mereka menganggap belajar melalui video lebih mudah dari pada belajar melalui teks.

[30] Hamdan Husein Batubara dan Dessy Noor Ariani, "Pemanfaatan Video"..52- 65.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Penjelasan melalui video juga tidak berhasil membuat peserta didik menguasai sebuah materi secara rinci karena peserta didik harus mampu mengingat rincian serta sesi yang ada dalam video. Oleh karena itu, perlu pengulangan dan penekanan saat mengajar menggunakan media video.

Adupun kelebihan penggunaan media video dalam pembelajaran, antara lain:

1) Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat disaksikan secara berulang- ulang jika diperlukan.
2) Video mampu mendorong dan meningkatkan motivasi, serta menanamkan sikap dan dapat mengundang pemikiran serta pembahasan dalam kelompok siswa serta menanamkan segi-segi efektif lainnya.
3) Video dapat menyajikan peristiwa atau kejadian yang berbahaya jika dilihat secara langsung.
4) Video dapat ditunjukkan kepada semua kalangan, seperti kelompok besar ataupun kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.[31]

Adapun kekekurangan media video dalam pembelajaran, antara lain:

1) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang diperhatikan.

[31] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*...49-50.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Sifat komunikasinya bersifat satu arah serta harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
3) Kurang mampu menampilkan sedetail objek yang disajikan secara sempurna.
4) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.[32]

c. Pembelajaran Daring

1. Pengertian Pembelajaran Daring

COVID- 19 telah membawa perubahan diberbagai sektor kehidupan, salah satunya yaitu pendidikan. Dengan adanya virus tersebut segala kegiatan yang berhubungan dengan pendidikan diberhentikan, seperti penutupan sekolah-sekolah. Hal tersebut merupakan salah satu langkah yang positif pemerintah untuk melindungi peserta didik dari penularan virus COVID-19. Kemungkinan lingkungan sekolah dapat menularkan virus ini, karena tempat ini dijadikan sebagai tempat bertemunya ratusan peserta didik, sehingga penularan virus ini akan lebih mudah. Agar proses kegiatan pembelajaran tetap berjalan, maka pemerintah meminta kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang proses pembelajarannya dengan memanfaatkan jaringan. Pembelajaran daring diterapkan agar dunia pendidikan terus berjalan meskipun pandemi masih ada dengan catatan harus tetap menerapkan *physical distancing* atau jaga

[32] Arif S. Sardiman, *Media Pendidikan: Pengertian...*75.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jarak. Pembelajaran daring dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.[33]

d. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dijadikan sebagai tolak ukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru. Tingkat pemahaman setiap siswa berbeda-beda, dengan demikian hasil belajar yang dihasilkan oleh siswa juga berbeda-beda. Jika siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, maka hasil yang diperoleh juga akan baik dan sebaliknya.

Sudjana mengemukakan bahwa, pada hakikatnya hasil belajar adalah perubahan pada tingkah laku. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.[34] Menurut Mulyono Abdurrahman, hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran.[35] Sedangkan menurut Susanto, hasil belajar ialah perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa baik itu aspek kognitif, efektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.[36]

---

[33] Wiryanto, "Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah"...3-4.
[34] Siska Oktavera, "Pengaruh Media Pembelajaran"...313.
[35] Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), 37.
[36] Defi Selfiana, Edy Nur Falah dan Wendri Wiratsiwi, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Melalui Model Kooperatif Stand Dengan Media Video", *Jurnal Of Mathematics and Education* Vol. 4 No.7 (Mei,2017), 442.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hamalik juga mendefinisikan, hasil belajar adalah bukti seseorang telah belajar, yaitu adanya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, seperti dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Brigss, hasil belajar merupakan seluruh kecakapan segala hal yang diperoleh melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan melalui angka serta diukur dengan tes hasil belajar.[37] Dalam jurnalnya, Sofyan Hadi menuturkan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur dari keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar dilihat dari 3 aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan demikian, jika seorang siswa dikatakan berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat terlihat adanya perubahan dari ketiga aspek tersebut.[38]

Berdasarkan pendapat mengenai hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang mencakup 3 ranah kemampuan yaitu kemampuan kognitif, efektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi atau penilaian dengan tujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang berisi tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Tujuan Hasil Belajar

Menurut Sudjana tujuan penilaian hasil belajar yaitu sebagai berikut:

---

[37] Dwi Hendra Kusuma, Sri wahyuni, dan Leny Noviani, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemasaran *Online* di SMK Negeri 3 Surakarta", *Jurnal Pendidikan Ekonomi* Vol. 6 No.3 (Maret, 2019), 4.
[38] Sofyan Hadi, "Efektivitas Penggunaan Video Sebagai...99.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Mengetahui proses pembelajaran siswa sudah sejauh mana perubahan sikapnya demi mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
2) Mendeskripsikan kecakapan siswa dalam pembelajaran.
3) Menentukan tidak lanjut hasil penilaian, yaitu dengan melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program, pengajaran serta pelaksanaan pendidikan.
4) Memberi pertanggung jawaban dari pihak sekolah kepada wali murid serta lembaga yang berhubungan.[39]

3. Klasifikasi Hasil Belajar

Menurut Taksonomi Bloom hasil belajar dibagi menjadi 3 ranah antara lain:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah perubahan yang terjadi dalam ruang lingkup kognisi. Proses belajar yang terjadi melibatkan kawasan kognisi meliputi kegiatan mulai dari penerimaan stimulus atau rangsangan, penyimpanan, serta pengolahan dalam otak menjadi informasi sampai pemanggilan kembali informasi saat diperlukan untuk menyelsaikan masalah. Secara umum Bloom mengemukakan bahwa tingkatan hasil belajar mulai dari yang paling rendah serta sederhana yaitu hafalan hingga yang paling tinggi atau kompleks yaitu evaluasi. Tingkatan tersebut antara lain pengetahuan (C1), Pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), serta evaluasi (C5).

[39] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Rosdakarya, 2014),22.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Pengetahuan *(knowladge)* merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengingat kembali tentang istilah, nama, rumus dan lain sebagainya, tanpa adanya kemampuan untuk menggunakannya.

b) Pemahaman *(comprehension)* merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui serta diingat melalui penjelasan dari kata-katanya sendiri.

c) Penerapan *(application)* merupakan sikap kesanggupan dalam menggunakan ide-ide umum, tata cara atau metode-metode, prinsip- prinsip, rumus- rumus dan lain sebagainya.

d) Analisis *(analysis)* merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menguraikan bahan atau keadaan menurut bagian- bagian yang lebih kecil serta mampu memahami hubungan diantara bagian- bagian tersebut.

e) Sintesis *(synthesis)* merupakan kemampuan berpikir dengan memadukan bagian-bagian atau unsur- unsur secara logis, sehingga menjadi pola baru serta terstruktur.

f) Evaluasi *(evaluation)* merupakan tingkatan berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif, evaluasi merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam membuat pertimbangan terhadap situasi,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

nilai atau ide, serta beberapa pilihan kemudian menentukan pilihan nilai atau ide yang tepat sesuai dengan kriteria yang ada.[40]

2) Ranah Afektif

Menurut Kratwohl ranah afektif dibagi menjadi lima tingkatan antara lain penerimaan (merespon rangsangan), partisipasi (keikutsertaan), penilaian (menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan), organisasi (menghubungkan nilai-nilai yang dipelajari), serta internalisasi (menjadikan nilai-nilai sebagai pedoman hidup). Dapat disimpulkan bahwa ranah afektif adalah ranah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang kemudian dihubungkan dengan sikap serta perilaku.[41]

3) Ranah Psikomotorik

Menurut Simpson hasil belajar psikomotorik dapat diklasifikasikan menjadi enam antara lain persepsi (membedakan gejala), kesiapan (menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan), gerakan terbimbing (menirukan model yang dicontohkan), gerakan terbiasa (melakukan gerakan tanpa adanya model hingga terbiasa), gerakan kompleks (melakukan serangkaian gerakan secara berurutan), serta kreatifitas (menciptakan gerakan serta kombinasi gerakan baru yang asli).[42]

---

[40] Lorin W Anderson dan David R. Krathwohl, *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 99.
[41] Ibid.,100.
[42] Nana Sudjana, Op. Cit.,30.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Diantara beberapa ranah tersebut, yang digunakan oleh peneliti dalam penilaian hasil belajar adalah ranah kognitif karena ranah tersebut berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai materi pembelajaran.

4. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Waliman, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor, yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang berpengaruh dengan kemampuan belajarnya. Faktor tersebut meliputi: kecerdasan, minat serta perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, dan kondisi fisik serta kesehatan.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang bersumber dari luar diri peserta didik yang berpengaruh pada terhadap hasil belajar. Faktor tersebut meliputi : lingkungan keluarga (cara orangtua mendidik, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan), sekolah (metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah), serta masyarakat.[43]

[43] Defi Selfiana, Edy Nur Falah dan Wendri Wiratsiwi, "Meningkatkan Hasil Belajar...443.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Mata Pelajaran Matematika

1. Hakikat Matematika

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit bagi kebanyakan peserta didik. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang dianggap sulit serta dalam penyampaian materinya kurang menarik, sehingga menjadikan siswa merasa bosan.[44] Pengajaran Matematika merupakan bentuk komunikasi atau interaksi antara peserta didik dengan pendidik pada mata pelajaran Matematika dalam proses pembelajarannya bertujuan untuk membantu mengembangkan kemampuan, pengetahuan, serta keterampilan peserta didik.

Menurut Andi Hakim Nasution, secara etimologis matematika berasal dari kata latin *mathematica* yang diambil dari kata Yunani *mathematike* yang artinya bertalian dengan matematika. Kata *mathematike* memiliki akar kata mathema yang artinya ilmu, pengetahuan *(Science, knowladge).* Sehingga istilah matematika pada dasarnya berarti pengetahuan yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran. Sedangkan secara terminologis matematika adalah bidang pengetahuan yang memiliki pengetahuan pasti serta menelaah secara matik berbagai hubungan serta sifat dari pengertian-pengertian dengan menggunakan berbagai angka-angka serta lambang- lambang. [45]

---

[44] Titin Faridun Nisa, "Pembelajaran Matematika Dengan Setting Model *Treffinger* Untuk Mengembangkan Kreativitas", *Jurnal Pedagogia* Vol. 1, No. 1 (Desember, 2016), 35.

