

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian yang diraih peserta didik sesuai mengikuti pembelajaran dalam periode waktu tertentu. Hal ini dapat dipandang sebagai gambaran dari proses belajar yang telah dilakukan. Terdapat hubungan yang searah antara kualitas usaha belajar dengan hasil yang diperoleh - semakin optimal usaha yang dilakukan siswa dalam belajar, maka hasil belajar yang didapat cenderung semakin memuaskan. Oleh sebab itu, hasil belajar dapat dijadikan sebagai salah satu indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilalui siswa (Yandi et al., 2023). Hasil belajar juga merupakan seperangkat kompetensi yang diperoleh peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran, di mana kompetensi tersebut terdiri dari kemampuan berpikir (kognitif), kemampuan bersikap (afektif), serta kemampuan bertindak (psikomotorik) (Sugiantara et al., 2024).

Terdapat berbagai faktor yang dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh seorang individu. Menurut (Maduratna & Setyawan, 2020) Berbagai faktor yang memiliki pengaruh terhadap hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok:

- 1) Faktor Stimulus

Yang dimaksud dengan faktor stimulus adalah segala hal diluar individu yang merangsang untuk mengadakan reaksi atau perubahan, penegasan serta suasana lingkungan eksternal yang diterima.

## 2) Faktor Metode

Mengajar Metode mengajar guru sangat mempengaruhi terhadap belajar siswa, dengan kata lain metode yang dipakai guru sangat menentukan dalam mencapai prestasi belajar siswa. Metode adalah cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pengajaran.

## 3) Faktor Individual

Faktor individual sangat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan belajar siswa, bahwa pertumbuhan dan usia seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Semakin dewasa individu semakin meningkat pula kematangan berbagai fungsi fisiologisnya.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan tes tertulis yang terdiri dari dua tahap, yaitu pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum perlakuan atau intervensi diberikan kepada peserta penelitian, bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal atau kemampuan dasar peserta terkait materi yang akan dipelajari. Setelah perlakuan dilakukan, maka dilakukan posttest sebagai tes akhir untuk mengukur perubahan atau peningkatan hasil belajar yang terjadi setelah intervensi. Dengan membandingkan skor pretest dan posttest, peneliti dapat mengevaluasi sejauh mana efektivitas perlakuan tersebut dalam meningkatkan hasil belajar peserta. Metode ini memberikan gambaran yang jelas mengenai perubahan hasil belajar yang terjadi selama proses penelitian.

## 2.2 Konsep Media Pembelajaran

### 2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut (Refai, 2022) berpendapat bahwa media berperan sebagai jembatan komunikasi antara penyampai dan penerima informasi, yang dapat membangkitkan daya pikir, rasa, fokus, serta ketertarikan siswa sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. (Nur Nasution, 2017) Pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas di mana seorang pendidik mengelola berbagai fasilitas dan sumber belajar yang ada, agar dapat digunakan secara maksimal oleh siswa dalam memahami suatu materi. Media pembelajaran merupakan instrumen penunjang yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memastikan peserta didik dapat menyerap materi dengan efektif. Media pembelajaran adalah perangkat belajar yang mampu menstimulasi kapasitas berpikir, kemampuan menganalisis, dan kecakapan siswa dalam rangka mewujudkan tujuan pembelajaran (Hasan et al., 2021) Penjelasan tersebut selaras dengan firman Allah didalam Al-Qur'an pada Surah Al-Baqarah ayat 31.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ  
إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

*Artinya: "Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama semua benda, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat dan berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama-nama benda ini jika kamu memang benar-benar orang yang benar".(QS. Al- Baqarah: 31)*

Ayat ini menjelaskan tentang pentingnya menggunakan pengajaran langsung dan interaktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pernyataan di atas dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan materi selama proses belajar mengajar sehingga mendapatkan suatu tujuan pembelajaran tercapai secara efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas, media pembelajaran memegang peranan penting sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran, berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi secara efektif dan interaktif. Dengan media pembelajaran, guru dapat meningkatkan daya pikir, rasa, fokus, serta ketertarikan siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih optimal. Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam QS. Al-Baqarah ayat 31 yang menegaskan pentingnya pengajaran langsung dan interaktif untuk mengembangkan pengetahuan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif sangat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

### **2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki peran penting yaitu sebagai alat yang mempermudah hubungan antara pendidik dengan murid dalam aktivitas belajar mengajar. Dengan adanya kemudahan interaksi ini, proses pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien.

