

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan.¹ Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia merupakan suatu Sistem Pendidikan Nasional yang diatur dalam Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 yang berbunyi :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.²

Demi terwujudnya tujuan pendidikan nasional tersebut diselenggarakan pendidikan yang diharapkan mampu meningkatkan penguasaan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) suatu bangsa. Saat ini dunia pendidikan sudah memasuki tahap modern. Teknologi hingga ilmu pengetahuan yang baru telah merambah ke dunia pendidikan. Begitu pentingnya pendidikan dan teknologi sejalan dengan pemikiran yang ada dalam agama Islam, bahkan Al - Qur'an memerintahkan

¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru & Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), h. 22.

² Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015) h. 4.

manusia untuk terus berupaya meningkatkan kemampuan ilmiahnya. Hal tersebut tertulis dalam Al – Qur'an surah Yunus ayat 101 :

قُلْ انظُرُوا مَاذَا فِي السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ ۚ وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ

Ayat tersebut secara tidak langsung menjelaskan tentang pentingnya mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan memperhatikan ciptaan Allah SWT akan menambah pengetahuan dan wawasan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang akan sangat bermanfaat untuk manusia di bumi. Dengan demikian akan tercapai keseimbangan antara kehidupan dunia dan akhirat. Sejalan dengan itu, kemajuan IPTEK tidak dapat dipisahkan dari keberadaan matematika sebagai dasar dari ilmu pengetahuan. Matematika adalah ilmu yang diajarkan pada tiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Materi yang diajarkan dalam pelajaran matematika disesuaikan dengan kemampuan siswa pada tiap jenjang pendidikan. Hal ini mencerminkan pentingnya mata pelajaran matematika dalam menentukan perkembangan potensi siswa. Pentingnya mempelajari matematika khususnya terdapat dalam firman Allah pada Q.S. Yunus ayat 5, sebagai berikut :

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ ۚ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ ۚ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ

Ayat di atas menjelaskan tentang pergantian siang dan malam, menjadikan matahari dan bulan untuk perhitungan. Dalam perhitungan itulah ilmu matematika sangat diperlukan. Selain itu, Allah memerintahkan kita untuk menggunakan pemikiran dalam melihat tanda-tanda-Nya, sehingga dapat menyimpulkan sesuatu yang dapat menambah kedekatan dengan-Nya.

Pada saat pemikiran itulah penggunaan matematika penting, karena dengan belajar matematika akan melatih seseorang untuk berpikir kritis, sistematis dan logis.

Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Sifat abstrak ini menyebabkan banyak orang mengalami kesulitan dalam matematika. Dalam memahami konsep matematika, siswa dapat mengubah suasana abstrak yang dapat dikonkretkan dengan kehadiran media pembelajaran. Media adalah sarana fisik yang berisi pesan atau sarana untuk menyampaikan pesan. Pesan disini berupa ilmu pengetahuan dalam pembelajaran yang akan diberikan oleh guru. Jika dikaji lebih jauh, media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh sumber berupa orang, tetapi dapat juga menggantikan sebagian tugas guru sebagai penyaji materi pelajaran.³

Salah satu cabang matematika yang diajarkan disekolah yaitu aritmetika sosial. Materi aritmetika sosial merupakan salah satu materi pokok yang diajarkan kepada siswa kelas VII SMP/MTs pada semester genap. Aritmetika sosial tidak hanya ditemukan disekolah saja, tetapi materi ini erat kaitannya dengan lingkungan masyarakat dan lebih khusus lagi dalam lingkungan siswa, sehingga penggunaan materi aritmetika sangat banyak ditemukan dalam masalah sehari-hari. Materi ini berkaitan dengan perekonomian atau perdagangan serta transaksi jual-beli seperti menghitung nilai suatu barang, harga penjualan, harga pembelian, untung dan rugi,

³ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*. (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), h. 13.

persentase untung dan rugi, bunga tunggal, diskon, dan pajak serta bruto, tara dan neto. Selain itu, materi aritmetika sosial merupakan salah satu materi yang dapat memunculkan masalah dan bentuk soal aritmetika sosial selalu berupa soal cerita. Keberhasilan siswa dalam menguasai kompetensi materi ini akan sangat mendukung keberhasilannya menguasai kompetensi materi berikutnya. Untuk mengatasi hal ini, selain diperlukan media pembelajaran yang kreatif agar memudahkan siswa dalam memahami materi aritmetika sosial.