[45] Lambok Simamora, "Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Kompetensi Pedagogik Guru dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika", *Jurnal Formatif* Vol. 4, No.1 (Juni, 2014), 24.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari Jurnalnya, Yensy mengemukakan bahwa matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia dan menjadi dasar bagi ilmu- ilmu pengetahuan yang lainnya mengingat pentingnya peranan matematika, maka matematika menjadi salah satu pelajaran pokok sekolah mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi.[46] Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kebanyakan siswa kurang menyukainya, karena beberapa alasan meliputi matematika dianggap membingungkan, Matematika dianggap sulit karena banyak menghitungnya, serta Matematika terdiri beberapa rumus.[47]

Matematika juga diartikan sebagai ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logik serta berisi masalah yang berhubungan dengan bilangan. Depdikanas juga mendefinisikan, Matematika merupakan ilmu universal yang digunakan sebagai dasar perkembangan teknologi, mempunyai peran utama dalam disiplin serta memajukan daya pikir manusia. Menurut Russeffendi, Matematika dijadikan sebagai kontruktivisme sosial dengan menekankan kegiatan dalam dunia rasio atau penalaran, tidak menekankan dari hasil eksperimen atau observasi

[46] Nurul Astuty Yensy, "Efektivitas Pembelajaran Statistik Matematika Melalui Media Whatsapp Group Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa (Masa Pandemi)", *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, Vol. 5 No.2 (Juni, 2020), 66.
[47] Yuan Andiny dan Indah Lestari, "Pengaruh Pembelajaran Multimedia Terhadap Hasil Belajar Matematika", *JKMP* Vol. 1, No. 1 (Juni, 2016) 170.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melainkan terbentuk dari pemikiran-pemikiran manusia yang berhubungan erat dengan ide, proses serta penalaran.[48]

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia dan menjadi dasar bagi ilmu- ilmu pengetahuan yang lainnya mengingat pentingnya peranan matematika, maka matematika menjadi salah satu pelajaran pokok serta dipelajari mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi, yang dalam proses pembelajarannya terjadi interaksi atau komunikasi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan secara terencana serta terprogram.

Pada dasarnya pembelajaran matematika memiliki karakteristik yang abstrak, konsep dan prinsip yang berjenjang. Keberhasilan pembelajaran matematika dapat ditunjukkan dengan dikuasainya materi oleh peserta didik.[49] Susanto mengemukakan bahwa bidang studi matematika diperlukan orang untuk menyelesaikan berbagai masalah dengan cara memproses perhitungan dan berpikir. Oleh karena itu matematika menjadi mata pelajaran utama serta penting untuk dikuasai setiap orang.[50]

---

[48] Ni Luh Gede Karang Widiastuti, "Modul Pendidikan Matematika SD", (Denpasar : Universitas Dwijendra, 2017). t.d 1-2.
[49] Wiryanto,"Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar...1-2.
[50] Dini Nuraeni, Din Azwar Uswatun, dan Iis Nurasiah, "Analisis Pemahaman Kognitif Matematika Materi Sudut Menggunakan Video Pembelajaran Materi Sistem Daring Di Kelas IV D SDN Pintukisi", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Vol. 5, No. 1 (Juni, 2020), 62.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Maya mendefiniskan bahwa pembelajaran matematika merupakan salah satu bidang studi yang memiliki peranan penting di jenjang sekolah dasar, karena mampu memberikan bekal kemampuan berhitung, serta kemampuan menalar.[51] Keberhasilan pembelajaran matematika di sekolah dasar ditunjukkan oleh dikuasainya materi oleh siswa. Salah satu faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu menguasai materi matematika dengan baik, yaitu kemampuan guru untuk merencanakan serta melaksanakan pembelajaran.[52]

Menurut Depdiknas secara umum kompetensi atau kemampuan pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagai berikut:

1) Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, serta operasi campuran, termasuk pada materi pecahan.
2) Menentukan sifat serta unsur mengenai berbagai bangun datar serta bangun ruang sederhana, meliputi penggunaan sudut, luas, keliling serta volume.
3) Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat.
4) Memecahkan masalah, melakukan penalaran, serta mengkomunikasikan gagasan secara matematika.
5) Menggunakan pengukuran, seperti satuan, antar satuan serta penaksiran pengukuran. Menentukan dan menaksirkan data sederhana,

[51] Maya Rahmatia, Monawati dan Said Darnius, "Pengaruh Media E- Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh", *Jurnal Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 2, No. 1 (Februari, 2017), 216.
[52] Wiryanto,"Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar...1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meliputi ukuran tertinggi, terendah, rata-rata, modus, median, mengumpulkan serta menyajikannya.[53]

Tujuan umum diberikannya mata pelajaran matematika di sekolah dasar antara lain:

1) Mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan serta dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak dengan dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, efektif, serta jujur.
2) Mempersiapkan peserta didik agar dapat menggunakan matematika serta pola pikir matematika dalam kehidupan sehari- hari serta dalam mempelajari bermacam- macam ilmu pengetahuan.
3) Tujuan umum belajar matematika pada jenjang sekolah dasar ialah memberikan suatu tekanan pada penataan nalar serta pembentukan sikap siswa dan memberikan tekanan pada keterampilan dalam penerapan.[54]

f. Materi Penaksiran Pecahan Desimal

1. Definisi Penaksiran

Penaksiran adalah kegiatan yang dilakukan untuk mencari nilai terdekat dari suatu hasil operasi hitung. Sedangkan menaksir adalah menentukan suatu nilai dengan kira-kira.[55] Menaksir hasil operasi hitung

[53] Ibid, Maya Rahmatia, Monawati dan Said Darnius, "Pengaruh Media E- Learning...217.
[54] Dini Nuraeni, Din Azwar Uswatun, dan Iis Nurasiah, "Analisis Pemahaman Kognitif Matematika...62-63.
[55] Gunanto dan Dhesy Adhalia, *Matematika Untuk SD/MI Kelas IV Kurikulum 2013 Yang Disempurnakan*, (Jakarta: Gelora Aksara Pratama, 2016),15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bilangan bulat berarti memperkirakan hasil operasi suatu bilangan setelah sebelumnya dibulatkan terlebih dahulu. Penaksiran hasil operasi hitung dilakukan untuk mempermudah menghitung hasilnya. Hasil penaksiran mendekati hasil sebenarnya. Untuk menaksir hasil operasi hitung dalam puluhan, ratusan dan ribuaan terdekat harus memperhatikan ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan. Dalam penaksiran, hal yang yang perlu diperhatikan yaitu nilai tempat.

2. Taksiran Pecahan Desimal

Bilangan desimal adalah bilangan pecahan yang terdiri bilangan bulat utuh dan bilangan pecahan biasa. Pecahan desimal yaitu bilangan pecahan yang ditulis mendatar menggunakan tanda koma sebagai pemisah antara bilangan utuh dan tidak utuh. Juga memiliki penyebut khusus. Sistem bilangan desimal didasarkan pada bilangan 0 sampai 9. 46,17 disebut bilangan desimal, dengan sebuah koma desimal memisahkan bagian bilangan bulat yaitu 46, dari bagian pecahan yaitu 0,17.[56]

Pecahan desimal adalah pecahan yang diperoleh dari hasil pembagian suatu bilangan dengan bilangan pecahan persepuluhan, peratusan, perseribuan, dan seterusnya.

Contoh :

[56] Ibid,.17

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$\frac{4}{10}$ = 0,4, di samping adalah bentuk pecahan desimal dengan 1 angka di belakang koma. Angka 4 berada pada tempat persepuluhan. Bilangan 0,4 dibaca nol koma empat per sepuluh.

Taksiran pecahan desimal adalah menaksir hasil operasi hitung dengan cara membulatkan semua suku ke satuan atau puluhan terdekat.[57]

3. Ketentuan Penaksiran

Ketentuan dalam menaksir pecahan desimal, berikut merupakan kaidah dalam penaksiran pecahan desimal:

a. Jika angka yang berada diposisi kanan tempat pembulatan adalah 5, 6, 7, 8, atau 9, maka dibulatkan ke atas (bilangan tempat pembulatan +1).
b. Jika angka yang berada diposisi kanan tempat pembulatan adalah 0 sampai 4, maka dibulatkan ke bawah (Bilangan tempat pembulatan tetap).
c. Bilangan 0 yang berada di kanan koma (,) atau biasa disebut bilangan desimal dapat diabaikan atau dibuang.[58]

4. Macam- Macam Penaksiran

a. Taksiran Atas

Adalah cara menaksiran yang dilakukan dengan membulatkan ke atas bilangan-bilangan dalam operasi hitung.

[57] Hobri, Susanto, dan Mohammad Syaifuddin, *Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas IV*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018),31.
[58] Burhan Mustaqim dkk, *Ayo Belajar Matematika Untuk SD dan MI Kelas VI*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2016),39.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Contoh:

Tentukan hasil dari operasi hitung 23 × 59.

Karena taksiran atas, maka bilangan harus dibulatkan ke atas.

23 dibulatkan ke atas menjadi 30

59 dibulatkan ke atas menjadi 60

Jadi, taksiran 23 × 59 adalah 30 × 60 = 1.800

b. Taksiran Bawah

Adalah cara menaksir yang dilakukan dengan membulatkan ke bawah bilangan-bilangan dalam operasi hitung.

Contoh:

Tentukan hasil taksiran bawah dari operasi hitung 23 × 59

Karena ini taksiran bawah, maka bilangan harus dibulatkan ke bawah.

23 dibulatkan ke bawah menjadi 20

58 dibulatkan ke bawah menjadi 50

Jadi, taksiran 23 × 59 adalah 20 × 50 = 1.000

c. Taksiran Terbaik

Adalah cara menaksir yang dilakukan dengan membulatkan bilangan-bilangan dalam operasi hitung menurut aturan pembulatan. Oleh karena itu kita harus memperhatikan nilai satuan, puluhan, atau ratusan dan seterusnya. Jika angka kurang dari 5 (4,3,2,1) maka angka pada pembulatan dihilangkan dan jika angka lebih dari sama

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan 5 (6,7,8,9) maka angka pada pembulatan ditambah 1 baik puluhan, ratusan, maupun ribuan dan seterusnya.

Contoh:

Tentukan hasil taksiran terdekat dari operasi hitung 23 × 59

Karena ini taksiran terdekat, maka harus sesuai dengan kaidah pembulatan.

23 menurut aturan pembulatan dibulatkan menjadi 20

59 menurut pembulatan dibulatkan menjadi 60

Jadi, taksiran 23 × 59 adalah 20 × 60 = 1.200

5. Penaksiran Hasil Operasi Hitung Pecahan Desimal

Penaksiran operasi hitung pecahan desimal lebih mudah dilakukan dengan menggunakan pembulatan ke satuan, puluhan terdekat, ratusan terdekat.

Adapun aturan pembulatan kesatuan terdekat, yaitu:

1) Lihat angka persepuluhannya (angka pertama di belakang koma), jika angka persepuluhannya adalah 1, 2, 3, 4. Maka dibulatkan ke bawah (satuan tetap).
2) Jika angka persepuluhannya adalah 5, 6, 7, 8 dan 9, maka dibulatkan ke atas (satuan bertambah satu).
3) Setelah dibulatkan maka dapat dioperasikan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

Contoh :

1) 3,8 + 1,2 kira- kira 4 + 1 = 5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3,8 jika dibulatkan maka hasilnya menjadi 4, karena jika dilihat angka persepuluhannya atau satu angka di belakang koma lebih dari 5. Sehingga angka satuannya ditambah 1 maka, hasilnya menjadi 4. Sedangkan 1,2 jika dibulatkan menjadi 1 karena, jika dilihat angka persepuluhannya/satu angka di belakang koma kurang dari 5, dengan begitu angkat satuannya tetap yakni 1. Langkah selanjutnya yaitu menyelesaikan hasil operasi yaitu penjumlahan.