Direktorat pendidikan tinggi departemen pendidikan nasional mengidentifikasi delapan manfaat media pembelajaran dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
- f. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif (A. P. Wulandari et al., 2023)

Menurut Azhar Arsyad (dalam Asiva Noor Rachmayani, 2015) manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran berperan menumbuhkan fokus dan atensi siswa yang mendorong semangat belajar mereka. Media juga memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungannya dan belajar mandiri sesuai kemampuan dan minat yang dimiliki.
- c. Media belajar membantu menyelesaikan masalah keterbatasan panca indera, lokasi, dan keterbatasan waktu dalam proses belajar.
- d. Media pembelajaran memungkinkan siswa untuk memperoleh pengalaman bersama tentang peristiwa di lingkungan sekitar mereka, sekaligus berinteraksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, misalnya melalui kunjungan wisata seperti ke museum atau kebun binatang.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai manfaat media pembelajaran dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting selama proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.

### 2.2.3 Jenis-jenis media pembelajaran

Menurut (Shofia & Dadan, 2021) jenis media yang lazim dipakai di Indonesia dalam kegiatan pembelajaran antara lain:

#### a. Media visual/media grafis

Media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*). Media grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang digunakan menyangkut dengan indra penglihatan. Pesan dituang dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual.

#### b. Media audio

Media yang didengar dan berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik *verbal* (lisan), maupun *nonverbal*. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio yaitu: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

c. Media proyeksi (*audio-visual*)

Memiliki persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya adalah pada media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi diam terlebih dahulu harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, ada kalanya media ini disertai dengan rekaman audio, tetapi ada pula yang hanya visual saja.

(Aghni, 2018) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu:

a. Media Tradisional

1. Visual diam yang diproyeksikan : *proyeksi overhead, slides, film stripe*.
2. Visual yang tak diproyeksikan : gambar, poster, foto, chart, grafik.
3. Audio : rekaman piringan, pita kaset.
4. Penyajian multimedia : slide plus suara (tape), multiimage.
5. Visual dinamis yang diproyeksikan : film, televisi, video.
6. Cetak : buku teks, modul, majalah ilmiah.
7. Permainan : teka-teki, simulasi.
8. Realita : model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka)

b. Media Teknologi Mutakhir

1. Media berbasis telekomunikasi : telekonferensi, kuliah jarak jauh.
2. Media berbasis mikroprosesor : komputer, interaktif, compact disk

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa jenis-jenis media pembelajaran, media pembelajaran dapat dibagi

sesuai dengan penggunaannya sehingga guru dapat menggunakan media pembelajaran selama proses belajar mengajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Media pembelajaran yang masih sering digunakan oleh guru terdahulu yaitu pemberian buku cetak kepada peserta didik, tetapi pada zaman sekarang sudah banyak juga guru yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis video *YouTube* untuk membuat suasana menjadi baru pada saat belajar mengajar dan juga metode untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### **2.2.4 Ciri-Ciri Media Pembelajaran**

Ciri-ciri media pendidikan atau media pembelajaran secara umum adalah sebagai berikut menurut (Juhaeni et al., 2020)

- a. Media pembelajaran atau media pendidikan mempunyai arti secara fisik yang lebih familiar dengan *hardware* atau wadah, alat, maupun benda yang dapat dirasa oleh panca indera manusia (Adam & Syastra, 2015).
- b. Media pembelajaran juga memiliki arti sebagai alat atau media bantu dalam proses kegiatan pembelajaran (Wahidin & Syaefuddin, 2018).
- c. Media pembelajaran dapat digunakan dalam kegiatan proses komunikasi serta kegiatan berinteraksi antara guru dengan anak didiknya.
- d. Dapat digunakan secara masal contohnya media komunikasi berupa televisi serta radio juga secara perorangan contohnya modul.