Guru profesional dituntut harus mampu merencanakan, memilih dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang tersedia disekitarnya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Para guru pun patut berupaya untuk mengembangkan keterampilan “membuat sendiri” media yang menarik yang memanfaatkan alat modern yang sesuai dengan tuntunan perkembangan ilmu pengetahuan. Pembelajaran dapat diterapkan melalui media televisi atau video, pembelajaran berbasis komputer, pembelajaran berbasis web (*e-learning*), pembelajaran berbantuan komputer atau *Computer Assisted Learning (CAL)*, pembelajaran berbasis media presentasi atau elektronik yaitu *Audio Visual Aids (AVA)* adalah beberapa bentuk pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang perlu dikembangkan dan dilaksanakan dalam dunia pendidikan dewasa ini.⁴

Berdasarkan pengalaman peneliti dan hasil observasi selama melaksanakan kegiatan PPL 2 di sekolah ditemukan beberapa masalah, masalah pertama siswa merasa kesulitan dalam menyerap materi yang

⁴ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 84.

disampaikan oleh guru. Berkaitan dengan ketidaksukaan siswa terhadap hitung menghitung dan media pembelajaran yang terbatas pada buku teks sehingga siswa bosan untuk mempelajarinya. Ketika guru meminta siswa untuk menyimak buku, banyak siswa yang kurang memperhatikan. Permasalahan selanjutnya, pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga banyak materi harus disampaikan terbatas oleh alokasi waktu.

Keadaan ini menjadi salah satu alasan untuk memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran. Salah satunya dengan cara menggunakan media yang berbasis video tutorial. Alasan digunakannya media pembelajaran berbasis video tutorial dalam penelitian ini dari pada metode dan media pembelajaran yang lain, adalah karena media pembelajaran berbasis video ini memberikan kelebihan sebagai berikut :

1. Menjelaskan keadaan nyata dari proses, fenomena, atau kejadian;
2. Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya penyajian/penjelasan;
3. Pengguna dapat melakukan pengulangan pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus;
4. Sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor;
5. Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan media teks
6. Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural.

Belajar dengan menggunakan indera ganda akan memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan lebih banyak belajar daripada jika materi disajikan hanya dengan indera penglihatan atau pendengaran saja. Selain itu media video merupakan salah satu dari media *audio-visual*, dimana media ini menggabungkan dari beberapa indera manusia, siswa tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan gurunya saja tetapi juga melihat kenyataan-kenyataan apa yang ditampilkan oleh gurunya dalam media tersebut, menurut Baugh dalam Arsyad menyatakan bahwa kurang lebih 90% untuk memperoleh hasil belajar seseorang melalui indera pandang, 5% diperoleh melalui indera dengar, dan 5% lagi dengan indera lainnya.⁵ Para praktisi pendidikan percaya ada peningkatan hasil belajar melalui metode audiovisual.⁶

Media video tutorial dapat menggantikan pendidik ketika peserta didik ingin mengulangi kembali materi matematika yang telah dipelajari di kelas, dan dapat menjadi alat yang menyimpan setiap hal-hal penting yang disampaikan oleh pengajar kepada peserta didik dan dapat diulang kapanpun oleh peserta didik.⁷ Video sebagai salah satu media dalam pengajaran dan

⁵ Ratnawaty Mamin & Rifda Nur Hikmahwati Arif, "Efektivitas media pembelajaran video tutorial terhadap hasil belajar mahasiswa pada Matakuliah IPA Sekolah", dalam *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar*, 2018, h. 349.