2) 7,4 – 4,5 kira- kira 7- 5 = 2

   7,4 jika dibulatkan menjadi 7, karena jika dilihat angka persepuluhannya atau satu angka di belakang koma kurang dari 5. Sehingga angka satuannya tetap yaitu 7. Sedangkan 4,5 jika dibulatkan maka hasilnya menjadi 5 karena jika dilihat angka persepuluhannya atau satu angka di belakang koma sama dengan 5, dengan begitu angka satuannya bertambah 1. Langkah selanjutnya yaitu menyelesaikan hasil operasi yaitu pengurangan.

3) 24, 9 × 2,7 kira- kira 25 × 3 = 75

   24, 9 jika dibulatkan menjadi 25, karena jika dilihat angka persepuluhannya atau satu angka di belakang koma lebih dari 5. Sehingga angka satuannya bertambah 1 yaitu 25. Sedangkan 2,7 jika dibulatkan maka hasilnya menjadi 3 karena jika dilihat angka persepuluhannya atau satu angka di belakang koma lebih

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari 5, dengan begitu angka satuannya bertambah 1. Langkah selanjutnya yaitu menyelesaikan hasil operasi yaitu perkalian.

4) 151, 2 : 4,8 kira- kira 150 : 5 = 30

151,2 memiliki nilai ratusan, jadi jika angkanya bernilai ratusan maka kita bulatkan kepuluhan. Puluhan disini diduduki angka 5, berarti yang dilihat adalah satuannya yaitu angka 1 atau satu angka di depan koma. Hasil pembulatan dari 151,2 adalah 150. Sedangkan 4,8 jika dibulatkan menjadi 5, karena angka persepuluhannya atau satu angka di belakang koma lebih dari 5 sehingga angka satuannya bertambah 1 menjadi 5.[59]

g. Karakteristik Siswa Kelas IV

Secara umum, karakteristik merupakan gambaran mengenai kondisi siswa seperti usia, kelas, pekerjaan, serta gender.[60] Karakteristik siswa merujuk pada ciri khusus yang dimiliki oleh siswa, yang mana ciri tersebut mampu mempengaruhi tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karakteristik siswa merupakan ciri khusus yang dimiliki oleh masing-masing siswa baik individu maupun kelompok sebagai pertimbangan dalam proses pengorganisasian pembelajaran. Winkel mengemukakan bahwa karakteristik siswa bisa disebut sebagai keadaan awal, keadaan awal tersebut meliputi kenyataan pada masing- masing siswa serta kenyataan pada masing- masing guru.[61]

[59] Ibid,.42.
[60] Beny A Pribadi, *Model Assure Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2016), 42.
[61] W.S Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Sketsa, 2015), 153.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Djamarah, terdapat beberapa sifat khusus siswa kelas tinggi di sekolah dasar antara lain:

1) Adanya minat terhadap kehidupan rasional sehari-hari yang konkret, sehingga mampu memunculkan keinginan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
2) Sangat realistik, ingin tahu serta ingin belajar.
3) Sampai sekitar umur 11 tahun anak memerlukan seorang guru atau orang dewasa lainnya.
4) Gemar membentuk kelompok dengan tujuan bermain bersama.[62]

Anak pada usia sekolah dasar memiliki berbagai karakter yang khas seperti yang telah dipaparkan oleh para ahli. Dengan demikian dalam penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas IV yang termasuk dalam kelas tinggi. Karakter anak yang telah dijelaskan dijadikan sebagai acuan dalam proses pengambilan data.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Dalam melakukan penelitian ini, maka peneliti melihat beberapa karya-karya terdahulu yang digunakan sebagai perbandingan dengan maksud agar penelitian yang dilakukan memang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu yang relevan sebagai berikut :

1. Siska Oktavera (2015) dalam jurnalnya yang berjudul *"Pengaruh Media Video dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas*

[62] Dias Septi Indriani, "Keefektivan *Model Think Pair Share* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS", *Jurnal of Elementary Education* Vol. 3, No. 2 (Juni, 2016), 22.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

IV Sekolah Dasar". Perbedaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan variabel (X)-nya, mata pelajaran serta lokasi penelitian. Penelitian yang diadakan saat ini menggunakan satu variabel X yaitu penggunaan media video pembelajaran dengan mata pelajaran matematika serta bertempat di MIN 1 Jombang. Perbedaan selanjutnya terletak pada analisis datanya, penelitian Siska Oktavera menggunakan jenis uji *two way anova*, sedangkan penelitian saat ini menggunakan uji *Man Whitney*.[63]

2. Nur Atikah (2016) dalam skripsinya yang berjudul *"Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sifat-Sifat Cahaya di SD Dharma Karya UT"*. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada lokasi penelitian. Penelitian yang diadakan saat ini bertempat di MIN 1 Jombang. Perbedaan lainnya terletak pada mata pelajaran yang diteliti. Penelitian yang diadakan menggunakan mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji *Independent Sample t- test* terhadap data posttest pada tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai Sig (2- tailed) sebesar 0,008, terlihat bahwa nilai *Sig.(2-tailed*) < 0,05, sehingga H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.[64]
3. Faridhoh Nur Syarifuddin (2019) dalam skripsinya yang berjudul *"Pengaruh Video Animasi Terhadap Kemampuan Representasi Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas V MI Ma'arif Ngrupit Ponorogo"*.

[63] Siska Oktavera, "Pengaruh Media Pembelajaran"...312.
[64] Nur Atikah, Skripsi: *"Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sifat- Sifat Cahaya" (*Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2016), 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada lokasi penelitian dan jenis video yang digunakan. Penelitian yang diadakan saat ini bertempat di MIN 1 Jombang serta menggunakan media pembelajaran jenis video rekaman. Perbedaan lainnya terletak pada penggunaan variabel (Y)-nya, pada penelitian sebelumnya menggunakan representasi sebagai variabel (Y)-nya. Sedangkan untuk penelitian yang diadakan peneliti saat ini menggunakan hasil belajar siswa sebagai variabel (Y)-nya.[65]

4. Lina Novita, Elly Sukmanasa dan Mahesa Yudistira Pratama (2019) dalam jurnalnya yang berjudul "*Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Tematik Kelas 4 di SDN Ngoto Yogyakarta"*. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada lokasi penelitian serta mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian. Penelitian yang diadakan saat ini bertempat di MIN 1 Jombang dengan mata pelajaran matematika. Berdasarkan analisis data diperoleh perbedaan hasil belajar antara kelas terkontrol dengan kelas eksperimen sebesar 75% dan 85%. Dengan hasil pengujian hipotesis sebesar $t._{hitung} > t._{tabel}$ (2, 5414 > 1,9983), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari penjabaran hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa.[66]
5. Corry Febriani (2019) dalam jurnalnya yang berjudul *"Pengaruh Media Video Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran*

[65] Faridhoh Nur Syarifuddin, Skripsi: *"Pengaruh Penggunaan Video*...74.
[66] Lina Novita, Elly Sukmanasa, dan Mahesa Yudistira Pradana, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Tematik Kelas 4 di SDN Ngoto Yogyakarta", *Indonesian Jurnal of Primary Education* Vol. 3, No. 2 (Desember, 2019),64.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

IPA di SD Segugus Palangka Raya". Perbedaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada lokasi penelitian serta mata pelajarannya. Penelitian yang diadakan saat ini bertempat di MIN 1 Jombang dengan menggunakan mata pelajaran matematika. Perbedaan selanjutnya terletak pada penggunaan variabel (Y)-nya, pada penelitian sebelumnya menggunakan motivasi belajar dan hasil belajar sebagai variabel (Y)-nya. Sedangkan untuk penelitian saat ini hanya menggunakan 1 variabel (Y)-nya yaitu hasil belajar siswa.[67]

Berdasarkan kelima penelitian terdahulu, yang membedakan dengan penelitian saya adalah lokasi penelitian serta mata pelajaran yang diteliti. Dari kelima penelitian terdahulu di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia dan menjadi dasar bagi ilmu-ilmu pengetahuan yang lainnya mengingat pentingnya peranan matematika, maka matematika menjadi salah satu pelajaran pokok serta dipelajari mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi, yang dalam proses pembelajarannya terjadi interaksi atau komunikasi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan secara terencana serta terprogram. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit, karena jika ditinjau dari objeknya, matematika memiliki objek yang abstrak.

[67] Corry Febriani, "Pengaruh Media Video Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal Prima Edukasia* Vol.5, No. 1 (Januari, 2017), 11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

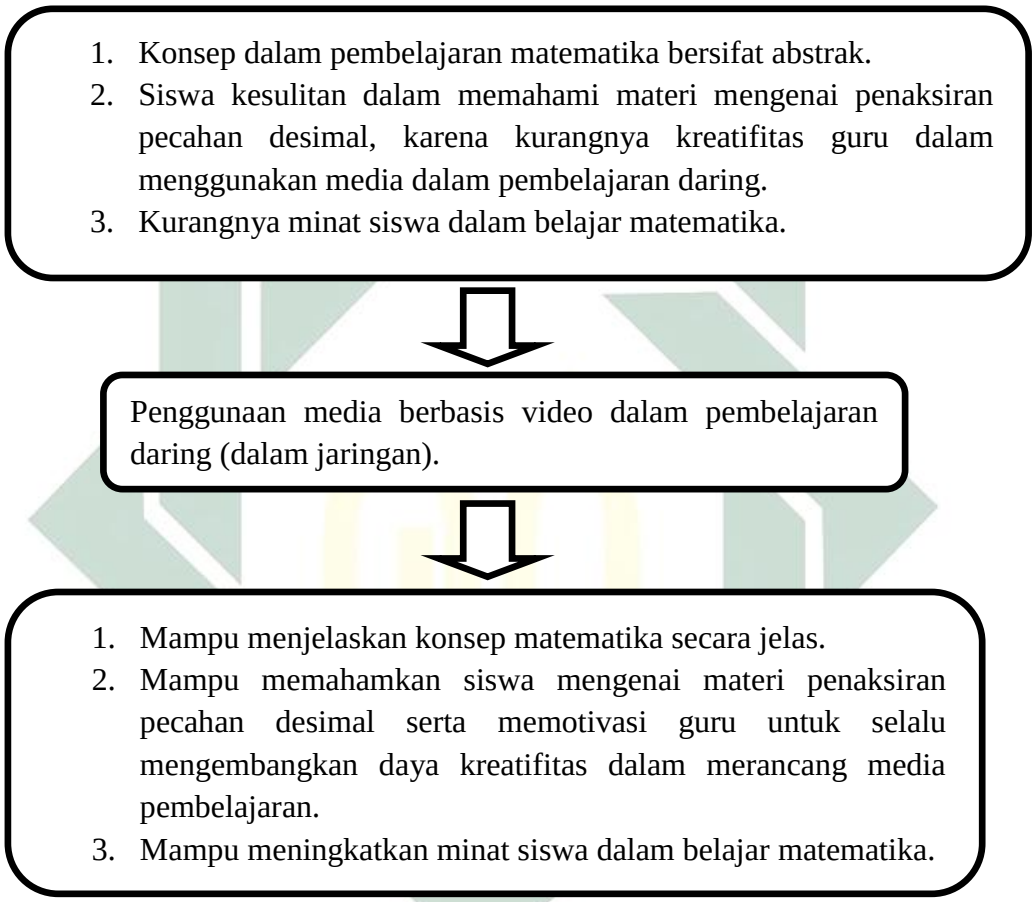
Keberhasilan pembelajaran matematika di sekolah dasar ditunjukkan oleh dikuasainya materi oleh siswa. Salah satu faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu menguasai materi matematika dengan baik, yaitu kemampuan guru untuk merencanakan serta melaksanakan pembelajaran.

