

**PENGARUH ALAT PERAGA *GEOBOARD* MENGGUNAKAN
APLIKASI *CAPCUT* TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR DI MIN 4 LANGSA**

Skripsi

Diajukan Oleh :

Natalia Chandra

1052018085

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
TAHUN 2023**

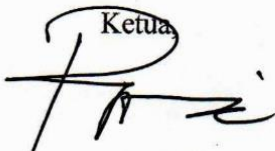
**PENGARUH ALAT PERAGA *GEOBOARD* MENGGUNAKAN
APLIKASI CAPCUT TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
DI MIN 4 LANGSA
SKRIPSI**

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munawasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa Dan Dinyatakan Lulus Serta
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1) Dalam
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal

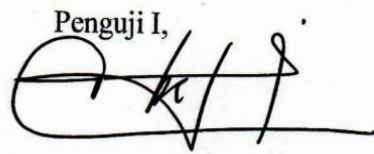
Rabu, 1 Februari 2023

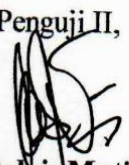
Panitia Ujian Munaqasyah

Ketua,

Rita Sari, M.Pd
NIDN: 2017108201

Sekretaris,

Fenny Anggreni, M.Pd
NIDN: 2004018801

Penguji I,

Chery Julida Panjaitan, M.Pd
NIDN. 2024078301

Penguji II,

Nur Balqis Mutia, M.Pd
NIDN. 1321079202

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Langsa

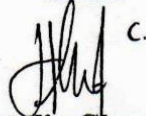

Dr. Zainal Abidin, MA
NIP. 197506032008011009

**PENGARUH ALAT PERAGA *GEOBOARD* MENGGUNAKAN
APLIKASI CAPCUT TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
DI MIN 4 LANGSA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama
Islam Negeri (IAIN) Langsa Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd)**

Oleh :



Natalia Chandra

NIM : 1052018085

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui Oleh :

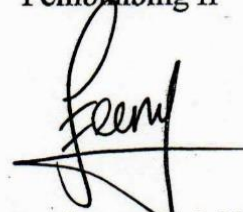
Pembimbing I



Rita Sari, M.Pd

NIDN. 2017108201

Pembimbing II



Fenny Anggreni, M.Pd

NIDN. 2004018801

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Natalia Chandra
NIM : 1052018085
Tempat Tanggal Lahir : Kayu Agung, 06 Oktober 1999
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Dusun Mulia Indah, Desa Alue Dua, Kecamatan
Langsa Baro, Kota Langsa, Provinsi Aceh

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Alat Peraga *Geoboard* Menggunakan Aplikasi *CapCut* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa MIN 4 Langsa” benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan didalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Langsa, 18 Januari 2023

Yang membuat pernyataan



Natalia Chandra

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji dan syukur yang tak terhingga saya sebagai penyusun panjatkan atas berkah dari Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam tidak lupa penyusun ucapkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang telah memperjuangkan kehidupan umatnya. Sehingga saat ini umatnya dapat merasakan indahnya islam sebagai agama untuk membawa kebahagiaan dunia dan akhirat.

Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Langsa, maka dengan itu penulis menulis skripsi yang berjudul **“Pengaruh Alat Peraga *Geoboard* Menggunakan Aplikasi *CapCut* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa MIN 4 Langsa”**

Upaya penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik moral maupun materi. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang selalu memberikan kesehatan, kemudahan, dan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini,
2. Bapak Dr. Basri Ibrahim, MA selaku rector Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa yang telah memberikan kesempatan menuntut ilmu di IAIN Langsa.

3. Bapak Dr. Zainal Abidin, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah memberikan kemudahan izin dalam menyusun skripsi.
4. Ibu Rita Sari, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah memberikan kemudahan dalam menyusun skripsi dan telah mendukung serta memotivasi untuk terselesainya skripsi.
5. Ibu Rita Sari, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk dalam penulisan skripsi, sehingga dalam penulisan skripsi ini dapat terselesaikan tanpa adanya hambatan .
6. Ibu Fenny Anggreni, M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk mengoreksi, memberikan bimbingan, dan arahan juga nasehat kepada penulis guna selesainya skripsi.
7. Bapak Helmi, S.Ag selaku Kepala MIN 4 Langsa yang mana telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di Madrasah tersebut.
8. Bapak Hendrawan, S.Pd sebagai wali kelas Va dan Azwar Vb MIN 4 Langsa yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
9. Segenap Bapak/Ibu dosen dan segenap Karyawan/Karyawati IAIN Langsa yang telah memudahkan penulis dan penyusunan skripsi ini.
10. Untuk kedua orang tua saya tercinta, yaitu papa Izhar dan Mama Mursidah (almh) yang tiada hentinya selalu mendoakan, memberikan

curahan kasih dan sayang serta memberikan motivasi dan dorongan baik moral maupun materil.

11. Kepada 3 saudara kandung saya Adi Chandra, Edwar Chandra, Imade Chandra dan juga beserta saudara ipar saya Mutiara Mona yang juga tiada hentinya memberikan doa, semangat serta kasih dan sayangnya selama ini dalam memberikan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.

12. Sahabat seperjuangan, Ayu, Zahwa, Elma, Nora, Kenah, Nolen, Eliza, yang ikut serta membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

13. Dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu, penulis hanya bisa panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala amal shalihnya, sehingga menjadi bekal untuk kesenangan dunia dan akhirat.

Akhirnya penulis mengakui dengan kerendahan hati, bahwa penulis dan skripsi jauh dari kata sempurna. Penulis berharap bawah skripsi berikut akan bermanfaat bagi para pembaca

Langsa, 18 Januari 2022

Natalia Chandra

NIM. 1052018085

DAFTAR ISI

LEMBAR	JUDUL
PERSETUJUAN.....	I
SURAT PERNYATAAN	II
KATA PENGANTAR	III
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR TABEL.....	VIII
ABSTRAK.....	IX
ABSTRACK.....	X
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH.....	6
C. BATASAN MASALAH	6
D. RUMUSAN MASALAH	6
E. TUJUAN PENELITIAN	7
F. MANFAAT PENELITIAN.....	7
G. HIPOTESIS PENELITIAN.....	8
BAB II TUJUAN TEORISTIS	9
A. KERANGKA TEORITIS	9
B. HASIL BELAJAR.....	13
C. AKTIVITAS BELAJAR.....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
A. JENIS PENELITIAN.....	16
B. WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN.....	16

C. POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN.....	17
D. METODE DAN VARIABEL PENELITIAN.....	18
E. TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	19
F. INSTRUMEN PENELITIAN.....	20
G. UJI PRASYARAT.....	23
H. LANGKAH-LANGKAH PENELITIAN	25
I. TEKNIK ANALISIS DATA.....	27
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 30
A. HASIL PENELITIAN.....	30
B. TEKNIK ANALISIS DATA.....	41
C. PEMBAHASAN.....	45
 BAB V PENUTUP	 49
A. SIMPULAN.....	49
B. SARAN	49
 DAFTAR PUSTAKA	 51
 LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 RANCANGAN PENELITIAN	18
TABEL 3.2 KISI-KISI TES INSTRUMEN.....	21
TABEL 3.3 INDEKS KESUKARAN SOAL	24
TABEL 4.1 HASIL PRETEST SISWA KONTROL	31
TABEL 4.2 HASIL OBSERVASI PRETEST KONTROL.....	32
TABEL 4.3 HASIL POSTTEST KONTROL.....	33
TABEL 4.4 HASIL OBSERVASI APOSTTEST KONTROL.....	34
TABEL 4.5 HASIL PRETEST EKSPERIMEN.....	35
TABEL 4.6 HASIL OBSERVASI PRETEST EKSPERIMEN	36
TABEL 4.7 HASIL POSTTEST EKSPERIMEN	38
TABEL 4.8 HASIL OBSERVASI POSTTEST EKSPERIMEN	39
TABEL 4.9 DATA PRETEST DAN POSTTEST	40
TABEL 4.10 UJI VALIDITAS	41
TABEL 4.11 UJI RELIABILITAS.....	42
TABEL 4.12 UJI NORMALITAS	43
TABEL 4.13 UJI HOMOGENITAS.....	44
TABEL 4.14 UJI HIPOTESIS	45

ABSTRAK

Nama: Natalia Chandra, NIM: 1052018085, Judul Skripsi: Pengaruh Alat Peraga *Geoboard* Menggunakan Aplikasi *CapCut* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa MIN 4 Langsa, Pembimbing I: Rita Sari, M.Pd, Pembimbing II: Fenny Anggreni, M.Pd

Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan untuk semua peserta didik atau siswa mulai dari sekolah dasar sampai ke jenjang pendidikan berikutnya. Mata pelajaran matematika secara umum dipandang oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit untuk di mengerti. Matematika juga yang sering dianggap tidak lebih dari sekedar berhitung, bermain dengan rumus dan angka-angka yang membuat siswa tidak menyukai pelajaran tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Hasil uji hipotesis menggunakan *uji independent sample t-test* diperoleh nilai $\text{sig}=0,021<0,05$. Sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya penggunaan alat peraga *geoboard* menggunakan aplikasi *capcut* dapat diterima serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dari analisis data pada uji hipotesis bisa disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V MIN 4 Langsa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video yang dibuat melalui aplikasi *CapCut*. Serta pada aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen dan control, yang menjadi subjek penelitian sebanyak 50 siswa. Yang mana pada kelas eksperimen 25 siswa dan kelas control 25 siswa, 27 siswa (62,80%) menjawab aktivitas tinggi, 23 siswa (37,20%) menjawab sedang, dan 0% menjawab aktivitas rendah.

Kata Kunci: Geoboard, CapCut, Aktivitas, Hasil Belajar

ABSTRACT

Name: Natalia Chandra, NIM: 1052018085, Title Scripting: The Effect of Geoboard Tools Using CapCut Applications on the Activities and Learning Outcomes of Min 4 Langsa Students, Guide I: Rita Sari, M.Pd, Guide II: Fenny Anggreni, M.Pd

Mathematics is a compulsory subject given to all pupils or students from elementary school to the next level of education. Mathematical subjects are generally viewed by students as difficult to understand. Mathematics is also often considered nothing more than just counting, playing with formulas and numbers that make students dislike the lesson. The method used in this research is an experimental method with a descriptive quantitative approach. The results of the hypothesis test using the independent sample t-test obtained $\text{sig}=0,021<0,05$. So it was concluded that H_0 was rejected and H_a accepted means that the use of geoboard security tools using the capcut application is acceptable and can improve student learning outcomes. Based on the results of research and discussion obtained from the data analysis on the hypothesis test, it can be inferred that there is a difference in the learning outcome of students of V MIN 4 Slow Class using video-based learning media created through the CapCut application. As well as the student learning activity in the experimental and control class, which is the subject of the study of 50 students. Which in experimental class is 25 students and in control class 25 students, 27 students (62.80%) responded to high activity, 23 students (37.20%) answered moderate, and 0% answered low activity.

Keywords: Geoboard, CapCut, Activities, Learning Outcomes

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan yang formal. Pendidikan adalah bentuk dari segala pengaruh yang telah dicoba oleh sekolah terhadap anak-anak dan orang muda yang dapat dipercaya sehingga mereka memiliki keterampilan yang baik dan penuh kesadaran akan hubungan dan tugas sosial mereka.¹

Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan untuk semua peserta didik atau siswa mulai dari sekolah dasar sampai ke jenjang pendidikan berikutnya. Mata pelajaran matematika secara umum dipandang oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit untuk di mengerti. Matematika juga yang sering dianggap tidak lebih dari sekedar berhitung, bermain dengan rumus dan angka-angka yang membuat siswa tidak menyukai pelajaran tersebut.

Matematika juga dapat membentuk pola pikir anak dan juga dapat meningkatkan kreatifitas anak, maka dari itu pembelajaran matematika sejak dini sangatlah penting. Akan tetapi menurut Fahrur Hadi Siwoyo (Liputan 6), pencetus metode matematika dahsyat mengatakan bahwa 9 dari 10 anak Indonesia tidak menyukai pelajaran matematika. Dikarenakan peserta didik menganggap bahwa matematika adalah pelajaran tersulit dan rata-rata guru yang galak dan keras dalam mendidik.

¹ Redja Mudyahardjo, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2009), hlm. 9

Dalam memahami konsep matematika yang abstrak, anak-anak memerlukan alat peraga seperti benda-benda yang konkret (nyata) sebagai perantara atau visualiasinya. Kemudian dalam pembelajaran matematika, penggunaan alat peraga juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Erman Suherman yang mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran matematika kita sering menggunakan alat peraga, dengan menggunakan alat peraga maka :1) Proses belajar mengajar termotivasi. Baik dari siswa maupun guru, kemudian minatnya dalam belajar akan timbul. Sehingga mereka akan merasa senang, tertarik dan akan merespon baik terhadap pembelajaran tersebut. 2) Konsep yang abstrak akan tersajikan dalam bentuk konkret dan akan lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti. 3) Konsep yang abstrak yang tersajikan dalam bentuk konkret yaitu dalam bentuk model matematik yang dipakai sebagai objek penelitian maupun sebagai alat untuk meneliti ide-ide baru.²

Adapun solusi yang diajukan peneliti ialah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran akan membantu guru dalam menyampaikan konsep bangun datar kepada siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi bangun datar. Media pembelajaran yang menjadi solusi dari permasalahan ini adalah media papan berpaku (*Geoboard*). *Geoboard* (papan berpaku) merupakan pengembangan dari media display atau yang sering dikenal dengan

² Eman Suherman, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung:

papan peragaan dan termasuk ke dalam jenis media visual diam yang mengandalkan indera penglihatan.

