

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hasil Belajar Kognitif Matematika

Hasil belajar ialah bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar sebagai wujud struktural interpretasi peserta didik, interpretasi itu memuat tiga aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran yang sudah berlangsung akan mendapatkan sebuah perubahan dalam segi pengetahuan, pemahaman, analisis, dan aplikasi. Hasil yang diraih dalam pembelajaran berupa interpretasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Akhir dari proses pembelajaran ialah hasil belajar dari peserta didik.

a. Deskripsi hasil belajar

Keterampilan yang dimiliki seorang anak lewat proses belajar disebut hasil belajar. Belajar ialah proses dimana seseorang berusaha untuk meraih sejumlah wujud transformasi perilaku yang relatif permanen dalam diri mereka sendiri. Dalam aktivitas proses belajar mengajar atau aktivitas kelas, biasanya pengajar menetapkan tujuan pembelajaran. Peserta didik yang sukses ialah peserta didik yang sukses merealisasikan tujuan pembelajaran atau pengajaran yang ditentukan.

Dasar surat al-Qur'an yang memaparkan perihal hasil belajar ada di surat Al-Baqarah ayat 148, yakni:

وَلِكُلِّ وِجْهَةٍ هُوَ مُوَلِّيهَا ۖ فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ ۗ أَيْنَ مَا
تَكُونُوا يَأْتِ بِكُمْ اللَّهُ جَمِيعًا ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ

قَدِيرٌ ﴿١٤٨﴾

Artinya : dan tiap-tiap umat memiliki kiblat yang dia menghadap padanya. Maka berlomba-lombalah kamu dalam kebaikan. Di mana saja kamu berada, pasti Allah akan mengumpulkan kamu semuanya. Sungguh, Allah Mahakuasa atas segala sesuatu.

Ayat di atas memaparkan perihal bahwa tiap-tiap muslim diperbolehkan untuk bersaing dalam hal kebaikan, termasuk dalam hal belajar. Peserta didik harus bersaing untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, sebab hal itu ialah kebaikan

Nana Sudjana menuturkan bahwa hasil belajar ialah kapabilitas yang dimiliki peserta didik setelah menerima peluang pertumbuhannya¹. Di lain sisi Muhibin Syah menuturkan bahwa hasil belajar ialah transformasi pada diri individu sebab adanya kesempatan untuk berkembang dan pengalaman pendidikan peserta didik.² Dari pemaparan yang dikemukakan di atas, para pencipta beralasan bahwa hasil belajar ialah hasil yang bisa diraih oleh peserta didik setelah pendidikan dan pengalaman pendidikan diadakan di wali kelas dan selanjutnya dalam jangka waktu khusus sebab adanya peluang untuk berkembang selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan. telah terbentuk dalam petunjuk pembelajaran.

Sesuai Jujun S. Suriasumantri bahwa, "Matematika ialah bahasa yang mewakili perkembangan implikasi dari pernyataan yang ingin kita sampaikan. Gambar numerik palsu yang hanya memiliki makna setelah pesta diberikan pada mereka. Wittgenstein dikutip oleh Jujun S. Suriasumantri bahwa, "matematika ialah strategi untuk penalaran yang sah." Hal ini mengandung deskripsi bahwa sains ialah suatu strategi atau metode yang dipakai dalam penalaran yang koheren. Jadi realitas dalam matematika ialah realitas dalam pandangan akal, bukan eksak atau realitas. Hal ini dengan alasan bahwa item terkonsentrasi pada ilmu ialah artikel konseptual atau tidak ada seperti angka dan gambar.

Selain sebagai bahasa dan alat untuk penalaran yang cerdas, matematika ialah maklumat berlandaskan contoh-contoh logis. Hal ini selaras dengan Jujun S. Suriasumantri bahwa, "ilmu pengetahuan secara keseluruhan ialah maklumat yang terorganisir secara andal dalam pandangan rasional." Rasional deduktif ialah contoh penalaran yang

¹ Nana Sudjana, *Interpretasi Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 22

² Muhibin syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: logos Wacana Ilmu, 2001),

konsisten dari yang umum ke yang mendapat. Ini benar-benar bermaksud bahwa ada hipotesis dan kemudian ditunjukkan secara eksplisit dan lengkap dengan model. Pada dasarnya, mendapat ilmu dimulai dari sejumlah hal yang substansial lalu, pada saat itu, sejumlah hal yang dinamis dan dari persoalan-persoalan sederhana kemudian persoalan-persoalan yang merepotkan.³

Seperti yang ditunjukkan oleh Anderson dan Krathwohl, mereka merombak kategorisasi ilmiah Bloom. Seperti yang ditunjukkan oleh Anderson dan Krathwohl sebab transformasi kategorisasi ilmiah Bloom, capaian belajar peserta didik ditunjukkan dengan mendominasi tiga kapabilitas yang menggabungkan ruang mental, emosional, dan psikomotorik. Dalam ranah

- 1) Kognitif memuat kapabilitas peserta didik dalam mengingat, memahami, mengimplementasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.
- 2) Psikomotor memuat kapabilitas peserta didik dalam meniru, manipulasi, presisi, artikulasi, naturalisasi.
- 3) Afektif memuat kapabilitas peserta didik dalam Menerima, Merespon, menghargai, mengorganisasikan, karakterisasi.⁴

Hasil belajar ialah kesempurnaan latihan belajar yang membuahkan transformasi maklumat (mental), cara pandang (penuh perasaan), dan tingkah laku (psikomotor) yang bersifat persisten dan dinamis dan bisa diperkirakan atau diperhatikan. Matematika ialah studi perihal angka, wujud, koneksi yang dikalkulasi, dan alasan dengan melibatkan bahasa simbolis atau gambar dalam menangani persoalan dalam kehidupan sehari-hari.