Di masa pandemi seperti ini dengan pelaksanaan pembelajaran secara daring (dalam jaringan) memang sangat sulit bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara jelas, selain itu siswa juga mengalami kesulitan dalam menyerap materi yang diajarkan oleh guru mengenai materi penaksiran pecahan desimal. Oleh karena itu salah satu solusi untuk untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi agar siswa juga mampu memahami materi yang disampaikan, maka perlunya penggunaan media video pembelajaran.

Video pembelajaran dipilih karena mampu mengatasi permasalahan di atas karena memiliki beberapa kelebihan antara lain mampu menjelaskan keadaan nyata suatu proses, fenomena, peristiwa atau kejadian, mampu memperkaya penjelasan ketika ketika diintegrasikan dengan media lain seperti teks atau gambar, pengguna dapat melakukan pengulangan pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus, serta mampu menunjukkan secara jelas simulasi atau prosedural suatu langkah-langkah atau cara dalam menyelesaikan persoalan pada materi penaksiran pecahan desimal. Memaksimalkan penggunaan video sebagai media dalam pembelajaran daring (dalam jaringan), menjadi solusi alternaltif agar siswa mampu memahami materi yang dipelajari yaitu penaksiran pecahan desimal. Dengan demikian,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penggunaan video pembelajaran di masa pandemi diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Berikut bagan dari kerangka berpikir mengenai permasalahan serta solusi:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Margono, hipotesis berasal dari kata hipo (hypo) serta tesis. Hipo artinya kurang dari, sedangkan tesis artinya pendapat. Jadi dari pernyataan tersebut disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penenlitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tinggi tingkat kebenarannya.[68] Dalam penelitian, hipotesis didefinisikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah dapat berupa pernyataan tentang hubungan dua variabel ataupun lebih, perbandingan (komparasi), atau variabel mandiri (deskripsi).[69]

Hipotesis merupakan kesimpulan yang bersifat sementara seseorang peneliti dari pandangan subjektif yang kemudian akan dilakukan suatu penelitian untuk menguji hipotesis tersebut. terdapat dua macam hipotesis yaitu pertama hipotesis alternative dengan lambang H_a yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara variabel X dan Y, sedangkan kedua hipotesis nol dilambangkan dengan H_0 yang menunjukkan tidak adanya pengaruh antara variabel X dan Y.[70]

Berikut merupakan hipotesis yang dikemukakan oleh peneliti :

H_a : ada pengaruh penggunaan media berbasis video dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika materi penaksiran pecahan desimal di kelas IV-D MIN 1 Jombang. (Jika media pembelajaran berbasis video mampu memahamkan siswa dalam menyerap materi maka hasil belajar siswa mengalami peningkatan).

H_0 : tidak ada pengaruh penggunaan media berbasis video dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika materi penaksiran pecahan desimal di Kelas IV-D MIN 1 Jombang. (Penggunaan media berbasis video tidak menimbulkan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV-D MIN 1 Jombang).

[68] Rudi Susilana, *5 Dasar Teori dan Hipotesis*, (Bandung : Alfabeta, 2017), 56.
[69] Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung : Alfabeta, 2016), 84.
[70] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2016), 73-74.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis atau Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan suatu rancangan mengenai alur dari pelaksanaan penelitian. Menurut Margono rancangan penelitian adalah proses pemikiran serta penentuan matang mengenai hal- hal yang akan dilakukan. [71] Berdasarkan judul yang diajukan peneliti yaitu "Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Video Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Penaksiran Pecahan Desimal di MIN 1 Jombang" maka jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif marupakan penelitian yang analisis datanya berbentuk angka.[72] Penelitian kuantitatif biasanya menyajikan hasil penelitian berupa angka, grafik, tabel dan lain sebagainya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *quasy eksperiment*. Metode kuasi eksperimen adalah metode penelitian yang pengontrolannya hanya dilakukan terhadap satu variabel saja, yaitu variabel yang mendominasi.[73] Variabel yang mendominasi pada penelitian ini adalah variabel bebas yaitu video pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan membagi kelompok penelitian menjadi dua kelompok sampel, yaitu kelompok kelas

[71] Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), 100.
[72] Suryani Hendrayani, *Metode Riset Kuantitatif (Teori dan Aplikasi pada Penelitian Bidang Manjemen dan Ekonomi Islam*, (Jakarta : PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2017, 109.
[73] Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 59.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Jadi dalam metode penelitian ini, seorang peneliti memberikan perlakuan yang berbeda kepada kedua kelompok sampel. Kelompok kelas eksperimen diberikan pengajaran menggunakan media pembelajaran video, sedangkan kelompok kelas kontrol diberikan pengajaran tanpa menggunakan media video pembelajaran video. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental design* dalam bentuk *posttest only control design*.[74] Berikut gambaran mengenai desain eksperimen pada penelitian ini:

$\mathbf{R_E}$	**: X**	$\mathbf{O_1}$
$\mathbf{R_K}$	**: Y**	$\mathbf{O_2}$

Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

R_E : Kelompok kelas eksperimen

R_K : Kelompok kelas kontrol

X : Perlakuan yang dilakukan untuk kelompok eksperimen berupa pembelajaran matematika dengan penggunaan media video pembelajaran.

Y : Perlakuan yang dilakukan untuk kelompok kontrol berupa pembelajaran matematika dengan tanpa penggunaan media video pembelajaran.

O_1 : *Posttest* kelompok kelas eksperimen

[74] Yuan Andinny dan Indah Lestari, "Pengaruh Pembelajaran...", 172.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

O_2 : *Posttest* kelompok kelas kontrol

Setelah diberikan perlakuan yang berbeda mengenai pengajaran matematika materi penaksiran pecahan desimal, langkah selanjutnya yaitu dilakukan *posttest* antara kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi tersebut setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Jombang, yang beralamatkan di Jalan Abdurrahman Saleh Gg. III/A Jombang. Penelitian ini berlangsung mulai bulan Februari – April tahun ajaran 2020/2021.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi *(universe)* adalah totalitas dari semua objek atau individu yang memiliki karakteristik tertentu, jelas dan lengkap yang akan diteliti (bahan penelitian). Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. [75] Menurut Sugiyono populasi adalah objek atau subjek yang ditetapkan oleh peneliti dan memiliki karakteristik tertentu untuk dipelajari yang pada akhirnya dapat ditarik kesimpulan.[76] Dengan demikian populasi tidak hanya orang saja melainkan juga benda ataupun objek- objek lainnya. Populasi dari penelitian ini adalah semua siswa kelas IV MIN 1 Jombang sebanyak 248, mulai dari rombel IV-A

[75] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta 2016), 174.
[76] Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung; Alfabeta, 2016), 61.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sampai IV-G. Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu, jelas dan lengkap yang dianggap bisa mewakili populasi.[77]

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.[78] Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelompok, yaitu kelas IV-D sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-E sebagai kelas kontrol. Sampel yang diambil sebanyak 24 siswa untuk kelas eksperimen dan 24 siswa untuk kelas kontrol. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dengan pertimbangan tertentu. Selain itu dalam menentukan sampel, peneliti juga berdiskusi dengan wali kelas IV-D. Ibu Yanah mengatakan bahwa kelas IV-D dan IV-E saja yang dijadikan sebagai sampel.[79]

D. Variabel Penelitian

Pada dasarnya variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini dilakukan untuk mencari pengaruh antara variabel independen dengan variabel dependen. Dari dua variabel ini memiliki hubungan adanya sebab akibat. Jadi variasi pada variabel bebas (X) akan mempengaruhi variasi pada variabel terikat (Y).

---

[77] Iqbal Hasan, *Pokok- Pokok Materi Statistik 2 Statistik Inferensial*, (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2016), 84.
[78] Ibid,. 62.
[79] Hasil Wawancara Wali Kelas IV-D, Ibu Siti Muzayyanah, S.Ag, M.Pd.I, 9 Desember 2020, via *Whatsapp*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Variabel bebas menjadi sebab atau memiliki pengaruh adanya perubahan atau timbulnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat akan menimbulkan akibat atau sesuatu yang dipengaruhi.[80]

Variabel independen/bebas (X) dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran, sedangkan variabel dependen/terikat (Y) adalah hasil belajar siswa mata pelajaran matematika materi penaksiran pecahan desimal.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data-data empiris yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan teknik serta instrumen pengumpulan data yang sesuai dengan masalah-masalah yang akan diteliti. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mencari, menggali serta mengukur data penelitian. Teknik serta instrumen yang digunakan dalam pengambilan data pada penelitian ini adalah dengan teknik memberikan tes.

Tes adalah suatu metode pengukuran yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, maupun serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden.[81] Tes yang diberikan berupa tes hasil belajar matematika yang diperoleh dari data *posttest* pada kelompok kelas eksperimen (adanya perlakuan dengan melakukan pengajaran dengan video pembelajaran) dan kelas kontrol (tanpa adanya

[80] Juliansyah Noor, "Metode Penelitian (Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah)", (Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2018). 48-49.
[81] Maya Rahmatia, Monawati dan Said Darnius, "Pengaruh Media E- Learning...222.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perlakuan dengan melakukan pengajaran dengan video pembelajaran). Instrumen tes yang digunakan berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda yang telah diuji secara empiris validitasnya sebanyak 10 soal yang mengukur aspek kognitif. Berikut merupakan kisi- kisi instrumen tes :

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Tes

No	Indikator	Aspek Kognitif			Jumlah soal
		C1	C2	C3	
1.	Menjelaskan pengertian menaksir.	Soal no. 1			1 soal
2.	Menentukan taksiran pecahan desimal (satu angka di belakang koma dan dua angka di belakang koma).		Soal no. 2 dan 3		2 soal
3.	Menentukan taksiran pecahan desimal pada operasi hitung penjumlahan.		Soal no. 4 dan 5		2 soal
4.	Menentukan taksiran pecahan desimal pada operasi hitung pengurangan.	Soal no.6 dan 7			2 soal
5.	Menentukan taksiran pecahan desimal pada operasi hitung perkalian.			Soal no. 8 dan 9	2 soal
6.	Menentukan taksiran pecahan desimal pada operasi hitung pembagian.			Soal no. 10	1 soal
∑.soal		10 soal			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.2 Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif Materi Penaksiran Pecahan Desimal