Menurut (Munadi: 2013: 81), media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam visual, yakni pesan verbal dan non-verbal. Pesan verbal terdiri atas kata-kata (bahasa verbal) dalam bentuk tulisan, dan pesan non verbal-visual adalah pesan yang dituangkan dalam bentuk symbol. *Geoboard* (papan berpaku) ini mempunyai kelebihan. Menurut Winasis (2012) 1) Bentuknya sederhana sehingga mudah dalam pembuatannya; 2) Lebih ekonomis karena biayanya murah dan dapat dipakai berkali-kali; 3) Bahan dan alat produksinya mudah diperoleh; 4) Terdapat unsur bermain.

Namun tidak hanya dengan menggunakan alat peraga saja, peneliti juga akan menayang sebuah video belajar interaktif yang menggabungkan unsur teks, suara, gambar, serta video yang diedit menggunakan aplikasi *CapCut*. *CapCut* adalah sebuah aplikasi pengeditan video *all in one* gratis yang dapat membantu pengguna membuat video yang berkualitas tinggi dan lebih cepat. ³ adapun keunggulan video interaktif ini adalah; 1) Siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran; 2) siswa tidak mudah bosan; 3) Penjelasan dalam video dibuat dengan bahasa yang mudah dimengerti; 4) Penjelasan materi dirangkum agar siswa mudah untuk dimengerti; 5) Pembuatan video bisa dilakukan melalui aplikasi yang dapat didownload melalui *playstore* ataupun *appstore*.

³ Viva.co.id

Setelah mensurvey di MIN 4 LANGSA terdapat fakta menarik bahwa 74% dari siswa kelas V A tersebut menjawab bahwa matematika sulit untuk dimengerti dan susah untuk menghafal rumusnya. Pada saat di interview, siswa menjawab matematika bukanlah pelajaran yang sulit. Dari 20% mereka juga menyebutkan bahwa buku paket yang mereka dapat tidak menarik untuk belajar. Buku yang digunakan siswa saat ini ialah buku yang cara penyampaianya dengan cerita dan gambar kemudian langsung disuruh untuk menjawab soal.⁴

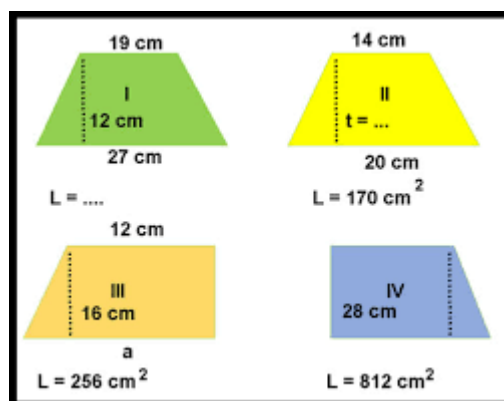
Dengan demikian siswa akan merasa jenuh untuk belajar, karena tidak memahami betul penjelasan dari soal tersebut. Dikarenakan tidak memahami betul penjelasan dan soal akhirnya siswa mengalami kesulitan untuk mengerti. Hal ini dikarenakan otak manusia itu lebih cepat menangkap informasi yang berasal dari benda bergerak, dan manusia juga lebih mengingat sesuatu dengan apa yang mereka lihat, ucapkan serta melakukannya. Menurut Stahl dalam Supinah (2008:1), pembelajaran konvensional atau tradisional merupakan pembelajaran yang dilihat dari kegiatan siswa selama berlangsungnya pembelajaran bekerja untuk dirinya sendiri, mata ke papan tulis dan penuh perhatian, mendengarkan guru dengan seksama, dan belajar hanya dari guru atau bahan ajar, bekerja sendiri, diam adalah emas, serta hanya guru yang dapat membuat keputusan dan siswa pasif.

Salah satu upaya yang digunakan sebagai alternative untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika yaitu dengan menggunakan media

⁴ Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, Cet 1, 2020), hlm. 71

pembelajaran yaitu papan berpaku (*Geoboard*) dan video pembelajaran yang di edit melalui aplikasi *Capcut*. *Geoboard* adalah salah satu media pembelajaran yang dikembangkan untuk mendekatkan matematika kepada siswa. Dengan menggunakan benda yang nyata mereka dapat mengukur sendiri bangun datar dan mencari jawaban dengan melihat video yang telah mereka tonton. Benda-benda nyata yang akrab dengan kehidupan sehari-hari siswa maka dijadikan alat peraga dalam pembelajaran matematika ini (Hadi dalam Aisyah 2007: 7-1).

Dari hasil tes yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami konsep bangun datar seperti pada gambar di bawah ini pada soal trapesium:



Setelah diidentifikasi hal ini dikarenakan karena 1, kebanyakan anak tidak mampu mengingat bentuk-bentuk bangun datar. 2, kurangnya motivasi pada saat pembelajaran berlangsung. Maka dari identifikasi tersebut dapat dinyatakan bahwa 1, guru kurang memaksimalkan alat peraga/media pada saat pembelajaran berlangsung. 2, pembelajaran cenderung satu arah (guru ke siswa), sehingga kurang terlibat dalam mengerjakan soal-soal bangun datar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang sebelumnya, permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan alat peraga *geoboard* terhadap hasil belajar siswa
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa dengan materi bangun datar di kelas V MIN 4 Langsa

C. Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan terhadap upaya peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa MIN 4 Langsa

1. Penelitian ini akan berlangsung dikelas V MIN 4 Langsa
2. Peneliti akan menyampaikan tentang materi Bangun Datar

D. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang masalah di atas maka dapatlah dirumuskan permasalahan yang akan diteliti dan menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan alat perag geoboard terhadap hasil belajar siswa
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa dengan materi bangun datar dikelas V MIN 4 Langsa

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh dalam penggunaan media papan berpaku (*geoboard*) terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV MIN 4 Langsa.
2. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa pada materi bangun datar dikelas V MIN 4 Langsa

F. Manfaat Penelitian

Jika berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini ialah diharapkan adanya manfaat baik yang bersifat teoritis maupun secara praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dengan :

- a. Mendapatkan pengalaman baru tentang penerapan media pembelajaran papan berpaku (*geoboard*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV MIN 4 Langsa
- b. Sebagai dasar tahapan penelitian selanjutnya

2. Secara Praktis

- a. Manfaat bagi siswa

Dalam penelitian ini, maka dapat menumbuhkan sikap kritis, kreatif, dan imajinatif dalam peningkatan hasil belajar siswa dalam mempelajari Matematika.