⁶ Ishak Abdulhak & Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 82.

⁷ Ilham Baharuddin, "Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sma Negeri 1 Bajo Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan", dalam *Jurnal Nalar Pendidikan Universitas Negeri Makassar*, Vol. 2, No. 2, 2014, h. 91.

pembelajaran yang dapat membantu para guru mengetahui satu pendekatan baru yang bisa digunakan untuk menarik minat belajar.

Hasil penelitian Ratnawaty Mamin dan Rifda Nur Hikwamati Arif (2018) menyimpulkan, “hasil belajar matematika mahasiswa IPA UNM terhadap matakuliah IPA sekolah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial dikatakan cukup baik dilihat dari nilai rata – ratanya, dan penggunaan media ini terbukti efektif jika diterapkan di kelas”. Hal ini membuktikan bahwa video merupakan salah satu alternatif dalam mengatasi kemerosotan pelajaran dan pembelajaran. Dengan penerapan media berbasis video tutorial ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk mengerti apa materi serta peningkatan hasil mereka dalam pembelajaran.

Oleh karena itu berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Materi Aritmetika Sosial Di Kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin Tahun Pelajaran 2020/2021.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka rumusan dalam penelitian ini adalah apakah media pembelajaran berbasis video tutorial efektif digunakan pada materi aritmetika sosial di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin tahun pelajaran 2020/2021 ditinjau dari beberapa aspek berikut.

1. Bagaimana ketuntasan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi aritmetika sosial di kelas VII di MTsN 3 Kota Banjarmasin tahun pelajaran 2020/2021 ?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial di kelas VII di MTsN 3 Kota Banjarmasin tahun pelajaran 2020/2021 ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi aritmetika sosial di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin tahun pelajaran 2020/2021 yang ditinjau dari aspek berikut.

1. Mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi aritmetika sosial di kelas VII di MTsN 3 Kota Banjarmasin tahun pelajaran 2020/2021.
2. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial di kelas VII di MTsN 3 Kota Banjarmasin tahun pelajaran 2020/2021.

D. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

Adapun untuk memperjelas pengertian judul di atas, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut :

a. Efektivitas

Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini mengacu pada ketuntasan belajar berdasarkan hasil belajar siswa dan hasil lembar observasi dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial. Indikator yang digunakan untuk menentukan efektivitas dalam penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Ketuntasan hasil belajar dapat dilihat dari nilai akhir siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial (*posttest*) yang telah mencapai ketuntasan individual, yakni siswa tersebut telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan yaitu 76. Sedangkan ketuntasan klasikal tercapai lebih dari 75% siswa mencapai nilai tuntas, sehingga berada pada kategori baik dan sangat baik.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran dikatakan efektif apabila nilai pada lembar observasi lebih dari 80%, sehingga berada pada kategori sangat baik.

b. Video Tutorial

Video tutorial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah video yang menampilkan langkah - langkah proses penyelesaian soal matematika melalui rekaman aktivitas layar komputer dengan disertai suara pengajar.

c. Aritmetika Sosial

Materi aritmetika sosial yang dimaksud pada penelitian ini meliputi :

- 1) Untung dan rugi terjadi pada kegiatan jual beli sehingga selisih harga jual dan harga beli tersebut dinyatakan dengan untung maupun rugi.
- 2) Bunga tunggal adalah bunga uang yang diperoleh pada setiap akhir jangka waktu tertentu yang tidak mempengaruhi besarnya modal.
- 3) Diskon artinya potongan harga.
- 4) Bruto, netto dan tara merupakan hal yang sering ditemui pada sebuah kemasan makanan. Bruto yaitu berat suatu barang dan kemasannya, neto yaitu berat barang tanpa kemasan, dan tara yaitu berat kemasan barang.