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal	Bobot per Soal
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.	3.3 Menjelaskan dan melakukan penaksiran dari jumlah, selisih, hasil kali, dan hasil bagi dua bilangan cacah maupun pecahan dan desimal.	3.3.1 Menjelaskan pengertian menaksir.	1	10
		3.3.2 Menentukan taksiran pecahan desimal (satu angka di belakang koma dan dua angka di belakang koma).	2,3	10
		3.3.3 Menentukan taksiran pecahan desimal pada operasi hitung penjumlahan.	4,5	10
		3.3.4 Menentukan taksiran pecahan desimal pada operasi hitung pengurangan.	6,7	10
		3.3.5 Menentukan taksiran pecahan desimal pada operasi hitung perkalian.	8,9	10
		3.3.6 Menetukan taksiran pecahan desimal pada operasi hitung pembagian.	10	10

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas

Sebelum instrumen tes diuji cobakan, hendaknya peneliti melakukan validasi instrumen tes kepada pihak ahli dalam bidang yang akan dikaji. Peneliti membuat lembar validasi yang berisi asek- aspek yang akan dinilai oleh validator, seperti kesesuaian soal dengan indikator dan penggunaan bahasa. Selain itu, peneliti juga memiliki kriteria penilaian instrumen tes yang akan diuji. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen tes yang telah dibuat peneliti layak digunakan untuk uji coba penelitian atau tidak. Berikut tabel kriteria penilaian validitas instrumen tes :

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Validasi Instrumen Tes

Nilai Validasi Instrumen Tes	Kriteria
90 – 100	Sangat Baik
80 – 89	Baik
65 – 79	Cukup
55 – 64	Tidak Baik
0 – 54	Sangat Tidak Baik

Dari tabel di atas jika instrumen tes tergolong kriteria yang cukup, baik atau sangat baik, maka instrumen tes layak digunakan untuk uji coba setelah melakukan revisi. Selanjutnya, melakukan uji coba soal pada kelas yang termasuk populasi. Hal tersebut dilakukan karena untuk menghitung validitas suatu instrumen tes sebelum

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digunakan dalam penelitian. Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Uji validitas adalah ketepatan suatu instrumen dalam mengukur sesuatu yang ingin diukur.[82] Instrumen yang valid memiliki tingkat validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid memiliki tingkat kevalidan yang rendah. Suatu instrumen dapat dikatakan valid bilamana mampu mengukur apa yang diinginkan (yang hendak diukur) atau mampu membuktikan data yang berasal dari variabel yang diteliti secara tepat.[83] Yang diukur dalam penelitian ini adalah mengenai hasil belajar matematika siswa materi penaksiran atau pembulatan pecahan desimal. Untuk menguji validitas soal dalam penelitian ini, maka digunakan analisis *Bivariate Pearson* (dalam SPSS 16). Analisis ini digunakan dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total. Skor total diperoleh dari penjumlahan keseluruhan item melalui :

$$r_{ix} = \frac{N.\sum ix - (\sum i).(\sum x)}{\sqrt{[N.\sum i^2 - (\sum i)^2].[N.\sum x^2 - (\sum x)^2]}}$$

Keterangan:

r_{ix} = Koefisien korelasi item- total *(bivariate pearson)*

i = skor item

x = Skor total

[82] Dwi Priyatno, *Mandiri Belajar SPSS (Statistical Product and Service Solution) Untuk Analisis Data dan Uji Statistik*, (Yogyakarta: Mediakom, 2017), 16.
[83] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*...211.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

n = Banyaknya subjek

Pengujian ini menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikasi 0,05. Berikut kriteria pengujiannya antara lain:

a. Jika r hitung lebih besar dari sama dengan r tabel maka, instrumen atau item-item pernyataan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).
b. Jika r hitung kurang dari r tabel maka, instrumen atau item- item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).

Tabel 3.4 Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval koefisien korelasi	Tingkat hubungan
0,00 – 0,1999	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui konsistensi sebuah alat ukur yang digunakan.[84] Apakah memiliki hasil yang tetap sama jika pengukurannya diulang. Uji reliabilitas dilakukan dengan memakai rumus *Kuder Richardson* atau K-R 20 dengan bantuan Ms.Excel 2007.

[84] Opo, cit..18

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berikut rumusnya:[85]

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(\frac{St2 - \sum pq}{St2}\right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen atau soal

n = Banyaknya butir pertanyaan

S_t^2 = varian total

p = Proporsi jawaban benar untuk pertanyaan

q = Proporsi jawaban salah untuk pertanyaan

Penentuan kategori reliabilitas suatu instrumen didasarkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.5 Katagori Reliabilitas

Interval koefisien korelasi	Tingkat hubungan
0,80 - 1,00	Tinggi
0,60 - 0,80	Cukup
0,40 - 0,60	Agak Rendah
0,20 - 0,40	Rendah
0,00 - 0,20	Sangat Rendah

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu cara yang dilakukan untuk mengolah serta menganalisis beberapa data dalam penelitian. Kegiatan dalam menganalisis data meliputi mengelompokkan data, mentabulasi data, menyajikan data setiap variabel yang diteliti, melakukan

[85]Ibid.,214.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perhitungan untuk menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis yang telah ditentukan.[86] Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif, yaitu dari data yang dihasilkan dari skor *posttest* pada kelas sampel. Selanjutnya nilai yang diperoleh sisiwa dihitung menggunakan rumus penilaian sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{Skor\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \text{ x } 100$$

Sebelum dianalisis, data harus melewati dua tahapan yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis.

a. Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis, maka dilakukan beberapa uji prasyarat statistik. Uji prasyarat statistik dilakukan untuk menentukan rumus statistik mana yang akan digunakan dalam uji hipotesis.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah populasi data yang kita ambil memiliki ditribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas ini peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 16. Untuk menguji normalitas peneliti menggunakan Uji *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan taraf signifikasi sebesar 0,05 yang dinyatakan bahwa jika data

[86] Sugiono, *Metode Penelitian Pendahuluan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 207.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memiliki distribusi normal maka hasil signifikasi lebih dari 5% atau 0,05.[87]

Teknik yang digunakan dalam mengambil keputusan pada uji normalitas yaitu apabila nilai signifikasi α > 0,05 maka data berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal. Dan sebaliknya, jika nilai signifikasi α < 0,05 maka data berasal dari populasi yang memiliki distribusi tidak normal.[88]

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kesamaan antara dua populasi. Dengan demikian, uji homogenitas mengansumsikan bahwa data di setiap variabel memiliki varians yang homogen dengan data yang terdapat pada variabel lain. Dalam uji homogenitas, peneliti menggunakan uji *Levene* dengan pengambilan keputusan serta penarikan simpulan dengan taraf signifikasi 5%. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 16. Untuk melihat data tersebut homogen atau tidak yaitu dengan melihat ketentuan berikut ini:

Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data tersebut homogen, sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data tersebut dinyatakan tidak homogen.[89]

---

[87] Dwi Priyatno, *Mandiri Belajar SPSS (Statistical Product*...28.
[88] Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2016), 167.
[89] Imron Rosyadi "Keefektifan Model Pembelajaran Course Review Horay Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar PKN Vol.2, No.2 (Juli , 2013), 49.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media berbasis video pada pembelajaran daring terhadap hasil belajar. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, maka diharuskan untuk melakukan uji normalitas dan homogenitas pada suatu instrumen, karena hasil dari kedua uji tersebut akan berpengaruh pada penggunaan rumus uji hipotesis yang akan digunakan. Setelah melakukan uji normalitas serta homogenitas akan muncul beberapa kemungkinan terkait kondisi distribusi serta kehomogenan varians serta uji hipotesis yang harus digunakan. Berikut beberapa kondisi serta teknik uji hipotesis yang digunakan:

1) Data berdistribusi normal serta variansnya sama

Pengujian hipotesis yang digunakan untuk data yang memiliki distribusi normal serta varians yang sama yaitu dengan menggunakan analisis tes statistik parameterik uji t. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut:[90]

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{dsg\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \longrightarrow dsg = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1{}^2 + (n_2 - 1)S_2{}^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan:

X_1 = rata- rata data kelompok eksperimen

X_2 = rata- rata data kelompok kontrol

Dsg = standar deviasi gabungan data kedua kelompok.

[90] Sugiono, *Metode Penelitian Pendahuluan*,..194.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

S_1 = standar deviasi data kelompok eksperimen.

S_2 = standar deviasi data kelompok kontrol.

n_1 = jumlah data kelompok eksperimen.

n_2 = jumlah data kelompok kontrol.

2) Data berditribusi normal serta variansnya berbeda

Pengujian hipotesis yang digunakan untuk data yang memiliki distribusi normal serta varians yang berbeda yaitu dengan menggunakan analisis tes statistik non parameterik. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut:[91]

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

X_1 = rata- rata data kelompok 1

X = rata- rata data kelompok 2

S_1^2 = varians kelompok 1

S_2^2 = varians kelompok 2

n_1 = jumlah anggota kelompok 1

n_2 = jumlah anggota kelompok 2

3) Data tidak berdistribusi normal

Pengujian hipotesis yang digunakan untuk data yang memiliki distribusi tidak normal yaitu dengan menggunakan analisis tes statistik non parameterik. Uji yang digunakan yaitu uji U atau

[91] Ibid., 197.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

biasa disebut uji *Mann Whitney*. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut:[92]

$$U_1 = (n_1 n_2) + \frac{n_1(n_1+1)}{2} - R_1$$

$$U_2 = (n_1 n_2) + \frac{n_2(n_2+1)}{2} - R_2$$

Keterangan:

U_1 = jumlah peringkat 1

U_2 = jumlah peringkat 2

n_1 = jumlah sampel 1

n_2 = jumlah sampel 2

R_1 = jumlah rangking pada peringkat 1

R_2 = jumlah rangking pada peringkat 2

Dalam pengujian hipotesis pada Uji *Mann Whitney* memiliki kriteria pengujian untuk menarik kesimpulan yaitu:

a) Jika $U_{hitung} < U_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

b) Jika $U_{hitung} > U_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berikut tabel penjelasan mengenai uji hipotesis yang akan digunakan:

Tabel 3.6 Uji Hipotesis

Nama Uji	Data (Distribusi dan Varians)	Cara Pengambilan Kesimpulan
Uji *Independent*	Data dengan distribusi	Memperhatikan bilangan pada

[92] Budi Setyo, *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian*, (Bandung: Refika Aditama, 2016), 236.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sampel T-Test	normal serta varians sama.	kolom *Sig.* (2-*tailed).* Jika nilai *Sig. (2-tailed)* ≥ α 0,05, maka H_0 diterima. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* ≤ α 0,05, maka H_0 ditolak.
Uji *Mann Whitney*	Data tidak berdistribusi normal (satu atau keduanya).	Memperhatikan nilai *Asymp. Sig. (2- tailed).* Jika nilai *Asymp. Sig. (2- tailed)* > α 0,05, maka H_0 diterima. Jika nilai *Asymp. Sig. (2- tailed)* < α 0,05, maka H_0 ditolak.

c. Hipotesis Statistik

Dalam penelitian ini hipotesis yang digunakan yaitu:

$H_0 : \mu_A = \mu_B$

$H_a : \mu_A > \mu_B$

Keterangan:

H_0 (Hipotetsis Nol) : penggunaan media berbasis video dalam pembelajaran daring tidak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada materi penaksiran pecahan desimal di kelas IV-D.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

H_a (Hipotesis Alternaltif) : penggunaan media berbasis video dalam pembelajaran daring berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada materi penaksiran pecahan desimal di kelas IV-D.