- b. Manfaat bagi guru

Dengan adanya penelitian ini dapat membantu guru dalam menemukan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan dapat menarik perhatian siswa. Sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan akan sesuai/tercapai

c. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini pun diharapkan menjadi suatu acuan bagi sekolah untuk melaksanakan proses belajar mengajar di kelas sehingga tujuan kurikulum akan tercapai sebagaimana yang telah diharapkan dan dapat menambah literature perpustakaan dan menambah wawasan bagi tenaga pendidik lainnya.

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rangkaian teori, serta kerangka berpikir maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

□□ : Terdapat pengaruh penggunaan alat peraga *geoboard* menggunakan aplikasi *CapCut* terhadap hasil belajar di MIN 4 Langsa

□□ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan alat peraga *geoboard* menggunakan aplikasi *CapCut* terhadap hasil belajar di MIN 4 Langsa

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 4 Langsa, bertempat di jalan PTPN 1 Kebun Baru Desa Geudubang Aceh Kecamatan Langsa Baro Kota Langsa Provinsi Aceh. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan menemui kepala sekolah yakni Bapak Helmi, S.Ag, untuk menyerahkan surat penelitian agar mendapatkan izin dari pihak sekolah dan sekaligus menentukan waktu penelitian yang akan dilaksanakan.

Penelitian dilaksanakan selama empat kali pertemuan, dari tanggal 7 Januari sampai dengan 13 Januari. Sebagaimana telah diuraikan pada Bab I bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat peraga *geoboard* berbasis aplikasi *capcut* terhadap aktivitas dan hasil belajar di MIN 4 Langsa. Dalam penelitian ini telah disetujui untuk menggunakan kelas Va sebagai kelas eksperimen dan kelas Vb sebagai kelas control, dengan menggunakan media pembelajaran alat peraga *geoboard* berbasis aplikasi *capcut*.

1. Analisis Deskriptif

Analisis statistic deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik subjek penelitian sebelum dan sesudah pembelajaran Matematika hasil dari pembelajaran siswa, serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran terhadap pelajaran Matematika menggunakan aplikasi *CapCut* pada kelas VA.

a. Deskripsi Hasil Belajar PreTest Kontrol

Tabel 4.1

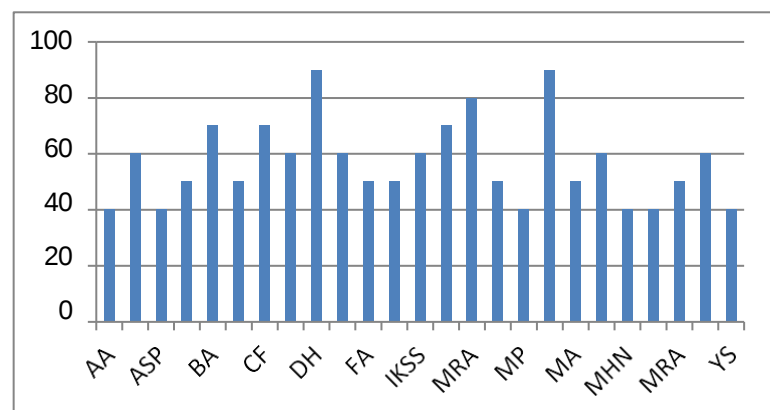
Hasil Pre Test Siswa Kelas Kontrol

Kelas	N	Nilai tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Presentase ketuntasan	Presentase ketidak tuntas
Kontrol	25	90	40	56,8%	60 %	40 %

Sumber: Data Primer diolah, 2023

Berdasarkan tabel 4.1 dapat disimpulkan bahwa total nilai pada soal pre test kelas control dari nilai terendah yaitu 40 % sedangkan pada nilai tertinggi yaitu 90%, dengan rata-rata nilai kelas control pre test yaitu 56,8%, serta presentase ketuntasan sebesar 60% dengan sisa 40% siswa kelas control mempunyai nilai yang tidak tuntas. Dan nilai-nilai ini belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) karena presentase ketuntasan yaitu < 80%.

Untuk menggambarkan hasil belajar pre test kelas control secara keseluruhan dapat dilihat pada grafik sebagai berikut.



Grafik 2. Hasil Belajar Siswa Pada Pre Tes Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil observasi, hal ini disebabkan oleh beberapa hal yaitu karena adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih kurang maksimal. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.2 hasil aktivitas siswa.

Tabel 4.2

Hasil Observasi Pretest Kontrol

No	Aktivitas Yang Diamati	Ya	Tidak
I	Perencanaan		
	1. Peserta didik mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan belajar	✓	
	2. Peserta didik menulis sesuai dengan kegiatan pembelajaran	✓	
II	Pelaksanaan		
	3. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan penjelasan materi dari guru	✓	
	4. Peserta didik merasa tertarik dengan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru	✓	
	5. Peserta didik mengamati dan memperhatikan penjelasan guru pada saat guru menayangkan vide pembelajaran		✓
	6. Peserta didik mengikuti arahan guru saat pembelajaran dimulai		✓
	7. Peserta didik antusias untuk bertanya dan		✓

	menjawab pertanyaan dari guru		
	8. Peserta didik berani menyampaikan pendapatnya ketika guru memberikan pertanyaan		✓
	9. Peserta didik mengerjakan lembar tugas yang diberikan	✓	
	10. Peserta didik merasa terbimbing saat proses belajar sedang berlangsung		✓
	11. Peserta didik menunjukan proses yang efisien dalam kegiatan belajar		✓
	12. Peserta didik yang mendapatkan nilai tinggi akan diberikan <i>reward</i>	✓	
III	Penutup		
	13. Peserta didik menyimak kesimpulan materi yang dijelaskan oleh guru		✓
	14. Peserta didik dapat menjawab soal latihan dengan baik dan benar	✓	
	15. Peserta didik menjawab salam penutup dari guru	✓	

Tabel 4.2 Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 4.2 diatas dapat diketahui bahwa siswa tidak seluruhnya melakukan kegiatan yang ada pada lembar observasi secara maksimal,

sehingga hasil pemahaman dari siswa juga tidak maksimal dan berada pada kategori nilai cenderung rendah.