### **2.2.5 Karakteristik Media Pembelajaran**

Menurut (Angraini, 2017) karakteristik media pembelajaran adalah; 1) Media mampu membawa sejumlah isi pesan harapan, 2) Media memuat nilai dan moral, 3) Media disusun sesuai dengan perkembangan teknologi informasi di era globalisasi, 4) Media menggunakan pembelajaran yang nyata, 5) Media mampu menarik minat dan perhatian peserta didik, 6) Media mampu membuat peserta didik berfikir kritis, 7) Terjangkau oleh kemampuan belajar peserta didik.

Menurut (Rohani, 2019) setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi kemampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran. Disamping itu memberi kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pengajaran secara bervariasi. Sedangkan apabila kurang memahami karakteristik media tersebut, guru akan dihadapkan kepada kesulitan dan cenderung bersikap spekulatif. Sebelum menggunakan media dalam proses pembelajaran, guru harus memahami karakteristik, jenis, serta pengelompokan dari media yang akan digunakan tersebut, guru harus menyakinkan dirinya bahwa media yang akan di gunakan tersebut akan memberikan nilai positif terhadap kualitas pembelajaran yang akan dilakukannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa setiap media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran memiliki karakteristik tertentu. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran harus sesuai ketentuan dan kebutuhan. Setiap media pembelajaran terdapat karakteristik yang berbeda. Oleh karena itu, pentingnya memahami karakteristik untuk pemilihan media pembelajaran sebelum diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

## **2.3 Video Pembelajaran di *YouTube***

### **2.3.1 *YouTube* Sebagai Media Pembelajaran**

*YouTube* adalah sebuah site untuk berbagi video ataupun menonton video yang dibagikan oleh berbagai pihak. Banyak sekali yang bisa ditemukan di *YouTube*, mulai dari Vlog keseharian, *instructional exercise*, hiburan, *trailer* film, video klip musik, materi pembelajaran, resep masakan dan sebagainya. *YouTube* pertama kali didirikan pada bulan Februari tahun 2005 silam bermarkas di San Bruno, California, Amerika Serikat. Pendirinya adalah 3 orang cerdas mantan karyawan *Paypal* yaitu Chad Hurley, Steven Chendan Jawed Karim. Google membeli *YouTube* dengan harga US\$ 1,65 miliar (Islam et al., 2022). Secara etimologis, istilah "media" berasal dari bahasa Latin "medius" yang berarti "tengah" atau "perantara". Dalam konteks ini, *YouTube* berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi melalui format video (Adolph, 2016).

Menurut (Ayuni et al., 2022) *YouTube* adalah platform berbagi video yang memungkinkan pengguna mengunggah dan menonton video secara

gratis. *YouTube* mudah diakses dimanapun dan kapanpun asalkan terhubung dengan jaringan internet. *YouTube* seringkali digunakan sebagai media belajar, media mencari informasi, dan media mencari hiburan. Menurut Sianipar dalam karyanya, *YouTube* dapat digunakan sebagai media pembelajaran memiliki insentif untuk memantau atau menginformasikan karena video yang diunggah ke dalam *YouTube* dapat berisi pesan yang dikomunikasikan kepada pengirim atau penerima pesan.

### **2.3.2 Manfaat *YouTube* Sebagai Media Pembelajaran**

Fungsionalitas pada pembelajaran via *YouTube* merupakan bagian dari gerakan pemberdayaan platform digital, jadi semua fungsinya tergantung pada tujuan yang akan dihasilkan dalam sebuah pembelajaran. Kemampuan dalam hal ini merupakan kemampuan dalam guru menyampaikan pesan, kesan dan juga isi pada pembelajaran, terlebih pesan dan isi yang disampaikan nantinya pada anak-anak atau remaja yang bisa dikatakan sudah dewasa sehingga mereka bisa berfikir dan sebagai guru harus merangsang cara dan pola pikirnya agar mudah memahami setiap penyampaian mata pembelajaran pada *YouTube* (Aprilia Nova, Putikdyanto Agus, 2024).