- b. Tipe hasil belajar bidang kognitif
 - 1) Tipe hasil belajar pengetahuan hafalan (Knowledge)

Tingkat pengulangan maklumat mencakup maklumat yang bisa diverifikasi, meskipun maklumat sehubungan dengan sejumlah hal yang harus ditinjau

³ Jujun s Suriasumantri, *Filsafat Ilmu (Sebuah Pengantar Populer)*, (Jakarta : Pustaka Sinar Harapan 2009), 199

⁴ Djamarah, Bahri Syaiful, pengajar dan *Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*, (Jakarta,PT. Rineka Cipta.,2000), 120-121

seperti batas, kata-kata, pasal, peraturan, bagian, bait, persamaan, dan lain-lain.

2) Tipe hasil belajar pemahaman (Comprehention)

Pemahaman memerlukan kapasitas untuk menangkap pentingnya atau signifikansi dari sebuah ide. Sehubungan dengan hal itu, memiliki relasi atau keterkaitan antara ide dan makna yang terkandung dalam konsep itu amat vital.

3) Tipe hasil belajar implementasi (Aplikasi)

Aplikasi ialah kapasitas untuk mengimplementasikan dan mengekstrak ide, pemikiran, persamaan, peraturan dalam situasi lain. Misalnya, menangani persoalan memakai persamaan khusus.⁵

Ruang mental ialah kapasitas yang selalu diharapkan peserta didik untuk dikuasai. Sebab otoritas kapasitas pada tingkat ini ialah alasan dominasi ilmu pengetahuan. Semakin banyak perenungan dan pemikiran yang dimiliki seseorang, semakin boros dan luas wilayah mental individu itu.

Kapasitas mental ini harus diciptakan lewat belajar.

c. Aspek-aspek yang mempengaruhi belajar

Sudut-sudut yang mempengaruhi pembelajaran ada banyak macamnya, namun bisa diurutkan menjadi dua kelompok saja, yakni sudut pandang interior dan sudut pandang luar. Perspektif ke dalam ialah sudut pandang yang berasal dari dalam diri orang yang sedang belajar. Ada tiga sudut pandang yang menjadi perspektif orang dalam, yakni :

1) Aspek jasmaniah

Sudut yang memiliki tempat dengan perspektif aktual yang bisa mempengaruhi pembelajaran ialah bagian dari kesejahteraan dan kecacatan.

2) Aspek psikologis

Ada sesuatu seperti tujuh perspektif yang memiliki tempat dengan sudut pandang mental yang mempengaruhi pembelajaran, sudut-sudut ini ialah: pengetahuan, pertimbangan, minat, hadiah, niat, pengembangan dan persiapan.

⁵ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), 50.

- 3) Aspek kelelahan
Kelelahan dilihat dari dua perspektif, mendapatnya kelemahan aktual dan keletihan dunia lain. Kelelahan yang sebenarnya terlihat dengan kekurangan tubuh dan terlihat dengan kemalasan dan kelelahan, sehingga hilang minat dan kecenderungan untuk menciptakan sesuatu.⁶

Perspektif luar ialah sudut pandang yang ada di luar orang itu. Perspektif ke dalam yang mempengaruhi pembelajaran dihimpun menjadi 3 sudut pandang, yakni sudut pandang keluarga, sudut pandang sekolah, dan sudut pandang daerah setempat.

- 1) Aspek keluarga
Peserta didik yang belajar akan mendapatkan imbas dari keluarga seperti: cara orang tua mengajar, relasi antar kerabat, iklim keluarga dan kondisi keuangan keluarga.
- 2) Aspek sekolah
Sudut sekolah yang mempengaruhi pembelajaran meliputi strategi pertunjukan, program pendidikan, relasi pengajar, koneksi peserta didik, disiplin sekolah, waktu pendidikan dan pendidikan, pedoman ilustrasi, kondisi bangunan, teknik pembelajaran, dan tugas sekolah.
- 3) Aspek daerah setempat
Bagian dari daerah setempat yang mempengaruhi pembelajaran ialah sebagai peserta didik latihan lokal, komunikasi luas, teman, dan tipe kehidupan lokal.⁷

Aspek intren dari dalam individu menurut pemaparan di atas salah satunya dipengaruhi oleh minat. Aspek ekstren salah satunya di pengaruhi oleh *mass media* (media massa), dimana media video termasuk dalam media massa.

- d. Hasil belajar kognitif matematika
Belajar kognitif matematika ialah satu dari sekian ilmu dasar yang memiliki kontribusi penting dlm

⁶ Slameto, *Belajar dan Aspek-aspek yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 54

⁷ Slameto, *Belajar dan Aspek-aspek yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 60

perkembangan IPTEK. Matematika sudah diberikan siswa mulai dari bangku SD hingga SMA.