b. Deskripsi Hasil Belajar PostTest Kontrol

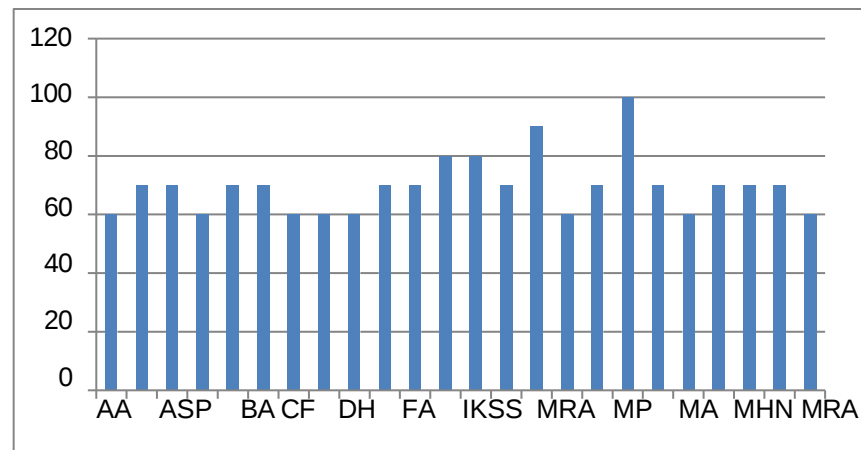
Tabel 4.3

Hasil Posttest Siswa Kontrol

Kelas	N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Presentase Ketuntasan	Presentase Ketidak Tuntasan
Kontrol	25	100	60	69,6	65 %	35%

Sumber: Data primer diolah, 202

Total nilai pada soal post tes kelas control dari nilai terendah yaitu 70 % dan dengan nilai tertinggi yaitu 100%, dengan rata-rata nilai 69,6 serta presentase ketuntasan 65% dengan sisa 35% siswa kelas mempunyai nilai yang tidak tuntas. Kemudian dapat disimpulkan bahwa pada kelas control, nilai siswa mengalami kenaikan setelah dilakukannya post test. Untuk menggambarkan hasil belajar post test kelas control secara keseluruhan dapat dilihat pada grafik sebagai berikut :



Grafik 2. Hasil Belajar Siswa Posttest Pada Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil observasi, hal ini disebabkan oleh beberapa hal yaitu karena adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih kurang maksimal dapat dilihat pada tabel 4. 4 dibawah ini :

Tabel 4.4

Hasil Observasi Posttest Kelas Kontrol

No	Aktivitas Yang Diamati	Ya	Tidak
I	Perencanaan		
	1. Peserta didik mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan belajar	✓	
	2. Peserta didik menulis sesuai dengan kegiatan pembelajaran	✓	
II	Pelaksanaan		
	3. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan penjelasan materi dari guru	✓	

	4. Peserta didik merasa tertarik dengan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru	✓	
	5. Peserta didik mengamati dan memperhatikan penjelasan guru pada saat guru menayangkan vide pembelajaran	✓	
	6. Peserta didik mengikuti arahan guru saat pembelajaran dimulai	✓	
	7. Peserta didik antusias untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru		✓
	8. Peserta didik berani menyampaikan pendapatnya ketika guru memberikan pertanyaan		✓
	9. Peserta didik mengerjakan lembar tugas yang diberikan	✓	
	10. Peserta didik merasa terbimbing saat proses belajar sedang berlangsung	✓	
	11. Peserta didik menunjukan proses yang efisien dalam kegiatan belajar		✓
	12. Peserta didik yang mendapatkan nilai tinggi akan diberikan <i>reward</i>	✓	
III	Penutup		
	13. Peserta didik meyimak kesimpulan materi	✓	

	yang dijelaskan oleh guru		
	14. Peserta didik dapat menjawab soal latihan dengan baik dan benar	✓	
	15. Peserta didik menjawab salam penutup dari guru	✓	

Tabel 4.4 Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan tabel 4.4 diatas, dapat diketahui bahwa siswa telah melakukan beberapa kegiatan yang ada pada observasi jauh lebih baik dari pada sebelumnya, sehingga hasil pemahaman dari siswa juga menjadi lebih baik dan berada pada kategori nilai cukup.

c. Deskripsi Hasil Belajar PreTest Eksperimen

Tabel 4.5

Hasil Pretes Kelas Eksperimen

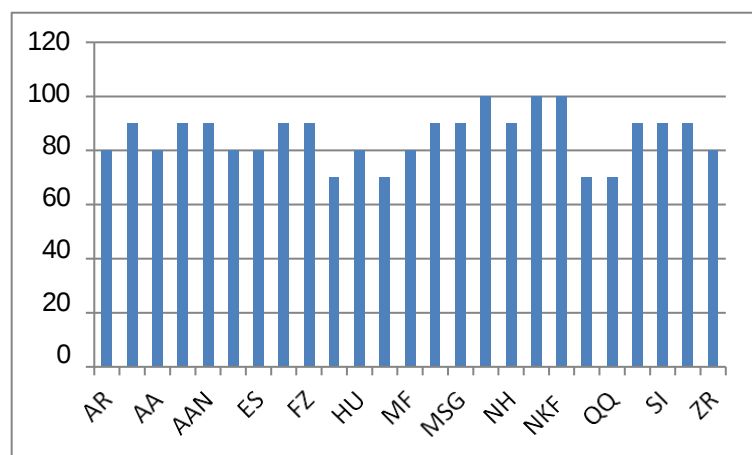
Kelas	N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Presentase Ketuntasan	Presentase Ketidak Tuntasan
Eksperimen	25	90	50	65,6	64%	36%

Sumber: Data Primer diolah, 2023

Berdasarkan pada tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa total nilai pada soal pretes kelas eksperimen dari nilai 50 sampai dengan nilai tertinggi yaitu 90, dengan rata-rata 62,8 serta presentase ketuntasan 65%

dan presentase ketidak tuntas 35% siswa kelas eksperimen yang mempunyai nilai yang tidak tuntas. Dan nilai-nilai ini belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) karena presentase ketuntasan yaitu <80%.