Adapun pemanfaatan *YouTube* sebagai media pembelajaran, yaitu :

#### **1. Meningkatkan keterampilan Menyimak Peserta Didik**

Pemanfaatan media *YouTube* sebagai media pembelajaran merupakan salah satu inovasi terbaru dalam memberikan materi pembelajaran. Sehingga peserta didik tidak akan bosan ketika mengikuti proses

pembelajaran dan merasa antusias untuk mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran yang baru. Dengan model pembelajaran baru ini akhirnya akan membuat peserta didik menyimak materi yang disampaikan pendidik sampai akhir.

## 2. Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Peserta Didik

Dengan seringnya pendidik menggunakan media pembelajaran *YouTube* dalam proses belajar mengajar akan memotivasi peserta didik untuk memiliki ketrampilan dalam berbicara. Ketrampilan berbicara ini sangat dibutuhkan oleh peserta didik agar tidak kesulitan saat akan melaksanakan presentasi, berbicara di depan umum atau saat bertemu dengan orang-orang baru. Oleh karena itu, pemanfaatan media *YouTube* ini akan membantu peserta didik dalam melatih ketrampilan berbicara di depan umum.

## 3. Meningkatkan Keterampilan Membaca Peserta Didik

Selain meningkatkan ketrampilan menyimak dan berbicara, pemanfaatan media *YouTube* ini juga dapat meningkatkan kemampuan dalam membaca peserta didik. Biasanya pendidik akan menampilkan tulisan (*power point*) saat membuat video pembelajaran. Saat menonton video pembelajaran tersebut, peserta didik selain mendengarkan penjelasan materi juga membaca materi yang sudah ada. Saat membaca materi tersebut peserta didik akan dilatih untuk bisa membaca dengan cepat karena biasanya durasi dari video tersebut sangat singkat. Oleh

karena itu, dengan memanfaatkan media pembelajaran ini akan melatih peserta didik agar bisa membaca dengan cepat.

#### 4. Meningkatkan Ketrampilan Menulis Peserta Didik

Pemanfaatan media *YouTube* dalam proses belajar mengajar juga dapat melatih kemampuan menulis peserta didik. Setelah menyimak dan membaca materi yang diberikan pendidik dalam video pembelajaran, peserta didik biasanya diarahkan untuk membuat ringkasan atau inti dari video tersebut. Dalam membuat ringkasan materi ini akan melatih peserta didik untuk membuat tulisan yang baik dan benar yang sesuai dengan KBBI. Sehingga, *YouTube* bisa dijadikan sebagai media alternative untuk mempelajari ketrampilan yang berbasis video, sebagai alat pengajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif antar kelompok siswa dalam rangka peningkatan pengetahuan (Kusumaningrum et al., 2022).

Manfaat *YouTube* dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memberikan bahan pelajaran,
2. Memberikan ilustrasi bahan pelajaran,
3. Memberikan materi praktik melalui tutorial,
4. Memberikan tampilan yang menarik untuk mendorong orang untuk mengikuti pelajaran,
5. Meningkatkan pemahaman sains dan
6. Masalah teknis penyelesaian masalah terkait (Aprilia Nova, Putikdyanto Agus, 2024).

### **2.3.3 Manfaat *YouTube* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika**

Pemanfaatan youtube sebagai salah satu media pembelajaran mata pelajaran matematika sesungguhnya sangat penting digunakan karena melalui youtube peserta didik dapat melaksanakan belajar atau mendengar langsung penjelasan dari pendidik. Dengan melihat secara visual tentu akan melahirkan kepercayaan diri dan minat yang kuat bahwa penjelasan konsep matematika yang dilihat dan dengar sudah tepat dan dipahami, sehingga pada saat diberikan tugas dan latihan peserta didik tersebut akan dapat mengerjakan soal matematik yang diberikan walaupun terjadi perubahan dari redaksi soal yang telah diberikan.