Cara belajar matematika yang paling umum dalam ranah kognitif di mana kapabilitas peserta didik untuk mengasimilasi data dan maklumat numerik yang didapat setelah pengalaman pendidikan matematika terjadi meliputi mencari tahu, memahami, otoritas ide, estimasi dan menangani persoalan numerik, terutama perihal matematika. soal kerangka arah dan aplikasinya.

2. Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran ialah alat bantu yang bisa membangkitkan keinginan, motivasi, hasrat untuk belajar pada siswa. Selain itu juga bisa menolong peserta didik untuk mempertinggi pemahaman, menolong pengajar dalam penyampaian maklumat dengan gampang maka siswa gampang memahami maksud dan materi yang disampaikan pengajar.

a. Deskripsi media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, mendapatnya medius yang dalam makna sebenarnya mengandung makna pusat, perantara, atau penyajian. Demikian juga menurut istilah media ialah tipe jamak dari kata medium, dan dalam makna sebenarnya bermakna delegasi atau presentasi, untuk lebih spesifik orang tengah atau prolog ke sumber pesan dengan penerima pesan.⁸ Intinya media ialah alat untuk menyampaikan pesan pada seseorang.

Dasar pemakaian media pembelajaran telah termuka dalam Alquran. Firman Allah Swt surah al-Nahl ayat 44, yakni:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ

مَا نَزَّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. dan Kami turunkan padamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa

⁸ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2011), 243

yang sudah diturunkan pada mereka dan agar mereka memikirkan (QS. An-Nahl: 44)⁹

Berlandaskan pemaparan diatas memiliki maksud dlm Media pembelajaran ialah alat (bantuan) berupa artikel yang dipakai dalam pembelajaran yang sepenuhnya bermaksud untuk menyampaikan informasi yang didapat dari sumber (pengajar atau sumber lain) pada penerima manfaat (siswa).

b. Fungsi media pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dlm pengalaman mengedukasi dan mengedukasi bisa menciptakan hasrat dan minat baru, membuahakan inspirasi dan rasa latihan belajar, dan bagaimanapun juga, menyambut konsekuensi mental bagi peserta didik.¹⁰ Pemakaian media pembelajaran pada fase pengarahannya akan sangat membantu kelangsungan pembelajaran dengan penanganan dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran di sekitarnya. Selain membangkitkan inspirasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga bisa menolong peserta didik dalam bekerja mencari tahu, memaparkan maklumat dengan cara yang menarik dan solid, bekerja dengan menerjemahkan maklumat dan menghimpun data.

Ada empat fungsi media pembelajaran, yakni:

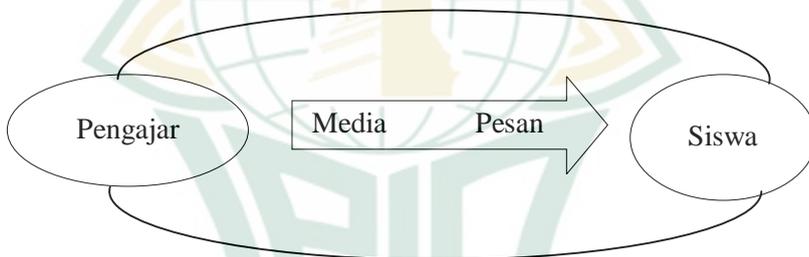
- 1) Fungsi atensi
Media visual ialah inti, yakni menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran memuat makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.
- 2) Fungsi afektif
Media visual bisa terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik saat belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual bisa mengugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya maklumat yang menyangkut persoalan sosial atau ras.

⁹ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahan (Bandung: CV. Darus Sunnah, 2015), 149.

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grafindo Persaja, 2013), 19

- 3) Fungsi kognitif
Media visual terlihat dari temuan-temuan studi yang menuturkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat maklumat atau pesan yang terkandung disalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris
Media pembelajaran terdiri dari hasil eksplorasi bahwa media visual yang memberikan tantangan untuk memahami teks menolong peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengoordinasikan data dalam teks dan meninjaunya.

Dalam pengalaman pendidikan, media memiliki kapabilitas sebagai pengangkut data dari sumber (pendidik) ke penerima (pendidik). Sehubungan dengan hal itu, kapabilitas media pembelajaran bisa dilihat dari gambar seperti berikut ini:



Gambar 2.1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Kapabilitas media pembelajaran dalam mengedukasi dan menumbuhkan pengalaman ialah untuk membangkitkan keinginan, minat belajar dan efek mental lainnya pada peserta didik. Media pembelajaran bisa dipakai untuk memperkenalkan data pada peserta didik. Media secara efektif merealisasikan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh pengajar sebelumnya.¹¹ Cara yang paling umum untuk menyampaikan pernyataan harus mencakup secara

¹¹ Cecep Kustandi dan Sutjipto, Bambang, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013) 17

intelektual ataupun sebagai latihan yang nyata maka tujuan pembelajaran bisa teraih dengan baik.

c. Tipe media pembelajaran

Ada sejumlah macam media pembelajaran yang umumnya dipakai dalam sistem pertunjukan, yakni:

1) Teks

Media ini menolong peserta didik dalam memusatkan perhatian pada materi sebab mereka pada dasarnya mendengarkan tanpa melakukan latihan lain.