Untuk menggambarkan hasil belajar pretes kelas eksperimen secara keseluruhan dapat dilihat pada grafik dibawah ini :



Grafik 3. Hasil Belajar Siswa Pada Pretest Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil observasi, hal ini disebabkan oleh beberapa hal yaitu karena adanya aktivitas siswa yang dalam proses pembelajaran masih kurang maksimal. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.6:

Tabel 4.6
Hasil Observasi Pretest Kelas Eksperimen

No	Aktivitas Yang Diamati	Ya	Tidak
I	Perencanaan		
	1. Peserta didik mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan belajar	✓	
	2. Peserta didik menulis sesuai dengan kegiatan pembelajaran	✓	
II	Pelaksanaan		
	3. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan penjelasan materi dari guru	✓	
	4. Peserta didik merasa tertarik dengan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru		✓
	5. Peserta didik mengamati dan memperhatikan penjelasan guru pada saat guru menayangkan vide pembelajaran		✓
	6. Peserta didik mengikuti arahan guru saat pembelajaran dimulai	✓	
	7. Peserta didik antusias untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru		✓
	8. Peserta didik berani menyampaikan pendapatnya ketika guru memberikan		✓

	pertanyaan		
	9. Peserta didik mengerjakan lembar tugas yang diberikan	✓	
	10. Peserta didik merasa terbimbing saat proses belajar sedang berlangsung	✓	
	11. Peserta didik menunjukkan proses yang efisien dalam kegiatan belajar		✓
	12. Peserta didik yang mendapatkan nilai tinggi akan diberikan <i>reward</i>	✓	
III	Penutup		
	13. Peserta didik menyimak kesimpulan materi yang dijelaskan oleh guru		✓
	14. Peserta didik dapat menjawab soal latihan dengan baik dan benar	✓	
	15. Peserta didik menjawab salam penutup dari guru	✓	

Berdasarkan tabel 4.6 di atas dapat diketahui bahwa siswa tidak seluruhnya melakukan kegiatan yang ada pada lembar observasi secara maksimal, sehingga hasil pemahaman dari siswa juga tidak maksimal dan berada pada kategori nilai cenderung rendah.

d. Deskripsi Hasil Belajar Post Test Eksperimen

Tabel 4.7

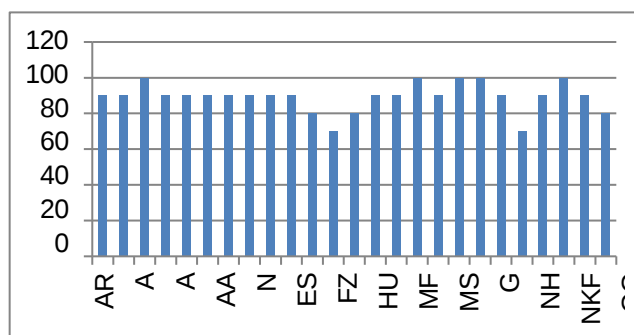
Hasil Posttest Eksperimen

Kelas	N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Presentase Ketuntasan	Presentase Ketidak Tuntasan
Eksperimen	25	100	70	89,2	94%	6%

Sumber : Data Primer diolah, 2023

Berdasarkan tabel 4.7 dapat disimpulkan bahwa total nilai soal posttest kelas eksperimen dari nilai terendah 70 sampai dengan nilai tertinggi yaitu 100, dengan rata-rata 89,2 serta presentase ketuntasan sebesar 94% dengan sisa 6% siswa kelas eksperimen mempunyai nilai yang tidak tuntas. Dapat disimpulkan bahwa nilai siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah melakukan pembelajaran yang menggunakan strategi PBL pada pembelajaran matematika.

Untuk menggambarkan hasil belajar posttes kelas eksperimen secara keseluruhan dapat dilihat pada grafik sebagai berikut.



Grafik 4. Hasil Belajar Siswa Posttest kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil observasi, hal ini disebabkan oleh beberapa hal yaitu karena adanya aktivitas siswa yang dalam proses pembelajaran masih kurang maksimal. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.8

Tabel 4.8

Hasil Observasi Posttest Eksperimen

No	Aktivitas Yang Diamati	Ya	Tidak
I	Perencanaan		
	1. Peserta didik mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan belajar	✓	
	2. Peserta didik menulis sesuai dengan kegiatan pembelajaran	✓	
II	Pelaksanaan		
	3. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan penjelasan materi dari guru	✓	
	4. Peserta didik merasa tertarik dengan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru	✓	
	5. Peserta didik mengamati dan memperhatikan penjelasan guru pada saat guru menayangkan vide pembelajaran	✓	
	6. Peserta didik mengikuti arahan guru saat pembelajaran dimulai	✓	
	7. Peserta didik antusias untuk bertanya dan	✓	

	menjawab pertanyaan dari guru		
	8. Peserta didik berani menyampaikan pendapatnya ketika guru memberikan pertanyaan	✓	
	9. Peserta didik mengerjakan lembar tugas yang diberikan	✓	
	10. Peserta didik merasa terbimbing saat proses belajar sedang berlangsung	✓	
	11. Peserta didik menunjukan proses yang efisien dalam kegiatan belajar	✓	
	12. Peserta didik yang mendapatkan nilai tinggi akan diberikan <i>reward</i>	✓	
III	Penutup		
	13. Peserta didik menyimak kesimpulan materi yang dijelaskan oleh guru	✓	
	14. Peserta didik dapat menjawab soal latihan dengan baik dan benar	✓	
	15. Peserta didik menjawab salam penutup dari guru	✓	

Pemahaman siswa juga jauh lebih menjadi lebih baik ketika telah menggunakan strategi *Problem Based Learning* (PBL) dan berada pada kategori nilai yang sangat baik.

e. Perbandingan PreTest dan PostTest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Pretest diberikan sebelum kelas eksperimen dan control diberikan perlakuan. Perlakuan antara kelas eksperimen dan control tidaklah sama. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Capcut*, sedangkan pada kelas control diberikan perlakuan pembelajaran seperti biasa tanpa menggunakan media pembelajaran.

PostTest diberikan setelah kedua kelas diberikan perlakuan, kemudian data pretest hasil belajar matematika diolah kemudian dibandingkan dengan data posttest hasil belajar matematika. Adapun rincian data pretest dan posttest kelas eksperimen dan control dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4.9

Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean
Pre-Test Kontrol	25	40	90	56,8
Post-Test Kontrol	25	70	100	69,6
Pre-Test Eksperimen	25	50	90	65,6
Post-Test Eksperimen	25	70	100	89,2
Valid N (listwise)	25			

Berdasarkan tabel 4.9 diatas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar matematika kelas eksperimen maupun kelas control mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan dari nilai

rata-rata pretest kelas Kontrol sebesar 56,8 setelah diberi perlakuan nilai rata-rata meningkat menjadi 69,6. Terdapat peningkatan sebesar 12,8 pada kelas Kontrol

Kelas eksperimen juga mengalami peningkatan nilai rata-rata dari nilai pretest sebesar 65,6 meningkat menjadi 89,2 peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 23,6. Nilai tertinggi kelas control dan eksperimen pada saat pretest sebesar 90 selanjutnya pada saat posttest 100, sedangkan pada nilai terkecilnya pada pretest 40 sedangkan pada posttest 60.