2. Lingkup Pembahasan

Dalam penelitian ini bahasannya perlu dibatasi agar penelitiannya tidak meluas. Bahasan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Penelitian ini mengambil materi aritmetika sosial di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin.
- b. Penelitian dilaksanakan dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang berbasis video tutorial.
- c. Hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 3 Kota Banjarmasin tahun pelajaran 2020/2021 dilihat dari *post-test* dengan dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial.

E. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa:

- a. Penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.
- b. Media pembelajaran berbasis video tutorial membantu peran guru dalam menjelaskan materi pembelajaran matematika kepada siswa.
- c. Siswa dapat membuka ulang video tutorial pembelajaran matematika jika belum memahami materi yang diajarkan di sekolah.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis dalam penelitian ini ada 2 yaitu :

a. Hipotesis Mayor

Hipotesis penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video tutorial efektif digunakan pada materi aritmetika sosial di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin tahun pelajaran 2020/2021.

b. Hipotesis Minor

1) Hasil Belajar Siswa

- a) Rata - rata hasil belajar matematika siswa kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin setelah penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial lebih dari 75 (KKM = 76). Untuk

keperluan pengujian secara statistik, maka dirumuskan hipotesis kerja sebagai berikut.

$$H_0: \mu \leq 75 \text{ dan } H_a: \mu > 75$$

Keterangan :

μ = rata – rata skor hasil belajar matematika siswa

- b) Ketuntasan belajar matematika siswa kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin setelah penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial secara klasikal lebih dari 75%. Untuk keperluan pengujian statistik, maka dirumuskan hipotesis kerja sebagai berikut.

$$H_0: p \leq 75 \text{ dan } H_a: p > 75$$

Keterangan : p = parameter ketuntasan klasikal

- 2) Rata - rata skor keterlaksanaan pembelajaran matematika (perolehan hasil lembar observasi) di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin setelah penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial berada pada kategori sangat baik.

F. Alasan Memilih Judul

1. Mengingat pentingnya penggunaan media pembelajaran khususnya yang melibatkan teknologi dalam pembelajaran sebagai acuan guru dalam upaya mencapai tujuan yang diinginkan dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Penulis ingin menggunakan media video tutorial dalam pembelajaran matematika dengan harapan dapat memudahkan dan memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sepengetahuan penulis belum ada yang meneliti permasalahan penelitian ini di lokasi yang sama.

G. Signifikansi Penelitian

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis penelitian ini adalah sebagai salah satu alternatif penggunaan media pembelajaran yang inspiratif sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Kegunaan Praktis bagi Siswa

- 1) Meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
- 2) Menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial sebagai referensi belajar matematika.

b. Kegunaan Praktis bagi Sekolah

- 1) Menggunakan penelitian ini sebagai salah satu sumber informasi mengenai media pembelajaran yang diterapkan.

2) Menjadikan penelitian ini sebagai dasar pertimbangan bagi sekolah untuk menyusun sistematika pembelajaran di sekolah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

c. Kegunaan Praktis bagi Peneliti

1) Menjadikan penelitian yang dilakukan sebagai pengalaman mengajar untuk bekal peneliti memasuki dunia kerja.

2) Menggunakan penelitian ini sebagai bahan peneliti dalam penyusunan rancangan pembelajaran.

d. Kegunaan Praktis bagi Perguruan Tinggi

Memperkaya khazanah kepustakaan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, khususnya untuk Program Studi Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, sehingga penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pedoman atau referensi untuk penelitian yang serupa berkenaan dengan media pembelajaran berbasis video tutorial.

H. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ilham Baharuddin (2014), dalam Jurnal Nalar Pendidikan Jurusan Matematika Universitas Negeri Makassar dengan judul *“Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sma Negeri 1 Bajo Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan”* membahas mengenai peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik

SMA Negeri 1 Bajo Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan dengan penggunaan media video tutorial. Adapun perbedaan penelitian Ilham Baharuddin dengan penelitian penulis adalah pada metode penelitian yaitu penelitian penulis menggunakan metode penelitian *pre – eksperimen* bentuk *one group pretest - posttest design* dan teknik pengambilan sampel penelitian tersebut adalah *simple random sampling*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ratnawaty Mamin, dkk. (2018), pada Prosiding seminar nasional lembaga penelitian Universitas Negeri Makassar yang berjudul “*Efektivitas media pembelajaran video tutorial terhadap hasil belajar mahasiswa pada Matakuliah IPA Sekolah*” menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial pada pembelajaran mata kuliah IPA Sekolah akan efektif jika diterapkan di kelas matakuliah IPA sekolah hal ini dibuktikan dengan nilai H_0 yang menyatakan bahwa tingkat hasil belajar mahasiswa melebihi dari 70% yakni 76,95%. Perbedaan penelitian Ratnawaty Mamin dengan penelitian penulis adalah penelitian tersebut meneliti mahasiswa berbeda dengan penulis yang meneliti siswa sekolah. Selain itu, penulis meneliti pada materi aritmetika sosial berbeda dengan penelitian tersebut yang meneliti mata kuliah IPA sekolah.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Alfiati Syafrina, dkk. (2016), dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Syiah Kuala yang berjudul “*Efektifitas Media Animasi Dalam Pencapaian Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal*” menyimpulkan bahwa penggunaan media animasi

sangat efektif untuk pencapaian nilai KKM pada materi pelajaran Kenampakan Bumi dan Benda - benda Langit di kelas IV Negeri 2 Lambheu dikarenakan perolehan presentase siswa yang mencapai nilai KKM sebesar 80,64%, lebih besar dari kriteria efektifitas penggunaan media. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah terletak pada media yang digunakan dalam penelitian, penulis menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial sedangkan penelitian tersebut menggunakan media animasi.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Akhyar (2018), UIN Alauddin Makassar, dalam skripsi berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Presentasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X MIA SMAN 1 SOPPENG*", hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis media presentasi berpengaruh terhadap hasil belajar dan minat matematika siswa dilihat dari nilai nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 43,54 menjadi 64,54 dan rata-rata nilai minat belajar awal siswa pada kelas eksperimen juga meningkat dari 71,71 menjadi 79,00. Perbedaan antara penelitian dari Muhammad Akhyar dengan penelitian penulis yaitu penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media presentasi sedangkan pada penelitian penulis untuk mengetahui efektifitas media video tutorial.
5. Penelitian oleh Buyung Iman Taka (2016), Jurusan Teknik Mesin, Universitas Negeri Semarang, dalam skripsi yang berjudul "*Efektifitas*

Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Memahami dan Memelihara Sistem Starter Reduksi” menyimpulkan bahwa penggunaan media video efektif dalam pembelajaran terutama pada kompetensi memahami dan memelihara sistem starter bila di bandingkan dengan metode ceramah pada siswa kelas XI TOKR SMK Palapa Semarang ditunjukkan dengan selisih peningkatan hasil belajar pada pembelajaran dengan menggunakan media video lebih besar daripada selisih peningkatan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah ($0,602 > 0,299$). Adapun perbedaan antara penelitian Buyung Iman Taka dengan penelitian penulis yaitu penulis menggunakan metode penelitian *pre-eksperimental design* bentuk *one-shoot case study* sedangkan metode penelitian yang digunakan oleh penelitian tersebut adalah metode eksperimen dengan pola *pretest dan posttest control design*.

I. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini, penulis menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab dan masing-masing bab terdiri dari beberapa subbab yakni sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional dan lingkup pembahasan, anggapan dasar dan hipotesis penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori yang berisi tentang pengertian efektivitas, pembelajaran matematika, media pembelajaran, video pembelajaran berbasis video tutorial dan aritmetika sosial.

BAB III Metode Penelitian, berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, desain pengukuran, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV Laporan Hasil Penelitian, berisi tentang deskripsi lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran, deskripsi kegiatan pembelajaran, deskripsi pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial, deskripsi hasil belajar matematika siswa pada *posttest*.

BAB V Penutup, berisi tentang simpulan dan saran-saran.