2) Video

Media video mempermudah untuk membedakan objek, mengkarakterisasi objek, bisa menunjukkan relasi yang unik dari suatu artikel, membantu memaknai ide-ide teoretis menjadi konkrit.

3) Grafik

Media realistik bisa menampilkan objek dengan pemikiran, memaknai ide-ide yang menyusahkan, memaknai ide-ide teoretis menjadi konkrit, jelas menunjukkan langkah prosedural..

4) Animasi

Media yang diramaikan bisa menampilkan siklus konseptual sehingga peserta didik bisa melihat imbas transformasi suatu variabel pada interaksi. Media berenergi memberikan peniruan identitas yang bila dilakukan pada perangkat keras asli sangat mahal atau berisiko¹².

d. Media video

Media video ialah sebuah alat suara untuk digabungkan dengan gambar bergerak yang berurutan. Proyek video bisa dipakai dalam program pembelajaran sebab bisa memberikan pengalaman yang mengejutkan bagi peserta didik. Proyek video bisa digabungkan dengan gerakan dan pengaturan kecepatan untuk menunjukkan transformasi setelah sejumlah waktu.¹³ Dengan pembelajaran memakai media video peserta didik mendapatkan pengalaman baru dalam belajar.

¹² Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2011), 250

¹³ Daryanto, *Media Pembelajaran*,(Bandung: Nurani Sejahtera,2011),

Video bisa menggambarkan sebuah artikel bergerak sebagai satu dengan suara normal atau suara yang sesuai. Rekaman bisa memperkenalkan data, memahami siklus, memahami gagasan yang membingungkan, menunjukkan kapabilitas, menyingkat atau memperluas waktu dan memengaruhi mentalitas.¹⁴ Video bisa membantu memahamkan peserta didik dalam belajar.

Dari pemaparan di atas, sangat mungkin beralasan bahwa pemikiran media video ialah sebuah program/alat yang dimaksudkan untuk mengambil, merekam, mengolah, mengirim serta memodifikasi gambar bergerak.

e. Indikator media pembelajaran:

- 1) Memudahkan proses pembelajaran
- 2) Membuat pembelajaran lebih menarik
- 3) Memberikan pengalaman lebih nyata
- 4) Mempertinggi minat serta motivasi belajar¹⁵

Tanda-tanda bekerja pada sifat pembelajaran seharusnya memadai saat pemakaian media pembelajaran dalam sejumlah kasus membangun pemahaman peserta didik mungkin menafsirkan materi. Tanda-tanda bekerja pada sifat pembelajaran yang seharusnya kurang berkaitan dengan saat pemakaian media pembelajaran tidak pernah berkembang pemahaman peserta didik mungkin memaknai materi. Deskriptornya meliputi: pemahaman materi berlandaskan peningkatan peserta didik dan peningkatan capaian belajar peserta didik.

f. Keistimewaan media video

Rekaman pembelajaran ialah satu dari sekian media yang bisa menolong pengajar dalam menyampaikan pengajaran. Pemakaian rekaman sebagai tontonan membantu memberikan pengalaman lain bagi peserta didik. Media video bisa membawa peserta didik ke mana saja, terutama dengan asumsi bahwa peristiwa yang dikomunikasikan terlalu jauh untuk dianggap lewat dan berisiko. Dengan melihat video, peserta didik bisa merasa seolah-olah sedang atau bergantian mengambil bagian dan dalam lingkungan yang digambarkan.

¹⁴ Cecep Kustandi dan Sutjipto, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 64

¹⁵ Musfiqon, *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*, (Jakarta: Prestasi Pustakakary, 2012) 35

Ada juga kelebihan memakai media video yakni:

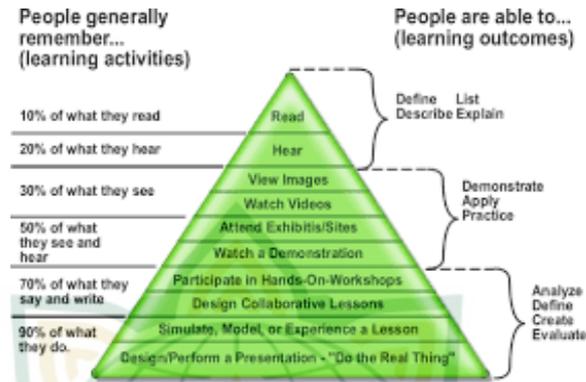
- 1) Video bisa melengkapi pertemuan penting peserta didik saat mereka membaca, memverivikasi, berlatih, dll. Subs video untuk alam, dan mungkin menampilkan artikel khas yang tidak boleh terlihat, misalnya, bagaimana jantung bekerja saat berdebar.
- 2) Video bisa menggambarkan suatu interaksi secara tepat dan bisa diamati secara langsung jika diperlukan. Misalnya cara dan cara berenang yang benar.
- 3) Video yang mengandung kapabilitas positif bisa mengundang pertimbangan dan percakapan dalam perkumpulan mahasiswa. Faktanya, rekaman seperti merek dagang yang sering didengar, bisa membuat dunia menjadi ruang belajar.
- 4) Video bisa memperkenalkan kesempatan untuk pertemuan besar atau pertemuan kecil, pertemuan heterogen atau orang.
- 5) Dengan kapabilitas dan prosedur pemotretan ranch by-ranch, video yang secara teratur memerlukan tujuh hari dengan kecepatan biasa bisa ditampilkan dalam ssatu kesempatan. Misalnya, bagaimana bunga berkecambah, mulai dari munculnya kuncup bunga hingga bertunas.¹⁶