μ_A : Nilai rata-rata hasil belajar yang diajarkan dengan menggunakan video pembelajaran.

μ_B : Nilai rata-rata hasil belajar yang diajarkan dengan tidak menggunakan video pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam Penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Video dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Penaksiran Pecahan Desimal di Kelas IV-D MIN 1 Jombang", dengan jumlah siswa sebanyak 24 siswa dari kelas eksperimen dan 24 siswa dari kelas kontrol. Kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan perlakuan penggunaan media berbasis video dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan penggunaan media berbasis video. Pada subbab ini, akan dijelaskan mengenai proses pelaksanaan penelitian hingga perolehan data yang dalam penelitian. Berikut tahapan penelitian:

1. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian

Peneliti melakukan penelitian berdasarkan pengamatan di lapangan sewaktu melaksanakan kegiatan PLP II (Pengenalan Lapangan Persekolahan II) di MIN 1 Jombang. Sedangkan persiapan penelitian lainnya yakni meminta izin kepada kepala madrasah MIN 1 Jombang Ibu Lilik Nasfiatin, M.Pd dilakukan pada tanggal 25 Februari 2021. Selain itu, persiapan lainnya yaitu membuat lembar kisi – kisi intrumen tes, lembar indikator hasil belajar kognitif mengenai materi penaksiran pecahan desimal, pembuatan media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbasis video rekaman mengenai materi penaksiran pecahan desimal. Berikut tabel pelaksanaan persiapan penelitian :

Tabel 4.1 Pelaksanaan Persiapan Penelitian

Tanggal	Pelaksanaan
6 Februari 2021	1. Penyusunan kisi – kisi intrumen tes, indikator hasil belajar ranah kognitif, dan instrumen tes. 2. Melakukan validasi kepada orang ahli (validator).
25 Februari 2021	1. Penyerahan serta persetujuan surat penelitian.
2 Maret 2021	1. Pembuatan media berbasis video rekaman mengenai materi penaksiran pecahan desimal.
8 Maret 2021	1. Uji coba instrumen tes.
13 Maret 2021	1. Menghitung validitas serta reliabilitas instrumen tes.
14 Maret 2021	1. Pelaksanaan penelitian.

B. Analisis Data Penelitian

1. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Sebelum instrumen tes digunakan untuk uji coba, maka diperlukan uji validitas isi instrumen tes dengan cara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menanyakan kepada pihak ahli yang mahir dibidangnya yaitu Ibu Kholidah, S.Pd guru mapel matematika kelas XII MAN 4 Kediri, Ibu Yeni Yohani, S.Pd guru kelas VI SDN Krecek 3, dan Ibu Siti Muzayyanah S.Ag, M.Pd.I guru kelas IV MIN 1 Jombang. Selain itu peneliti juga menggunakan aplikasi *SPSS versi 16* dalam menghitung hasil uji validitas butir soal. Berikut ini hasil instrumen tes yang divalidasi:

a. Uji Validitas Instrumen Tes

Instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu mata pelajaran matematika materi penaksiran pecahan desimal. Pada uji ini, peneliti harus menyiapkan lembar validasi, lembar kisi-kisi intrumen tes, lembar indikator hasil belajar ranah kognitif, dan lembar instrumen tes atau soal. Selanjutnya validator melakukan penilaian terkait instrumen tersebut dengan menggunakan lembar validasi. Dalam lembar validasi berisi beberapa aspek yang harus dinilai antara lain kesesuaian soal dengan indikator serta penggunaan bahasa dalam penyusunan kalimat pada soal. selain itu, validator juga memberikan saran atau masukan terkait instrumen tes yang disusun oleh peneliti. Berikut merupakan hasil validasi yang disajikan dalam bentuk tabel:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.2 Saran atau Masukan Validator

Nama Validator	Masukan/Saran	Nilai Rata- Rata Instrumen Tes
Kholidah, S.Pd	• Penyusunan kalimat dalam pembuatan soal harus diperhatikan agar siswa merasa lebih mudah dalam memahami soal. • Instrumen tes layak digunakan uji coba setelah direvisi.	98,5
Yeni Yohani, S.Pd	• Perlu menyatakan pertanyaan dalam soal menaksir dengan menggunakan taksiran terendah dan tertinggi/terbaik. • Soal sangat baik serta dapat digunakan untuk uji coba setelah direvisi.	98
Siti Muzayyanah S.Ag, M.Pd.I	• Diperhatikan kesesuaian indikator dengan butir soal yang akan diujikan. • Penggunaan bahasa dalam membuat soal harus diperhatikan, agar siswa lebih mudah memahami. • Soal layak digunakan uji coba setelah direvisi.	97,5

Dari tabel di atas, uji validitas isi memperoleh nilai 90 ke atas. Validator memberikan saran atau masukan yang positif, dengan demikian peneliti bisa memperbaiki instrumen tes tersebut. Untuk pedoman penilaian validasi instrumen tes dapat dilihat di tabel 3.4. Dapat disimpulkan bahwa instrumen tes

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut layak digunakan untuk uji coba setelah melakukan revisi.

b. Uji Validitas Butir Soal

Instrumen tes disusun sesuai dengan indikator yang termuat dalam kisi-kisi instrumen tes dan indikator hasil belajar ranah kognitif. Untuk menghitung validitas butir soal maka peneliti melakukan uji coba dari siswa selain sampel, yaitu kelas IV-F MIN 1 Jombang dengan jumlah sebanyak 24 siswa. Selain itu, jumlah butir soal yang diuji cobakan sebanyak 15 butir soal. Untuk menentukan butir soal tersebut valid atau tidak dengan cara membandingkan $r_{.hitung}$ dengan $r_{.tabel}$. Jika $r_{.hitung} > r_{.tabel}$ maka butir soal tersebut valid, sedangkan jika $r_{.hitung} < r_{.tabel}$ maka butir soal tersebut tidak valid. Berikut ini hasil uji validitas isi dengan menggunakan bantuan *SPSS versi 16:*

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas *Posstest*

Butir Soal	$r_{.hitung}$	$r_{.tabel}$	Valid	Keterangan
Soal 1	0,209	0,404	Rendah	Tidak Valid
Soal 2	0,489	0,404	Sedang	Valid
Soal 3	0,313	0,404	Rendah	Tidak Valid
Soal 4	0,058	0,404	Sangat Rendah	Tidak Valid
Soal 5	0,543	0,404	Sedang	Valid
Soal 6	0,937	0,404	Sangat Kuat	Valid
Soal 7	0,823	0,404	Sangat Kuat	Valid
Soal 8	0,822	0,404	Sangat Kuat	Valid
Soal 9	0,772	0,404	Kuat	Valid
Soal 10	0,847	0,404	Sangat Kuat	Valid

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.4 Lanjutan Hasil Validitas *Posttest*

Butir Soal	r hitung	r tabel	Valid	Keterangan
Soal 11	0,846	0,404	Sangat Kuat	Valid
Soal 12	0,901	0,404	Sangat Kuat	Valid
Soal 13	0,665	0,404	Kuat	Valid
Soal 14	0,687	0,404	Kuat	Valid
Soal 15	0,716	0,404	Kuat	Valid

Dari tabel 4.3 dan 4.4, butir soal yang diuji cobakan sebanyak 15 butir soal dengan hasil uji validitas yang berbeda- beda. Butir soal nomor 1 memiliki hasil uji validitas yang sangat rendah, karena $r._{hitung} < r._{tabel}$ yaitu 0,209 < 0,404. Sedangkan butir soal nomor 2 memiliki hasil uji validitas yang sedang, karena $r._{hitung} > r._{tabel}$ yaitu 0,489 > 0,404. Selanjutnya, butir soal nomor 6 memiliki hasil uji validitas yang sangat kuat, karena $r._{hitung} > r._{tabel}$ yaitu 0,937 > 0,404.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa butir soal yang memiliki $r._{hitung} > r._{tabel,}$ maka dinyatakan valid. Sehingga dapat digunakan untuk penelitian. Butir soal yang dinyatakan valid yaitu nomor 2,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14, dan 15. Sedangkan butir soal yang memiliki $r._{hitung} < r._{tabel,}$ maka dinyatakan tidak valid. Butir soal yang dinyatakan tidak valid yaitu nomor 1,3 dan 4. Oleh karena itu, butir soal tersebut tidak layak digunakan untuk penelitian. Karena pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian ini peneliti menggunakan 10 soal saja, maka dari ke 12 soal tersebut dipilih sebanyak 10 soal yang dinyatakan valid dan sesuai dengan indikator yang diukur.

2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Setelah instrumen tes diuji kevalidannya, langkah selanjutnya yaitu pengujian reliabilitasnya. Tujuan dilakukannya uji reliabilitas adalah untuk mengetahui konsistensi sebuah alat ukur, maksudnya jika instrumen tes digunakan secara berulang memiliki hasil tetap atau sama. Pada uji reliabilitas, butir soal yang boleh dihitung yaitu butir soal yang dinyatakan valid. sehingga jumlah soal yang dapat dihitung berjumlah 12 butir soal. Peneliti menggunakan rumus *Kuder Richardson* atau K-R 20 dengan bantuan aplikasi Ms. Excel 2007. Berikut ini merupakan hasil hitung reliabilitas instrumen tes :

Subjek ke	Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7	Soal8	Soal9	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Jumlah
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	13
4	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	6
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
7	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13
8	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	12
9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
10	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	8
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
12	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	6
13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
14	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
15	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
16	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	12
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	13
18	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
20	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	7
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14
22	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	7
23	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
Benar	18	23	19	19	21	17	17	19	20	19	17	18	15	17	16	
Salah	6	1	5	5	3	7	7	5	4	5	7	6	9	7	8	
P	0,75	0,958	0,792	0,792	0,875	0,708	0,708	0,79	0,833	0,7917	0,7083	0,75	0,625	0,7083	0,667	
Q	0,25	0,042	0,208	0,208	0,125	0,292	0,292	0,21	0,167	0,2083	0,2917	0,25	0,375	0,2917	0,333	
PQ	0,188	0,04	0,165	0,165	0,109	0,207	0,207	0,16	0,139	0,1649	0,2066	0,1875	0,234	0,2066	0,222	2,6059
St2	16,95471014															
r11	n/n-1							(St2 - ∑PQ/St2								
0,9067523	1,071428571							0,846302133								
Kesimpulan : instrumen tes bersifat reliabel karena r.hitung lebih besar dari pada r.tabel yaitu 0,906 lebih dari 0,06																

Gambar 4.1

Hasil Uji Reliabilitas *Posttest* dengan *Ms. Excel 2007*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari gambar di atas dapat diketahui bahwa diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,907. Instrumen tes dikatakan reliabel jika memiliki nilai r_{11} > 0,60. Dapat disimpulkan bahwa instrumen *posstest* dinyatakan reliabel dan layak digunakan untuk penelitian. Karena instrumen *posttest* memiliki nilai koofesien reliabilitas lebih besar dari pada $r._{tabel}$ yaitu 0,907 > 0,06. Jika dilihat pada Bab 3 tabel 3.5 nilai uji reliabilitasnya tergolong ke dalam rentang 0,80 – 1,00 dengan kategori tinggi.