Kemudian pada kelas eksperimen, nilai terkecil pada saat pretest 50 kemudian pada posttest yaitu 70. Selanjutnya pada nilai tertinggi kelas eksperimen pada pretest mendapat nilai 90 pada posttest mendapatkan nilai 100.

B. Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas

Tabel 4.10

Hasil Uji Validitas Kuesioner

Soal	Koefisien Korelasi (r hitung)	r tabel	Keterangan
1	0,737	0,554	Valid
2	0,657	0,554	Valid

3	0,857	0,554	Valid
4	0,723	0,554	Valid
5	0,674	0,554	Valid

Pada hasil uji validitas kuesioner ditemukan bahwa pada masing-masing pertanyaan memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,554), kemudian semua pertanyaan dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan ukuran yang menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran yang digunakan tetap konsisten bila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dan dengan alat ukur yang sama. Reliabilitas menunjuk pada konsistensi dan stabilitas nilai hasil skala pengukuran tertentu. ²⁶Adapun hasil ujian reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.11

Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner

Reliability Statistics

Cronbach's	Keterangan
Alpha	

²⁶ Novalian dan Muhammad Syazali, *Olah Data Penelitian Pendidikan*,

(Bandar Lampung:Anugrah Utama Raharja, 2014), hlm. 39.

.863	Reliabel
------	----------

Untuk menguji reliabilitas soal tes essay pada penelitian ini digunakan rumus koefisien *Cronbach Alpha* dengan bantuan menggunakan aplikasi SPSS versi 20. Dasar pengambilan keputusan uji reliabilitas dapat dikatakan reliable jika nilai *Cronbach Alpha* > 0.6 ⁴⁴

3. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengevaluasi apakah distribusi data terdistribusi secara teratur atau tidak .²⁷ Dalam statistic parametric, salah satu syarat untuk menguji hipotesis adalah uji normalitas. Kemudian kriteria berikut dipakai guna membuat pilihan pada uji normalitas.

- a. Jika nilai Sig. < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal
- b. Jika nilai Sig. > 0.005 maka data berdistribusi normal.²⁸

Tabel 4.12

Kolmogorov-Smirnov ^a				Shapiro-Wilk		
Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kelas Eksperimen 1	,127	18	,200 [*]	,938	18	,266
Kelas Eksperimen 2	,160	17	,200 [*]	,905	17	,082

²⁷ Nuryadi, Dkk. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017),

hlm. 80

²⁸ Ibid, hlm. 81

Berdasarkan tabel, pada kelas kontrol diperoleh nilai Sig.=0,266 > 0,05, artinya data berdistribusi normal dan pada kelas eksperimen diperoleh nilai Sig.=0,082 > 0,05, artinya data juga berdistribusi normal. Maka kesimpulannya yakni bahwa data pada instrumen tes ini berdistribusi normal

4. Uji Homogenitas

Tabel 4.13

Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	,162	1	33	,690
Based on Median	,041	1	33	,840
Based on Median and with adjusted df	,041	1	30,454	,840
Based on trimmed mean	,123	1	33	,728

Berdasarkan data tabel, pada baris Based on Mean, diperoleh Sig 0,690. Karena nilai Sig. > α (0,690 > 0,05) lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$, maka kesimpulannya data berasal dari populasi dengan varians yang homogen.

5. Uji Hipotesis

Penelitian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis ketika uji prasyarat dihitung dan data terbukti homogen dan normal. Pengujian hipotesis berguna untuk menetapkan atau menyangkal validitas hipotesis penelitian. Uji-t Sampel Independen berguna untuk mengevaluasi hipotesis. Karena sampel dalam penelitian tidak berhubungan, salah satu sampel tidak termasuk dalam

kelas yang lain, maka digunakan uji hipotesis. Sampel yang digunakan, bagaimanapun, berasal dari dua kelas yang berbeda, masing-masing dengan kumpulan muridnya sendiri. Untuk sampel dari kedua kelas tidak terdapat korelasi.

Tabel 4.14

Hipotesis

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Differen ce	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal va riances assumed	,162	,690	2,113	33	,042	3,464	1,640	,128	6,800
Equal va riancesnot assumed			2,107	32,217	,043	3,464	1,644	,115	6,813

Berdasarkan tabel 4.12 diperoleh thitung sebesar 2,113 dan nilai ttabel sebesar 1,692. Hal ini terlihat bahwa nilai thitung=2,113 > ttabel=1,692. Kemudian pada kolom sig.(2-tailed) diperoleh nilai signifikan sebesar 0,042.

Namun, karena pada penelitian adalah uji satu pihak yaitu pihak eksperimen, maka nilai sig.(2-tailed) dibagi dua, maka diperoleh hasil $0,042:2=0,021$. Nilai ini lebih kecil dari 0.05 atau $\text{sig}=0,021<0,05$. Sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan kata lain, hasil belajar matematika siswa yang menggunakan alat peraga *Geoboard* menggunakan aplikasi *CapCut* Diterima.

C. Pembahasan

Selama ini proses pembelajaran Matematika yang dilakukan di MIN 4 Langsa kebanyakan menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, mendengar, mencatat, serta menghafal. Namun terkadang murid kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Anak-anak cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran matematika dikarenakan selama ini pelajaran matematika dianggap sebagai pelajaran yang selalu menghitung, kemudian kurangnya menekankan penalaran sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar matematika di sekolah.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran merupakan alat yang memungkinkan pendidik untuk dipergunakan dalam merangsang pikiran, perhatian, serta memberi penguatan maupun motivasi yang dapat mendorong terjadinya proses belajar dalam kegiatan belajar mengajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dale mengemukakan

bahwa bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran.²⁹

Berkaitan dengan hal diatas, maka pembelajaran matematika dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran salah satunya adalah penggunaan alat peraga *Geoboard* menggunakan aplikasi *CapCut*. Pembelajaran dengan menggunakan alat peraga *geoboard* pada materi persegi dan persegi panjang, serta menggunakan aplikasi edit video yaitu *CapCut* merupakan media pembelajaran baru bagi siswa di MIN 4 Langsa, namun siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif dan semua tahap pembelajaran dilaksanakan dengan lancar.

Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* melalui video dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik untuk memahami materi pelajaran khususnya mata pelajaran Matematika. Dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran tersebut akan memiliki daya tarik bagi peserta didik, juga akan meningkatkan kualitas pembelajaran baik kualitas proses maupun juga pada kualitas hasil. Oleh karena itu, diharapkan bagi guru-guru di MIN 4 Langsa untuk lebih meningkatkan kemampuan mengajar dengan menggunakan berbagai media pembelajaran seperti aplikasi *CapCut* yang berguna untuk meningkatkan minat belajar serta hasil belajar siswa.