Dalam ulasan ini, para ahli memilih video sebagai media pembelajaran. Penentuan media video juga dilandaskan pada hasil penelitian atau eksplorasi yang dikemukakan oleh Anitah (2009) bahwa dengan peserta didik yang memiliki penglihatan dan pendengaran bisa menghimpun data sebanyak 88%. Lebih jelas lagi Anitah (2009) menuturkan bahwa data yang dihimpun lewat indera pendengaran tertinggal dalam ingatan. Kemudian data yang dihimpun lewat indera penglihatan itu. Di posisi berikutnya, yang paling tinggi terhubung ke memori ialah data yang dihimpun lewat indera penglihatan dan pendengaran. Dengan pemakaian media video, peserta didik akan membidik pada indera.

Sebagaimana oleh Edgar Dale yang menuturkan bahwa hasil belajar individu didapat lewat wawasan langsung (konkret), kebenaran yang ada dalam iklim

¹⁶ Cecep Kustandi dan Sutjipto, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 64

kehidupan seseorang kemudian lewat barang palsu, hingga gambaran verbal (konseptual).



Gambar 2.2 Gambar Kerucut Edgar Dale

Pada kerucut Edgar Dale mengindikasikan bahwa perolehan hasil belajar lewat latihan membaca bernilai 10%, lewat latihan mendengarkan bernilai 20%, lewat penglihatan 30%, lewat latihan menyetel dan melihat bernilai setengah, berbicara dan mengarang bernilai 70 %, dan dengan melakukan atau langsung mengamankan hasil belajar bernilai 90%.¹⁷

g. Ciri-ciri video pembelajaran

Tugas pokok media pembelajaran ialah menolong pengajar dalam menyampaikan materi dan target pembelajaran yang ingin diraih.¹⁸ Dalam pemakaian video pembelajaran, penekanan pada sejumlah sudut pandang perlu diperhatikan agar peserta didik bisa memahami suatu ide yang ingin disampaikan.

Kapabilitas video pembelajaran yang layak untuk dipakai ialah rekaman yang mencakup perspektif berikut:

1) Tujuan

Video seharusnya objektif saat video yang dipakai dalam pengalaman yang berkembang bisa membuat pengambilan yang luas dan mendalam,

¹⁷ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran. Jakarta: Grafindo Persaja, (2013), 12-14

¹⁸ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran. Jakarta: Grafindo Persaja, (2013), 19

memperkenalkan pengalaman yang substansial pada peserta didik.

2) Bermanfaat

Rekaman pembelajaran bisa menambah dan mempertinggi maklumat peserta didik. Video pembelajaran yang dipakai harus dikaitkan dengan materi pembelajaran yang ingin disampaikan seperti kenyataan dan gagasan. Media yang tepat bisa menolong pengajar dan peserta didik dalam merealisasikan tujuan pembelajaran.

3) Memuat nilai instruktif

Mata pelajaran yang diberikan harus penting dan selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin diraih. Media pembelajaran yang vital bisa menolong peserta didik membingkai ide secara efektif. Media pembelajaran bisa mendorong kapabilitas dasar, nalar ilmiah, dan murni, misalnya bisa diandalkan, asli, dan positif.

4) Menarik pertimbangan

Pemakaian rekaman harus memikat dengan pemakaian nada yang menarik dan suara yang pas. Video itu seharusnya memperkenalkan tayangan visual yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik tergugah untuk belajar.

h. Media video pembelajaran Matematika

Pemakaian media pembelajaran pada fase arahan pembelajaran akan sangat membantu kecukupan pembelajaran dengan penanganan dalam menyampaikan pesan dan konten ilustrasi selama pandemi COVID 19. Media video pembelajaran di masa pandemi COVID 19 guru menyampaikan materi lewat media video agar bisa menolong peserta didik dalam bekerja mencari tahu tentang materi media video pembelajaran, memaparkan maklumat secara menarik dan solid, bekerja dengan penerjemahan maklumat, dan mengkonsolidasikan data. Dengan memperluas pemakaian media pembelajaran sambil belajar matematika, pembelajaran menjadi lebih ideal.

3. Minat belajar

Belajar ialah proses mengubah perilaku individu lewat kolaborasi dengan iklim. Pembelajaran bersifat dinamis, peserta didik sebagai peserta didik tidak bisa mengubah tingkah

laku jika mereka tidak secara efektif mengikuti tiap-tiap siklus yang terjadi. Rasa percaya diri pada peserta didik bisa mendorong berkembangnya minat belajar. Wali dan pengajar perlu mempertinggi keberanian pada anak-anak, sebab kepercayaan diri akan menumbuhkan minat belajar peserta didik.¹⁹ Orang-orang yang sering memberikan suport dan motivasi bisa memberikan imbas positif terhadap minat belajarnya.

Minat ialah suatu kondisi yang terjadi saat seorang individu melihat kapabilitas atau kepentingan yang tidak kekal dari suatu situasi yang berhubungan dengan keperluannya sendiri.