3. Penyajian Data

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2021, materi yang diteliti mengenai panaksiran pecahan desimal di kelas IV-D MIN 1 Jombang. Terdapat 2 kelas yang dijadikan sampel, yaitu kelas IV-D sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-E sebagai kelas kontrol. Berikut perolehan data *posttest* mata pelajaran Matematika materi penaksiran pecahan desimal. Pemberian nilai *posttest* dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{Skor\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \text{ x } 100$$

Berikut ini disajikan data hasil belajar siswa yaitu nilai *posttest* dari kelas eksperimen dan kontrol di MIN 1 Jombang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.5 Data Hasil Posttest Penaksiran Pacahan Desimal

Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Nama Siswa Kelas Kontrol	Nilai *Posttest*	Nama Siswa Kelas Eksperimen	Nilai *Posttest*
1.	AAP	10	AZF	100
2.	APH	10	AZA	100
3.	APA	90	AWA	90
4.	ALN	30	AK	60
5.	DAN	90	ASA	60
6.	FMN	10	CHA	100
7.	IFA	100	CJN	100
8.	JAS	80	ECA	100
9.	JEKA	100	FAA	100
10.	KLZ	90	FW	100
11.	LNR	100	FA	90
12.	MAF	0	KDM	100
13.	MMA	20	MNL	90
14.	MA	100	MRF	100
15.	MKW	10	MAS	90
16.	MRS	90	MAC	90
17.	NMK	100	MNA	100
18	NA	20	NFR	100
19.	RZL	100	NS	100
20.	RAA	100	NQN	100
21.	RTF	100	NFR	100
22.	SA	100	SHI	90
23.	ZIK	100	ZAD	100
24.	ZAM	80	MSA	100
Rata- rata		**67,9**	**Rata- rata**	**94,2**

Keterangan :

: Nilai di bawah KKM

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa rata- rata nilai pada kelas kontrol yaitu 67,9 dengan skor tertinggi 100, dan skor terendah 0. Sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 94,2 dengan skor tertinggi 100, dan skor terendah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

60. Dapat disimpulkan bahwa perolehan skor *posttest* kelas eksperimen lebih unggul dari pada kelas kontrol.

4. Analisis Data dan Uji Hipotesis

Tahapan selanjutnya yaitu menganalisis data dari data-data yang terkumpul. Data yang akan diolah adalah data nilai *posttest* kelas kontrol dan eksperimen. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat hasil belajar siswa ranah kognitif yaitu mata pelajaran Matematika materi penaksiran pecahan desimal dengan menggunakan media berbasis video dalam pembelajaran daring. Berikut ini analisis data yang digunakan dalam penelitian ini:

a. Hasil Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Sebelum menentukan rumus uji hipotesis, maka diperlukan uji normalitas terlebih dahulu dengan tujuan untuk melihat apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Data akan diuji dengan menggunakan uji *Kolmogorof Smirnov*. Untuk melihat data tersebut normal atau tidak, maka berpedoman pada ketentuan apabila data tersebut memiliki nilai signifikasi $\alpha > 0{,}05$, maka data tersebut memiliki distribusi normal. Sebaliknya, jika data tersebut memiliki taraf signifikasi $\alpha < 0{,}05$, maka data

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut memiliki distribusi tidak normal. Berikut ini hasil uji normalitas data dengan menggunakan *SPSS versi 16*.

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Posttest Eksperimen (Media Berbasis Video Rekaman)	.362	24	.000
	Posttest Kontrol (Non Media Berbasis Video Rekaman)	.293	24	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4.2 *Output* SPSS versi 16 Uji Normalitas Hasil Belajar

Dari gambar di atas dapat diketahui bahwa hasil dari uji normalitas dengan *Kolmogorov Smirnov posttest* kelas eksperimen dan kontrol memiliki data tidak berdistribusi normal. Hal tersebut dikarenakan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* lebih kecil dari pada 0,05 yaitu 0,00 < 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar dengan menggunakan media berbasis video pada pembelajaran daring tidak berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, tahap selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Tujuan dilakukannya uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah data *posttest* memiliki varian yang homogen atau sama. Ketentuan pengambilan keputusan dalam Uji *Levene* yaitu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data tersebut homogen, sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data tersebut dinyatakan tidak homogen. Berikut ini hasil uji homogenitas menggunakan *SPSS versi 16*:

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Matematika

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
64.871	1	46	.000

Gambar 4.3 *Output* SPSS versi 16 Uji Homogenitas Hasil Belajar

Dari gambar di atas dapat diketahui bahwa hasil dari uji homogenitas dengan uji *Levene posttest* kelas eksperimen dan kontrol memiliki data yang tidak homogen. Hal tersebut dikarenakan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* lebih kecil dari pada 0,05 yaitu 0,00 < 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar dengan menggunakan media berbasis video pada pembelajaran daring tidak memiliki varian yang homogen.

b. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas, dapat disimpulkan bahwa hasil data *posttest* penelitian memiliki data yang tidak berdistribusi normal dan tidak homogen. Oleh karena, dalam uji hipotesis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat dilakukan dengan menggunakan uji *Mann Whitney*. Uji *Mann Whitney* digunakan untuk membuktikan adanya pengaruh penggunaan media berbasis video dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa di kelas IV-D MIN 1 Jombang.

Jika nilai *Asymp.Sig. (2- tailed)* < α 0,05, maka H_0 ditolak. Dan sebaliknya, jika nilai *Asymp. Sig. (2- tailed*) > α 0,05, maka H_0 diterima. Berikut ini hasil uji *Mann Whitney* dengan menggunakan *SPSS versi 16*:

Test Statistics[a]

	Hasil Belajar Matematika
Mann-Whitney U	184.000
Wilcoxon W	484.000
Z	-2.352
Asymp. Sig. (2-tailed)	.019

a. Grouping Variable: Kelas

Gambar 4.4 *Output* SPSS versi 16 Uji *Mann Whitney*

Dari gambar di atas dapat diketahui bahwa nilai *Asymp.Sig. (2- tailed)* < 0,05 yaitu 0,019 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media berbasis video dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi penaksiran pecahan desimal di kelas IV-D MIN 1 Jombang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Pembahasan

Sebelum instrumen tes digunakan, maka tahapan dalam penelitian yaitu melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen. Uji validitas instrumen tes dilakukan dengan bantuan para ahli. Hasil validasi instrumen tes dapat dilihat pada tabel 4.2 yang mana nilai rata- rata instrumen tes mencapai 98 dengan kategori sangat baik. Selain itu, validator juga memberikan saran atau masukan yang sangat positif mengenai perbaikan instrumen tes yang akan digunakan dalam penelitian. Kemudian tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba soal pada kelas IV-F, yang mana kelas ini merupakan bagian dari populasi penelitian dengan jumlah siswa 24. Setelah diuji cobakan, selanjutnya yaitu menghitung hasil uji validitas dan reliabilitas butir soal *posttest* dilakukan dengan bantuan SPSS versi 16.

Hasil dari uji validitas *posttest* dapat dilihat pada tabel 4.3. Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa butir soal *posttest* yang dinyatakan **valid** yaitu butir soal nomor 2,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14, dan 15 sedangkan butir soal *posttest* yang memiliki kategori **tidak valid** yaitu butir soal nomor 1,3 dan 4. Karena dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan 10 butir soal, maka dari 12 butir soal yang valid peneliti hanya mengambil 10 butir soal yang disesuai dengan indikator yang akan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diukur. Butir soal yang memiliki kategori tidak valid tidak boleh digunakan dalam instrumen tes penelitian.

Uji reliabilitas *posttest* dilakukan menggunakan rumus *Kuder Richardson* atau K-R 20 dengan bantuan aplikasi Ms. Excel 2007. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada gambar 4.1. Dari gambar tersebut diperoleh hasil uji reliabilitas sebesar 0,907. Dapat disimpulkan bahwa instrumen *posstest* dinyatakan **reliabel** dan layak digunakan untuk penelitian. Karena instrumen *posttest* memiliki nilai koofesien reliabilitas lebih besar dari pada $r._{tabel}$ yaitu 0,907 > 0,06. Jika dilihat pada tabel 3.5 nilai uji reliabilitasnya tergolong ke dalam rentang 0,80 – 1,00 dengan kategori tinggi.

Setelah peneliti menghitung validitas dan reliabilitas instrumen dengan hasil yang valid dan reliabel, maka tahap selanjutnya yaitu melakukan analisis data. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas IV-D dan E mata pelajaran Matematika materi penaksiran pecahan desimal berupa skor *posttest* kedua kelas dengan jumlah siswa masing-masing kelas sebanyak 24 siswa. Perlu diketahui bahwa, sebelum melakukan uji hipotesis peneliti harus melakukan dua syarat uji yaitu uji normalitas dan homogenitas data.

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan SPSS versi 16. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada gambar 4.2. Dari gambar tersebut

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diperoleh hasil uji normalitas sebesar 0,00. Dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol tidak berdistribusi normal. Hal tersebut dikarenakan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* lebih kecil dari pada 0,05 yaitu 0,00 < 0,05.

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *Levene* dengan bantuan SPSS versi 16. Hasil dari uji homogenitas dapat dilihat pada gambar 4.3. Dari gambar tersebut dapat diketahui bahwa data hasil belajar siswa memiliki varian yang tidak homogen. Hal tersebut dikarenakan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* lebih kecil dari pada 0,05 yaitu 0,00 < 0,05.

Dari kedua hasil uji tersebut dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal dan homogen. Sehingga untuk menguji hipotesis, maka peneliti harus menggunakan uji *Mann Whitney* dengan menggunakan bantuan SPSS versi 16. Hasil uji *Mann Whitney* dapat dilihat pada gambar 4.4. Dari gambar tersebut dapat diketahui bahwa hasil uji hipotesis memiliki nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* < 0,05 yaitu 0,019 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media berbasis video dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi penaksiran pecahan desimal di kelas IV-D MIN 1 Jombang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selain itu, jika dilihat dari hasil belajar dari kelas eksperimen dan kontrol memiliki perbedaan yang sangat signifikan. Yang mana kelas eksperimen memperoleh nilai skor yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor nilai sebesar 94,2 sedangkan kelas kontrol memperoleh skor nilai sebesar 67,9. Dari perolehan skor nilai kedua kelas tersebut dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa terutama pada mata pelajaran matematika materi penaksiran pecahan desimal.