Pemanfaatan youtube dapat merangsang efektifitas, minat dan motivasi pendidik. Selain itu melalui youtube, kemampuan pemahaman konsep matematika bisa maksimal, penyusunan bahan ajar, pemilihan materi yang sesuai, cara penyampaian pendidik mengalami kemajuan, yang awalnya hanya menyalin dan menjiplak dari youtube menjadi sebuah materi, bahan baru yang penuh ide dengan gaya pendidik masing masing. Youtube pun secara tidak langsung meningkatkan efektifitas belajar diantara mereka, dalam hal pencarian ide dan materi matematika (M. Ardiansyah & Nugraha, 2022).

### **2.3.4 Kelebihan Media Pembelajaran Berbasis *YouTube***

(Kusumaningrum et al., 2022) mengemukakan bahwa kelebihan yang dimiliki *YouTube* sebagai media pembelajaran, yaitu :

1. Informatif. Yaitu mampu memberikan informasi yang berkaitan dengan perkembangan ilmu dan teknologi.
2. *Cost Effective*. Yaitu fitur YouTube yang dapat diakses secara gratis atau tanpa membutuhkan jaringan internet.
3. Potensial. Yaitu YouTube yang merupakan situs yang sangat populer dan memiliki berbagai macam video sehingga mampu memberikan dampak positif bagi pendidikan.
4. Praktis dan lengkap. Yaitu dapat digunakan dengan mudah dan memiliki kelengkapan informasi.
5. Shareable. Yaitu video yang terdapat dalam YouTube dapat dibagikan dengan mudah yaitu dengan membagikan link video tersebut.
6. Interaktif. Yaitu fitur *YouTube* yang memiliki kolom komentar yang bisa digunakan untuk melakukan tanya jawab.

#### **2.4 Pembelajaran Matematika**

Kegiatan belajar tidak akan pernah terlepas dari kehidupan sehari-hari, baik secara individu, maupun di dalam suatu kelompok. Sebagian besar aktivitas dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar. Dengan kata lain tidak ada ruang dan waktu dimana manusia melepaskan dirinya dari kegiatan belajar mengajar dan ini berarti pula bahwa belajar tidak pernah dibatasi oleh usia, tempat maupun waktu, karena perubahan-perubahan yang menuntut terjadinya aktivitas belajar itu juga tidak pernah berhenti. Belajar berarti suatu usaha mengubah tingkah laku yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu maupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Perubahan tingkah laku yang terjadi berkaitan dengan

ilmu pengetahuan, sikap, minat, watak dan penyesuaian diri. Menurut (Nurrita, 2018) Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan.

Menurut (Nasution, 2017) pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instruction*” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti pembelajaran adalah menyampaikan pikiran, ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran. Definisi ini lebih berorientasi kepada pendidik (guru) sebagai pelaku perubahan. (Nasution, 2017) mengemukakan tiga prinsip penting dalam proses pembelajaran. Pertama, proses pembelajaran adalah usaha kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif peserta didik. Tujuan pengaturan lingkungan dimaksudkan untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberi latihan-latihan penggunaan fakta-fakta. Struktur kognitif akan tumbuh manakala peserta didik memiliki pengalaman belajar. Kedua, berhubungan dengan tipe-tipe pengetahuan yang harus dipelajari. Ada tiga tipe pengetahuan yang masing-masing memerlukan situasi yang berbeda dalam mempelajarinya. Pengetahuan tersebut adalah pengetahuan fisis, sosial, dan logika. Pengetahuan fisis adalah pengetahuan akan sifat-sifat fisis dari suatu objek atau kejadian seperti