Dasar al-Qur'an perihal minat belajar terkandung dalam surat Al-Isra' ayat 84, yakni:

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ ۗ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَن هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا

Artinya : Katakanlah: "Tiap-tiap orang berbuat menurut situasinya masing-masing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya.

Mengingat klarifikasi itu, mungkin sangat tertutup, Jelas bahwa tiap-tiap orang cenderung bekerja sama dengan semua yang ada dalam iklim umum. Pada dasarnya, saat ada sesuatu yang menyenangkan baginya, kemungkinan besar dia akan tertarik pada sesuatu itu, tapi jika ada sesuatu yang tidak membuatnya senang maka dia tidak akan menyukainya.

Minat erat kaitannya dengan memetik, belajar tak ada minat bisa merasakan lelah. Pesertadidik yang rajin belajar latihan bisa lebih berusaha daripada pesertadidik yang tak tertarik. Minat yang terlalu tinggi pada sejumlah mapel mungkin peserta didik untuk memberikan perhatian yang tinggi pada mata pelajaran itu sehingga memiliki prestasi yang tinggi juga dimungkinkan. Maka untuk meraih prestasi tinggi selain wawasan, minat juga harus dikembangkan, sebab tanpa minat latihan belajar tidak menarik. Seseorang yang tidak tertarik untuk memahami sesuatu tidak akan bergaul dengan baik, tapi seseorang yang memiliki minat pada objek persoalan bisa diperkirakan bahwa hasilnya akan baik.

¹⁹ Anni, C.T. dkk, *Psikologi Belajar*, (Universitas Negeri Semarang Press, 2004), 86

Uraian itu bisa diduga bahwasannya minat mendapat ialah dorongan batin yang berkembang lewat seorang peserta didik bisa lebih mengembangkan konsentrasi pada kecenderungan. Di lain sisi minat belajar matematika ialah sensasi minat yang luar biasa pada sesuatu yang dinamis. Dengan asumsi seorang peserta didik menyelesaikan suatu gerakan dengan sengaja dan sungguh-sungguh, hampir pasti, peserta didik itu memiliki minat dalam tindakan itu. Misalnya, seorang peserta didik yang berkonsentrasi pada matematika, bias finyatakan bahwa dia memiliki minat dalam bidang itu. Interpretasi ini menekankan bahwa hebat tidaknya seseorang dalam belajar bergantung pada keunggulannya dalam bidang yang ditekuninya. Minat yang terlalu tinggi pada satu mata pelajaran yang sedang direnungkan bisa mendorong pembelajaran tingkat tinggi pada materi itu.

Seorang anak atau peserta didik ialah jalan masuk ke pengalaman pendidikan. Dapatkan keuntungannya dan dia 'akan memberikan usaha lewat kapabilitas pikiran kreatif dan belajar lewat akurasi dan detail yang luar biasa. Kecenderungan peserta didik 'terkait erat dengan kecenderungan untuk mendapatkan pertemuan yang memuaskan dan saat menentukan tujuan mereka biasanya akan selalu membidik pada tujuan dan sasaran khusus. Selain wali dan peserta didik itu sendiri, pengajar juga ialah individu yang mengetahui kecenderungan minat peserta didik mereka.²⁰ Di sinilah pengajar diharapkan mengembangkan minat yang ada dan berupaya membangun minat peserta didik menuju kemajuan yang lebih tinggi.

Sebuah langkah menuju peningkatan minat belajar menggabungkan membawa keperluan untuk belajar.

- a. sebuah Prosedur untuk membangkitkan keperluan belajar harus dimungkinkan dengan membangun wacana dan metodologi individu.
- b. membina korespondensi yang baik dengan anak-anak.²¹

Untuk situasi ini wali atau pengajar tidak harus tersedia dengan menengahi atau mengarahkan tapi menawarkan

²⁰ Sahabuddin., *Mengajar dan Belajar*, (Makassar: Baserta Penerbit UNM, 2007), 126

²¹ Hendra, Surya, *Percaya Diri Itu Penting*,(Jakarta: Elex Media Komputindo, 2007), 46

bantuan dan inspirasi untuk berada dalam kondisi yang baik sebagai pengganti.

Peserta didik yang mendapatkan nilai terbaik dalam tes numerik secara implisit akan memberikan kepuasan yang mendalam, yang dengan perasaan puas itu membentuk minat untuk meraih nilai yang lebih baik, maka keinginan itu akan mendorong timbulnya minat belajar. Minat sebagai kecenderungan ruh yang masih signifikan ialah sesuatu yang vital bagi individu.²² Dari interpretasi itu, jelas minat belajar ialah motivasi yang mengisi kapabilitas seseorang mengakui apa yang vital oleh orang lain. Dengan kapasitas untuk memenuhi asumsi ini memunculkan perasaan bahagia dan hasrat yang bisa menunjukkan cara berperilaku yang berlainan untuk mempertinggi kepercayaan diri.