²⁹ Nur Annisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di Mts Negeri 3 Seluma Kecamatan Ilir. *Skripsi*. IAIN Bengkulu.

Dari hasil penelitian dapat kita ketahui bahwa penggunaan alat peraga *Geoboard* menggunakan aplikasi *CapCut* dapat membuat peningkatan hasil belajar siswa karena dengan adanya video pembelajaran siswa akan menjadi lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sesuai dengan hasil penelitian Guswiani dkk, diperoleh hasil bahwa penggunaan video pembelajaran sangat efektif untuk membuat peningkatan pada hasil belajar dan motivasi siswa.³⁰

Alat peraga berbasis video ini memiliki hasil belajar matematika yang lebih baik daripada mereka yang diajar memakai metode ajar seperti biasa dengan didasari pada hasil analisis uji independent sample t-test dimana diperoleh nilai thitung yang lebih besar dari ttabel yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya, nilai rata-rata hasil belajar matematika yang dicapai siswa di kedua kelas berbeda secara signifikan, dengan rata-rata termasuk dalam kategori yang tinggi.³¹

W.H. Burton dalam bukunya yang berjudul *The Guidance Of Learning Activities* (1994) menyatakan “Learning is a change in the individual due to instruction of that individual and his environment, which fills a need and makes him more capable of dealing adequately with his environment.” Dalam pengertian ini terdapat kata *change* atau “perubahan” yang berarti bahwa seseorang

³⁰ Wini Guswiani, dkk, Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Front Office Di Kelas XI Akomodasi Perhotelan SMKN 3 Garut. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 3, No. 2, September 2018, hlm. 695

³¹ Wini Guswiani, dkk, Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Front Office Di Kelas XI Akomodasi Perhotelan SMKN 3 Garut. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 3, No. 2, September 2018, hlm. 695

mengalami perubahan tingkah laku, baik aspek pengetahuan, keterampilan maupun aspek sikapnya.³²

Aktivitas belajar diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dimana siswa bekerja atau berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga dengan demikian siswa tersebut memperoleh pengetahuan, pengalaman, pemahaman dan aspek- aspek lain tentang apa yang dia lakukan.³³ Sedangkan menurut Sriyono aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.³⁴

Berdasarkan jurnal milik Indah Nurlaila Lestari, metode Everyone Is Teacher Here membuat aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, karena masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin dan memberikan kesempatan siswa untuk belajar dengan caranya sendiri. Selanjutnya, metode Everyone Is A Teacher Here memfokuskan proses pembelajaran pada kinerja siswa mampu menimbulkan aktivitas belajar siswa. Selain itu, siswa dituntut untuk belajar aktif dengan cara memecahkan masalah dan menganalisis apa saja

³² M. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), Cet Ke-17, hlm. 5

³³ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2005), cet. Ke-4, hlm. 172

³⁴ Pengertian Aktivitas Belajar, diakses pada tanggal 25 November 2015 (dari <http://cahyarbsd.blogspot.co.id/2012/08/pengertian-aktivitas-belajar.html>)

yang mereka pelajari karena siswa diharuskan untuk menjelaskan kepada teman-temannya menggunakan bahasa mereka sendiri.³⁵

Hal ini disebabkan oleh sejumlah variabel pendukung, baik pengaruh internal maupun eksternal. Unsur internal, seperti yang berkaitan dengan siswa itu sendiri, seperti minat siswa, memiliki dampak yang signifikan terhadap bagaimana mereka merespons selama proses pembelajaran. Pada kelas yang menggunakan alat peraga *Geoboard* menggunakan video pembelajaran yang diedit melalui *CapCut*, siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam belajar dibandingkan siswa pada kelas eksperimen. Sedangkan untuk unsur eksternal yakni waktu pembelajaran yang berbeda yang mana pada kelas control hanya menggunakan metode buku guru dan buku siswa.

³⁵ ndah Nurlaila Lestari, Pengaruh Metode Everyone Is A Teacher Here Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi. Jurnal pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Kependidikan Universitas Lampung Bandar Lampung 2015.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil analisa data yang telah dilakukan dalam penelitian ini, dapat diperoleh kesimpulan akhir bahwa ada hubungan aktivitas belajar siswa dengan hasil belajar mata pelajaran Matematika kelas V MIN 4 Langsa. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Peneliti menunjukkan bahwa aktivitas belajar ada hubungannya dengan hasil belajar siswa.

Hasil analisis tersebut berdasarkan hasil perhitungan statistik yaitu tentang aktivitas belajar siswa dengan hasil belajar mata pelajaran Matematika dengan hasil:

1. Berdasarkan dari hasil penelitian tentang aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen dan control, yang menjadi subjek penelitian sebanyak 50 siswa. Yang mana pada kelas eksperimen 25 siswa dan kelas control 25 siswa, 27 siswa (62,80%) menjawab aktivitas tinggi, 23 siswa (37,20%) menjawab sedang, dan 0% menjawab aktivitas rendah.
2. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dari analisis data pada uji hipotesis bisa disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V MIN 4 Langsa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video yang dibuat melalui aplikasi *CapCut*. Hal berikut diiringi pembuktian hasil penelitian berdasarkan uji statistik independent sample t-test yang menyatakan bahwa Sig. (0,021 < 0,05) dimana $\alpha=0,05$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dimana H_a berbunyi

hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi *CapCut* lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media.

B. Saran

Beberapa saran untuk penelitian lebih lanjut, lokasi penelitian, dan pembaca dapat dibuat berdasarkan temuan dan kesimpulan penelitian. Berikut ini adalah beberapa saran tersebut:

1. Bagi penelitian selanjutnya

Bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang hasil belajar siswa, direkomendasikan sebagai berikut:

- a) Kelas-kelas lain yang memiliki karakteristik yang sama dengan populasi penelitian dapat dimasukkan ke dalam sampel penelitian.
- b) Peneliti selanjutnya bisa menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi capcut untuk membuat video pembelajaran.

2. Bagi tempat penelitian

- a) Sekolah perlu menyediakan media pembelajaran, baik berupa perangkat pembelajaran maupun media lain yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.
- b) Guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik agar siswa terlibat dan tidak bosan selama di kelas.

- c) Guru hendaknya mampu mengukur kemampuan emosional dan psikomotorik siswa di samping mengukur kemampuan kognitif siswa dengan mengajukan pertanyaan sehari-hari.

3. Bagi para pembaca

Penulis berharap penelitian bisa menjadi dasar untuk penelitian yang lebih mendalam dan konkrit. Dan semoga dapat menjadi sumber informasi bagi semua pembaca.