bentuk, besar, berat, serta bagaimana objek itu berinteraksi satu dengan lainnya. Pengetahuan sosial berhubungan dengan perilaku individu dalam suatu sistem sosial atau hubungan antara manusia yang dapat mempengaruhi interaksi sosial. Contohnya seperti pengetahuan tentang aturan, hukum, moral, nilai, bahasa, dan lain sebagainya. Pengetahuan logika berhubungan dengan berpikir matematis, yaitu pengetahuan yang dibentuk berdasarkan pengalaman dengan suatu objek dan kejadian tertentu. Ketiga, dalam proses pembelajaran harus melibatkan peran lingkungan sosial. Anak akan lebih baik mempelajari pengetahuan logika dan sosial dari temannya sendiri. Melalui pergaulan dan hubungan sosial, anak/peserta didik akan belajar lebih efektif dibandingkan dengan belajar yang menjauhkan dari hubungan sosial. Sebab melalui hubungan sosial itulah anak berinteraksi dan berkomunikasi, berbagi pengalaman dan lain sebagainya, yang memungkinkan mereka berkembang secara wajar.

Menurut Huda & Mutia (2017) matematika merupakan ilmu yang sentral dalam kehidupan sehari-hari dan matematika sudah dikenalkan sejak dini. Begitu banyak kegiatan kita yang telah menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Matematika memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia. Disadari maupun tidak, sebenarnya seseorang tidak dapat terlepas dari matematika. Tetapi bagi sebagian besar orang menganggap bahwa matematika merupakan ilmu yang amat berat dan sulit.

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. (Netriwati &

Lena, 2019) menyatakan bahwa pembelajaran matematika adalah upaya untuk membantu peserta didik membangun konsep atau prinsip matematika dengan kemampuannya sendiri melalui proses bimbingan sehingga prinsip itu terbangun. (Netriwati & Lena, 2019) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran guru bertindak sebagai fasilitator dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar, terarah dan terencana untuk memperoleh pengetahuan tentang matematika sehingga terjadi perubahan sikap dan pola berpikir peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu.

## **2.5 Bangun Datar**

Bangun datar merupakan cakupan dari geometri. Di setiap jenjang pendidikan, geometri merupakan salah satu materi yang dekat dengan peserta didik yang diajarkan dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Geometri membahas tentang hubungan garis, titik, sudut, bidang bangun datar dan bangun ruang. Geometri juga merupakan salah satu bagian materi matematika yang memiliki hubungan erat dengan bagian-bagian lain dalam matematika. Geometri dapat digunakan oleh setiap orang dalam kehidupan sehari-hari misalnya dalam bidang teknik, geografi dan bidang lainnya (Milkhaturohman et al., 2022).

Bangun datar dapat didefinisikan sebagai bangun yang rata yang mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar, tetapi tidak mempunyai tinggi atau tebal (Sinthiya & Sobri, 2015).

## Sifat-sifat Bangun Datar

### 1. Segitiga

Segitiga merupakan bangun datar yang dibatasi dengan adanya tiga buah sisi serta memiliki tiga buah titik sudut. Salah satu dari ketiga sisi yang membangun suatu bangun segitiga disebut sebagai sisi alas segitiga. Tinggi segitiga merupakan suatu garis yang berbentuk tegak lurus dengan sisi alas dan melewati titik sudut yang berhadapan dengan sisi alas segitiga.

Jenis-jenis segitiga

#### a. Jenis Segitiga Berdasarkan Panjang Sisinya

1. Segitiga sembarang, segitiga jenis ini memiliki sisi-sisi yang tidak sama panjang.
2. Segitiga sama kaki, segitiga jenis ini adalah segitiga yang memiliki dua sisi yang sama panjang.
3. Segitiga sama sisi, segitiga jenis ini adalah segitiga yang mempunyai tiga buah sisi sama panjang serta tiga sudut yang sama besar.