Pengekangan minat belajar akan menghambat perkembangan keyakinan. Peserta didik yang tidak menjunjung tinggi minat dalam pola pikir itu, secara laten menumbuhkan harapan dan standar yang lebih, sebab mereka merasabahwa mereka tak tertarik untuk belajar dan bersaing dengan siswa lain yang memiliki minat belajar dan peserta didik yang sudah prestasi.²³

Uraian itu bisa dimaklumi bahwa minat mendapat ialah dorongan internal yang berkembang dari seorang peserta didik untuk lebih mengembangkan konsentrasi pada kecenderungan. Sementara itu, keunggulan peserta didik dalam belajar matematika ialah minat peserta didik pada topik matematika yang digambarkan dengan keinginan yang tinggi untuk belajar, mempersiapkan pertimbangan dan perenungan untuk mendapat maklumat dan pemahaman perihal topik matematika, misalnya,

- a. Sebuah sensasi kegembiraan peserta didik dalam fokus pada mata pelajaran matematika.
- b. Keteguhan dalam berkonsentrasi pada mata pelajaran matematika.
- c. Kecenderungan untuk secara efektif berusaha meraih keuntungan normal.
- d. Memiliki kapabilitas atau kapasitas dalam sejumlah mata pelajaran terkait.

²² Darajat, Zakiah dkk, *Metode Mendapat Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 113

²³ Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Rosdakary, 2010), 151

Kemukakan oleh Djamarah (2002), Indikator minat belajar yakni :

- a. Rasa cinta atau bahagia
- b. Adanya rasa keterkaitan
- c. Adanya kemauan untuk belajar mandiri
- d. Berpartisipasi pada aktivitas belajar²⁴

4. Pengaruh Media Video Pembelajaran pada Hasil Belajar Kognitif Matematika Peserta Didik

Media pembelajaran ialah alat dari maklumat sehingga bisa memperlancar dan mempertinggi proses hasil belajar²⁵. Pemakaian media pembelajaran pada saat proses belajar akan memperjelas dan mempermudah, media video pembelajaran yang berbasis audio visual membantu peserta didik untuk memahami pemaparan dari pengajar, mempertinggi daya serap atau daya tangkap peserta didik pada materi yang disampaikan oleh pengajar, sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar, sehingga hasil belajar kognitif peserta didik bisa naik.

5. Pengaruh Minat Belajar pada Hasil Belajar Kognitif Matematika Peserta Didik

Minat bisa muncul sebab ketertarikan dari hati. Minat yang luar biasa ialah kerangka utama yang vital untuk mendapatkan barang atau tujuan yang diminati. Tumbuhnya minat belajar disebabkan oleh banyak perkara, sebagai salah satunya yaitu akibat dorongan yang kuat untuk mengangkat derajat bangsawan ataupun mencari pekerjaan yang layak dan keperluan untuk hidup dengan gembira dan gembira. Minat yang luar biasa dalam belajar pada umumnya akan membuahkan prestasi yang tinggi. Tentu saja, ketidaktanggapan pada pembelajaran akan membuahkan prestasi yang rendah.²⁶ Minat belajar peserta didik ialah aspek yang amat vital dalam menunjang terainya efektivitas proses belajar mengajar, minat bisa menumbuhkan rasa senang sehingga peserta didik akan mencurahkan semua demi merealisasikan tujuannya. Minat akan menumbuhkan kesadaran bahwa belajar itu perlu.

²⁴ Heris Hendriana dkk.,(Hard Skills dan Soft Skills Matematika peserta didik,(Bandung:PT Refika Aditama,2017), 164-165

²⁵ Arsyad, Azhar,*Media Pembelajaran*,(Jakarta: Rajagrafindo Persada,2017), 29

²⁶ Tuti supatminingsih.,dkk, *Belajar dan Pembelajara*, (Bandung: Media Sains Indonesia,2020) 89

6. Pengaruh Media Video Pembelajaran dan Minat Belajar pada Hasil Belajar Kognitif Matematika Peserta Didik

Aspek yang mempengaruhi capaian belajar peserta didik ada dua, yakni Aspek intern ialah aspek yang ada dalam diri yang sedang belajar, di lain sisi aspek ekstern ialah aspek yang ada di luar individu. Aspek-aspek yang mempengaruhi hasil belajar ialah :Aspek internal ada tiga salah satunya aspek psikologis yang ada tujuh aspek yang tergolong ke dalam aspek psikologis yang mempengaruhi belajar, aspek-aspek ini ialah : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan²⁷. Aspek eksternal yakni kondisi lingkungan sekitar peserta didik. Aspek pendekatan belajar, yakni tipe usaha belajar yang memuat strategi dan metode dan media yang dipakai peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran materi-materi pelajaran²⁸.

Gambaran itu bisa diduga bahwa perspektif batin antara lain berasal dari peserta didik, untuk peserta didik khusus keunggulan dalam pembelajaran dan bagian dari pembelajaran semakin dekat, termasuk pemakaian media pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran pada fase pembelajaran bantalan akan sangat membantu keluasaan kemajuan dalam menangani dan menyampaikan pesan dan materi dalam model-model pembelajaran. Selain membuahkan motivasi dan minat belajar peserta didik, media pembelajaran juga bisa membantu peserta didik dalam mempertinggi kesadaran peserta didik sehingga hasil belajar akan tampak berubah, perbaikan akan dijumpai pada data, pola pikir dan kapasitas. Lalu, dengan mempertimbangkan capaian belajar peserta didik telah berubah sebab media video pembelajaran dan premium dalam perkembangannya selama ini mempengaruhi hasil belajar psikologis pesertadidik.

²⁷ Slameto, *Belajar dan Aspek-aspek yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 60

²⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), 132

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Ada penelitian terdahulu perihal kompetensi profesional dan kreativitas belajar peserta didik.