Hasil ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Tanty Albaniah mengenai hubungan penggunaan media video pembelajaran dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 76 Sungai Buluh Jambi. Dari penelitian tersebut, diperoleh data hasil uji hipotesis $t._{hitung}$ lebih besar dari pada $r._{tabel}$ yaitu 3,615 > 1,716. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan media pembelajaran dengan menggunakan video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 76 Sungai Buluh.

Selain itu, untuk memperkuat bahwa media berbasis video memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar. Dalam jurnalnya Joko Endro menuturkan bahwa orang lebih tertarik belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan media video dari pada belajar menggunakan media teks dan gambar diam. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media video efektif membuat anak bisa menerima pembelajaran yang diberikan kepadanya. Dengan meningkatnya pemahaman siswa maka akan mempengaruhi hasil belajarnya. Jenis media video yang digunakan dalam penelitian ini adalah video rekaman. Peneliti memilih video rekaman karena model video tersebut mudah dibuat oleh seorang guru, selain itu di dalam video rekaman guru juga menjelaskan konsep materi yang disampaikan secara mendetail dan menjelaskan bagaimana langkah-langkah dalam menyelesaikan soal terkait materi yang diajarkan. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media berbasis video pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi penaksiran pecahan desimal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *Mann Whitney* sebesar 0,019. Yang mana jika nilai *Asymp.Sig. (2- tailed)* < 0,05 yaitu 0,019 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan sebaliknya jika nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dari perolehan data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media berbasis video dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi penaksiran pecahan desimal di kelas IV-D MIN 1 Jombang.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil dan kesimpulan dalam penelitian ini, maka terdapat implikasi yang didapatkan. Implikasi dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Video Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran Matematika Materi Penaksiran Pecahan Desimal di Kelas IV-D MIN 1 Jombang" adalah adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media berbasis video dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal tersebut dapat memberikan informasi kepada siswa, guru serta pihak sekolah sebagai upaya untuk meningkatkan hasil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar kognitif siswa. Perbedaan hasil belajar siswa dapat dilihat pada skor nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol.

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam melakukan penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan yang dialami peneliti. Berikut ini beberapa keterbatasan dalam penelitian ini :

1. Waktu penelitian yang relatif singkat karena adanya pandemi covid-19. Selain itu, penentuan hari dalam penelitian juga disesuaikan dengan keterbatasan waktu. Karena materi yang diteliti peneliti masuk pada tapel ganjil.
2. Dalam proses pengambilan data berupa hasil belajar yang diberikan kepada responden terkadang tidak menunjukkan hasil yang sebenarnya karena dalam pelaksanaan pembelajaran daring siswa bisa saja mengerjakan tugas secara asal- asalan. Selain itu, ada juga yang dibantu oleh orang tuanya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

D. Saran

Berikut ini saran yang dapat peneliti sampaikan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan :

1. Bagi guru, diharapkan media berbasis video dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan media serta referensi dalam menunjang proses pembelajaran daring selama pandemi covid-19.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagi siswa, diharapakan dengan adanya penggunaan media berbasis video dalam pembelajaran daring siswa mampu memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Selain itu, siswa juga harus lebih mamahami konsep dasar dari materi yang diajarkan.
3. Bagi peneliti dan peneliti selanjutnya, diharapkan agar lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran daring yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, Mulyono. 2016. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta).

Adhalia, Dhesy dan Gunanto. 2016. *Matematika Untuk SD/MI Kelas IV Kurikulum 2013 Yang Disempurnakan*. (Jakarta: Gelora Aksara Pratama).

Andiny, Yuan dan Indah Lestari. "Pengaruh Pembelajaran Multimedia Terhadap Hasil Belajar Matematika". *JKMP*. Vol. 1 No. 1, (Juni 2016), 170.

Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Suatu Pendekatan Praktek,* (Jakarta : Rineka Cipta).

Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Rajawali Press).

Astra, Wira, Suarjana dan Suwatra. "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Berbantukan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV Gugus IV Kec.Sukasada". *Jurnal Pendidikan Dasar.* Vol. 1 No.2, (Desember, 2019), 4-5.

Atika, Nur. 2016. *Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sifat-Sifat Cahaya.* (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah).

Batubara, Hamdan Husain dan Dessy Noor Ariyani. "Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI". *Jurnal Muallimuna Madrasah Ibtidaiyah.* Vol. 2 No.1 (Oktober, 2016), 48.

Fadli, Muhibuddin. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 3 No.1, (Januari, 2016), 25.

Fatmawati, Erni, Karmin, Rahayu Sri. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Cakrawala.* Vol. 12 No.1, (Maret, 2018), 25.

Febriani, Corry. "Pengaruh Media Video Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelaran IPA Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Prima Edukasi.* Vol. 5 No.1, (Januari, 2017), 11.

Hadi, Sofyan. "Efektifitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Prosiding Transformasi Pendidikan Abad.* Vol. 5 No.2, (Mei, 2017), 97.

Hamzah dan Nina Lamatenggo. 2014. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran.* (Jakarta: Bumi Aksara).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasan, Iqbal. 2016. *Pokok- Pokok Materi Statistik 2 Statistik Inferensial*, (Jakarta: PT.Bumi Aksara).

Hendrayani, Suryani. 2017. *Metode Riset Kuantitatif (Teori dan Aplikasi pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam).* (Jakarta: PT.Fajar Interpratama Mandiri).

Indriani, Dias Septi. "Keefektifan Model *Think Pair Share* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS". *Jurnal of Elementary Education*. Vol. 3 No. 2, (Juni, 2016), 22.

Joko, Endro. "Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV". *Jurnal Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer*. Vol. 2 No. 1, (Maret, 2017), 75.

Kusuma, Dwi Hendra, Sri Wahyu dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pemasaran Online di SMK Negeri 3 Surakarta". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol. 6 No. 3, (Maret, 2019), 4.

Lorin W Aderson dan David R. Krathwohl. 2015. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen.* (Jakarta: Pustaka Pelajar).

Margono. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta).

Miftah, Muhammad. "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa". *Jurnal Kwangsan*. Vol. 1 No. 2, (Desember, 2018), 97-98.

Munadi, Yudi. 2016. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru.* (Jakarta: GP. Press).

Mustakim. "Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media *Online* Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika". *Jurnal Pendidikan Dasar.* Vol. 2 No. 1, (Mei, 2020), 9.

Mustaqim, Burhan. 2016. *Ayo Belajar Matematika Untuk SD dan MI Kelas IV*. (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional).

Ningsih, Puji, Rohanita Lily dan Safitri. "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat". *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma.* Vol. 6 No. 1, (Desember, 2020), 19.

Nisa, Titin Faridun. "Pembelajaran Matematika Dengan Setting Model *Treffinge*r Untuk Mengembangkan Kreativitas". *Jurnal Pedagogia*. Vol. 1 No. 1, (Desember, 2016), 35.

Noor, Juliansyah. 2018. *Metode Penelitian (Skripsi, Tesis, Dissertasi, dan Karya Ilmiah).* (Jakarta: Kharisma Putra Utama).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Novita, Lina, Elly Sukmanasa dan Mahesa. "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Tematika Kelas 4 di SDN Ngoto Yogyakarta". *Indonesian Jurnal of Primary Education.* Vol. 3 No. 2, (Desember, 2019), 64.

Nuraini, Dini, Din Azwar Uswatun, Iis Nurasiah. "Analisis Pemahaman Kognitif Matematika Materi Sudut Menggunakan Video Pembelajaran Materi Sistem Daring di Kelas IV-D SDN Pintukisi". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. (Vol. 5 No. 1, (Juni, 2020), 62.

Oktavera, Siska. "Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Dasar.* Vol. 6 No. 2, (Desember, 2017), 312.

Patimah, Siti, Dyah Lyesmaya dan Luthfi Hamdani. "Analisis Aktivitas Pembelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Campuran Berbasis Daring (Melalui Aplikasi Whatsapp) di Masa Pandemi COVID-19 Pada Siswa Kelas 4 SDN Pakukajar CBM ", *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* Vol.5, No.2 (Juli, 2020), 99-100.

Pribadi, Beny A. 2016. *Model Assure Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. (Jakarta: Dian Rakyat).

Priyatno, Dwi. 2017. *Mandiri Belajar SPSS (Statistical Product and Service Solution) Untuk Analisis Data dan Uji Statistik.* (Yogyakarta: Mediakom).

Rahmatia, Maya dan Monawati dkk. "Pengaruh Media *E- Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 20 Banda Aceh". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar.* Vol. 2 No. 1, (Februari, 2017), 216.

Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. 2017. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.* (Jakarta: Raja Grafindo Persada).

Salim dan Syahrum. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Cipta Pustaka Media).

Sanjaya, Wina. 2016. Strategi *Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* (Jakarta: Prenadamedia Grup).

Sardiman, Arif S. 2016. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya.* (Jakarta: PT. Raja Grafindo).

Sari, Dia Maya dan Sahat Siagian. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut", *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol.6, No.1 (April, 2015),7.

Selfiana, Defy, Edy Nur Falah dan Wendri Wiratsiwi. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Melalui Model

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kooperatif Stand Dengan Media Video". *Jurnal of Mathematics and Education*. Vol. 4 No. 7, (Mei, 2017), 442.

Setyo, Budi. 2016. *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian*. (Bandung: Refika Aditama).

Simamora, Lambok. "Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Kompetensi Pedagogik Guru dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika". *Jurnal Formatif.* Vol. 4 No.1, (Juni, 2014), 24.

Siregar, Sofyan. 2016. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara).

Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* (Bandung: Rosdakarya).

Syaifuddin, Faridhoh Nur. 2019. *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Kemampuan Representatif Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas V MI Ma'arif Ngrupit Ponorogo.* (Ponorogo: IAIN Ponorogo).

Syaodih, Nana. 2017. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* (Jakarta: PT. Rineka Cipta).

Susanto, Hobri dan Mohammad Syaifuddin. 2018. *Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas IV.* (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan).

Susilana, Rudi. 2017. *5 Dasar Teori dan Hipotesis.* (Bandung : Alfabeta).

Waskito, Danang. "Media Pembelajaran Interaktif Matematika bagi Sekolah Dasar Kelas VI Berbasis Multimedia". *Jurnal Sentra Penelitian Enginering dan Edukasi.* Vol. 9 No. 1, (Januari, 2017), 21-22.

Widiastuti, Ni Luh Gede Karang. 2017. Modul Pendidikan Matematika SD. (Denpasar : Universitas Dwijendra).

Yensy, Nurul Astuty. "Efektivitas Pembelajaran Statistik Matematika Melalui Media Whatssapp Group Ditinjau Dari Hasil Belajar Mahasiswa (Masa Pandemi)". *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia.* Vol. 5 No.2, (Juni, 2020), 66.

Yuliani, Dwi, Putu Aditya dan Mutiara Magta. "Pengaruh Viideo Pembalajaran Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.* Vol. 5 No.1, (Maret, 2017), 99.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Link

Soal *Posttest* Penelitian : https://docs.google.com/forms/d/1opeBzmM5tLd9-ITudUkbnftNX82ksf0eOFsC6w4o8tM/edit?usp=drivesdk

Media Berbasis Video : https://youtu.be/foP02C0r7Mk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id