#### b. Jenis Segitiga Berdasar Besar Sudutnya

1. Segitiga lancip merupakan segitiga yang ketiga sudutnya adalah sudut lancip. Jadi, sudut-sudut yang ada pada bangun tersebut memiliki besar antara  $0^\circ$  dan  $90^\circ$ .
2. Segitiga tumpul merupakan segitiga yang salah satu sudutnya adalah sudut tumpul.
3. Segitiga siku-siku merupakan segitiga yang di bagian salah satu sudutnya adalah sudut siku-siku dengan besar  $90^\circ$ .

c. Jenis Segitiga Berdasar Panjang Sisi Dan Besar Sudutnya

1. Segitiga Siku-Siku Sama Kaki Segitiga jenis ini adalah segitiga yang memiliki kedua sisi sama panjang dan di salah satu sudutnya adalah sudut siku-siku 90°.
2. Segitiga Tumpul Sama Kaki Segitiga jenis ini adalah segitiga yang bagian kedua sisinya sama panjang dan di salah satu sudutnya adalah sudut tumpul.

Rumus Segitiga

1. Rumus Luas Segitiga

a. Segitiga Sama Sisi

$$Luas = \frac{1}{2} \times a \times t$$

b. Segitiga Sama Kaki

$$Luas = \frac{1}{2} \times a \times t$$

c. Segitiga Siku-Siku

$$Luas = \frac{1}{2} \times a \times t$$

2. Rumus Keliling Segitiga

$$Keliling Segitiga = a + b + c$$

Keterangan:

- $L$  = Luas
- $K$  = Keliling
- $a$  = Alas Segitiga
- $t$  = Tinggi Segitiga
- $b$  = Sisi Segitiga
- $c$  = Sisi Segitiga (Laukum et al., 2024)

## 2. Persegi dan persegi panjang

Sifat-sifat persegi yaitu sebagai berikut:

- Memiliki empat sisi yang sama panjang (dua pasang sisi yang sejajar).
- Mempunyai empat sudut siku-siku.
- Memiliki dua diagonal yang saling berpotongan tegak lurus.

Sifat-sifat persegi panjang yaitu sebagai berikut :

- Memiliki dua pasang sisi yang sejajar dan sama panjang.
- Keempat sudutnya siku-siku.
- Memiliki dua diagonal yang sama panjang.

Rumus Persegi dan Persegi Panjang

### 1. Rumus luas Persegi dan Persegi Panjang

- Persegi

$$L = s \times s$$

- Persegi Panjang

$$L = p \times l$$

### 2. Rumus keliling Persegi dan Persegi Panjang

- Persegi

$$K = s + s + s + s = 4 \times s$$

- Persegi Panjang

$$K = p + l + p + l = 2 \times (p + l)$$

Keterangan:

$L$  = Luas

$K$  = Keliling

$s$  = sisi persegi

$p$  = panjang persegi panjang

$l$  = Lebar persegi panjang (Unaenah et al., 2020)

## 2.6 Penelitian Relevan

Adapun beberapa penelitian relevan dalam penelitian dijabarkan sebagai berikut dapat dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2. 1 Penelitian yang relevan

No	Peneliti	Judul penelitian	Hasil penelitian	Perbedaan
1.	(Sitompul et al., 2024)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Respon Siswa Kelas VII Dalam Proses Pembelajaran Matematika	Analisis terhadap hasil angket menunjukkan terdapat peningkatan respon siswa terhadap pembelajaran matematika saat menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Siswa merasa senang dengan suasana belajar sebesar 93.45 %, siswa merasa berminat terhadap terhadap model pembelajaran sebesar 90.68 %, dan	Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian diatas yaitu, desain penelitian, objek penelitian, media pembelajarannya berbasis video animasi, dan lokasi penelitian.

			<p>siswa merasa agak sulit menjawab soal tes hasil belajar sebesar 86.23 %.Ini menunjukkan bahwa visualisasi animasi dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik.</p>	
2.	(Rahman & Julianti, 2024)	<p>Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswapada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 69 Kendari</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran IPS di kelas V. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan hipotesis dengan menggunakan uji “t” terhadap kelompok eksperimen dengan</p>	<p>Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian diatas yaitu desain penelitian, objek penelitian, lokasi penelitian, dan mata Pelajaran.</p>