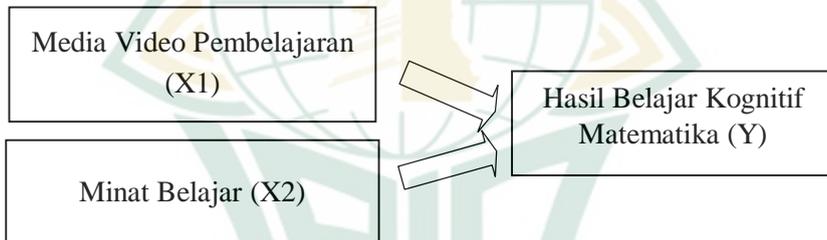
1. Penguasaan media video pembelajaran serta kemauan peserta didik untuk belajar pada hasil belajar, dimana nilai hasil belajar dgn memakai media video serta minat belajar peserta didik tinggi dari pada nilai rata-rata yang tidak memakai media video dengan minat yang tinggi²⁹. Persamaan penelitian tersebut dengan studi yang peneliti lakukan dalam sama melakukan penelitian pengaruh media video pembelajaran dan minat belajar pada hasil belajar. Perbedaannya, yakni peneliti itu memakai quasi eksperimen.
2. Pengaruh video pembelajaran dengan hasil belajar dengan nilai rata-rata mengarahkan pada media video pembelajaran berpengaruh dan signifikan pada capaian belajar peserta didik. Persamaannya ialah sama-sama memakai variabel bebas, yakni video pembelajaran. Perbedaannya, yakni peneliti memakai dua variabel bebas, yakni media video pembelajaran dan minat belajar.
3. Pemakaian media visual dan minat belajar pada hasil belajar matematika dengan nilai rata-rata menunjukkan bedanya capaian belajar peserta didik yang diajar lewat memakai media visual dengan peserta didik yang diajar tanpa memakai media visual dan ada perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang memiliki kemauan tinggi dan peserta didik yang memiliki minat rendah.³⁰ Persamaannya sama-sama menggunakan metode eksperimen dengan model aspekial 2x2 dengan penekatan kuantitatif dan sama memakai variabel minat belajar. Perbedaannya ialah peneliti itu menggunakan media visual.

²⁹ Taufik Akbar Hasibuan, *Pengaruh Media Video Pembelajaran dan Minat Belajar pada hasil belajar Pendidikan Agama Islam Pada peserta didik Kelas VIII di SMPN 1 Aek Nabara*, Tesis, Progra Studi Pendidikan Agama Islam, IAIN Padangsidimpuan, Padang, 2019

³⁰ Lasia Agustina, *PENGARUH PEMAKAIAN MEDIA VISUAL dan MINAT BELAJAR peserta didik pada hasil belajar MATEMATIKA (Eksperimen Pada peserta didik Kelas X SMK PGRI 20 Kecamatan Cibubur Jakarta Timur Tahun Ajaran 2009/2010)*, Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Indraprasta PGRI, 2010

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam studi ini memberi maksud studi yang dibuat berlandaskan komponen yang dipakai, yakni penggunaan media video pembelajaran dan minat belajar dengan hasil belajar matematika. Variabel pendekatan dengan menggunakan media video pembelajaran dan variabel pendekatan minat belajar ialah variabel bebas (X_1 dan X_2) atau *independent variable*, dan hasil belajar matematika (Y) ialah variabel terikat atau *dependent variable*. Variabel yang diuji pengaruhnya pada variabel terikat ialah pendekatan media video pembelajaran dan minat belajar. Variabel bebas dipakai untuk melihat seberapa mempengaruhi hasil belajar matematika. Pendekatan media video pembelajaran dan minat belajar bisa dipakai sebagai satu dari sekian pembelajaran yang bermakna dan berkesan, sehingga bisa disimpulkan bahwa penelitian bermaksud untuk melihat pengaruh media video pembelajaran dan minat belajar pada hasil belajar matematika. Berikut gambar lebih jelasnya.



Gambar 2.3

Kerangka Berpikir

**Pengaruh Media Video Pembelajaran dan Minat Belajar
pada hasil belajar Matematika di SMP N 4 Bae 2021/2022**

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ialah respon singkat pada deskripsi akibat eksplorasi, dalam rincian akibat verifikasi telah dinyatakan sebagai kalimat inkuiri. Maka itu sementara, pada tanggapan yang dipaparkan bergantung dengan spekulasi yang kongkrit. Oleh sebabnya spekulasi juga bisa dikatakan sebagai respons hipotesis pada rencana persoalan verifikasi, bukan respons eksperimental dengan maklumat.³¹

³¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*, Alfabeta, Bandung, 2014, 96.

Berlandaskan deskripsi hipotesis di atas maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

- H₁ : Ada pengaruh media video pembelajaran pada hasil belajar kognitif matematika peserta didik SMP N 4 Bae Kabupaten Kudus
- H₂ : Ada pengaruh minat belajar pada hasil belajar kognitif matematika peserta didik SMP N 4 Bae Kabupaten Kudus
- H₃ : Ada pengaruh media video pembelajaran dan minat belajar secara simultan pada hasil belajar kognitif matematika peserta didik di SMP N 4 Bae Kab. Kudus