			<p>hasil yang diperoleh  <math>t_{hitung} = 5,709</math>.</p> <p>Apabila  dikonstasikan  dengan <math>t_{tabel}</math> dengan  db 17 pada taraf  signifikan 5% yaitu  1,740 dengan  demikian <math>t_{hitung} &gt;</math>  <math>t_{tabel}</math> (<math>5,709 &gt;</math>  1,740) yang berarti  <math>H_0</math> ditolak.  Kemudian  berdasarkan hasil  uji SPSS 25 For  Windows juga  menunjukkan bahwa  Sig (2 tailed) =  0,00 &lt; 0,05 maka  <math>H_0</math> ditolak. Maka  terdapat pengaruh  media pembelajaran  berbasis video  terhadap hasil  beajar siswa pada</p>	
--	--	--	--	--

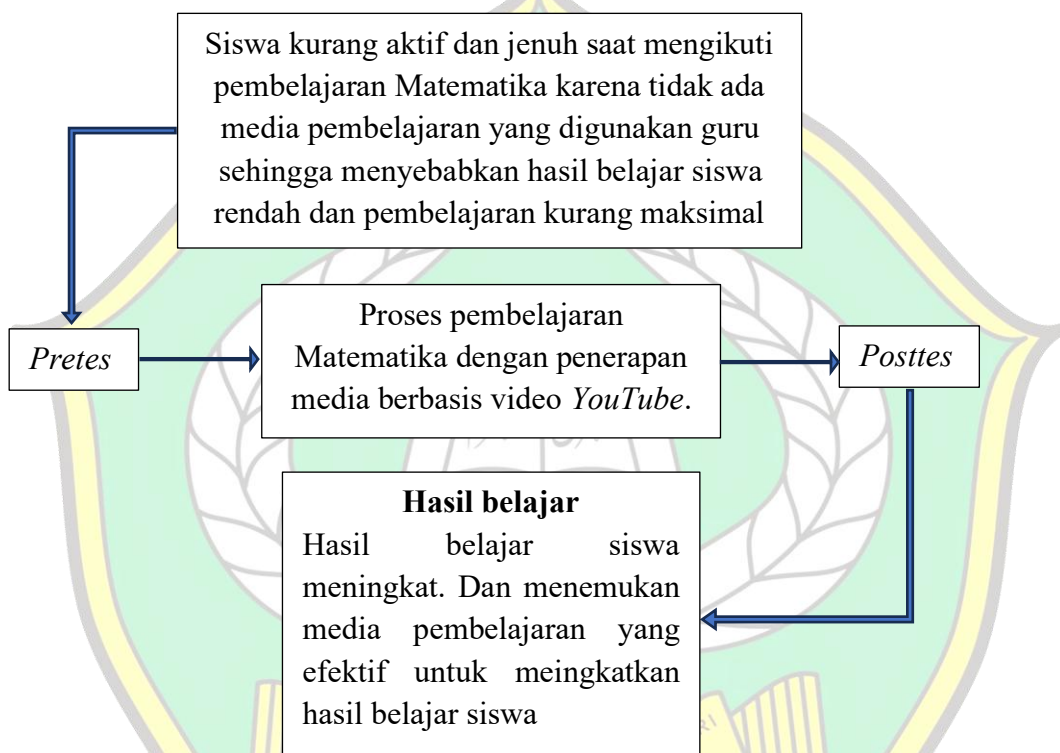
			mata pelajaran IPS kelas V SDN 69 Kendari.	
3.	(Fita & Lestari, 2022)	Pengaruh Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa SMPN 2 Baubau	Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan nilai $t_{hitung}$ sebesar 3,43 dan nilai $t_{tabel}$ 2,003 pada taraf signifikan 5% dengan df 56. Dengan demikian nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka $H_0$ ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan video pembelajaran ada pengaruh positif yang signifikan terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 2	Adapun perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian diatas yaitu objek penelitian, desain penelitian, dan lokasi penelitian

			Baubau.	
--	--	--	---------	--

## 2.7 Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut dapat dilihat pada Gambar 2.1:

bagan 2. 1kerangka berpikir



## 2.8 Hipotesis

Hipotesis didefinisikan sebagai "jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian (Hidayah, 2023). Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan kerangka pikir sebelumnya, maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video *YouTube* terhadap hasil belajar.