

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan didalam dan diluar sekolah dan berlangsung seumur hidup.¹ Ketidaglepasan manusia dengan pendidikan sepanjang hidupnya sebab manusia harus selalu meningkatkan kualitas hidupnya agar tetap bisa mengimbangi perkembangan zaman yang semakin maju, menjadi manusia yang berakhlak mulia, bertakwa, berkepribadian, dan berpengetahuan. Adapun tujuan pendidikan yaitu menciptakan generasi yang bermartabat dan berbudi pekerti. Secara umum tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya.² Tujuan pendidikan tersebut dapat ditempuh melalui jalur pendidikan formal, informal dan jalur pendidikan non formal. Ketika berbicara tentang pendidikan tentu tidak dapat bertumpu pada pendidikan formal saja, tetapi perlu mencakup seluruh aktivitas pendidikan. Pendidikan dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, dan pihak yang bertanggung jawab terhadap pendidikan bukan hanya guru di sekolah tetapi lingkungan dan keluarga juga.

¹ Fuad Hasan, *Dasar-Dasar Kependidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), 5.

² Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 11.

Berbicara mengenai pendidikan formal tentu tidak dapat terlepas dari adanya peran guru dan siswa. Adapun permasalahan yang sering muncul adalah siswa mengalami kesulitan belajar, cepat merasa bosan atau kelelahan dikarenakan penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami. Guru yang bijaksana tentu sadar bahwa kesulitan belajar, kebosanan dan kelelahan siswa berpangkal dari penjelasan guru yang tidak ada fokus masalahnya. Hal tersebut tentu harus dicari jalan keluarnya. Jika guru tidak dapat menjelaskan bahan dengan baik, maka guru dapat menghadirkan media sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelum pelaksanaan pembelajaran.

Matematika merupakan bidang studi yang amat berguna dan banyak mendukung perkembangan pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sukar dipahami, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

Seorang guru seringkali mengalami kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran dan menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sangat penting untuk memudahkan proses belajar siswa dan pengajar selain itu juga dapat memberikan pengalaman yang lebih nyata bagi siswa dan pengajar dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut *The World Book Dictionary*, belajar yaitu “*to gain knowlegde or*

skill, received intruction”³ Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hamalikh bahwa media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.⁴ Harus diakui bahwa media memberikan kontribusi positif dalam suatu proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran yang tepat akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Sebagaimana dalam QS. Al Isra’/17: 84 sebagai berikut:

فَلْ كُلُّكُمْ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ ۗ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا

Ayat di atas menerangkan bahwa setiap orang yang melakukan suatu perbuatan mereka akan melakukan sesuai keadaannya (termasuk di dalamnya keadaan alam sekitarnya) masing-masing. Hal tersebut menjelaskan bahwa dalam melakukan sesuatu kegiatan memerlukan media agar hal yang diinginkan dapat tercapai. Dalam pendidikan seorang guru yang akan mengajarkan suatu materi kepada siswanya dituntut menggunakan media sebagai alat penyampaian materi tersebut. Media yang digunakan tidak perlu mahal namun hendaknya benar-benar efisien dan mampu menjadi alat penghubung antara guru dan siswa agar materi yang diajarkan dapat diterima dan dipahami dengan maksimal. Hal ini sesuai kata **شَاكِلَتِهِ**

³ *The World Book Dictionari Volume Two*, (Chicago: World Book, Inc,2007), 1192.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran edisi revisi*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013), 19.

(sesuai keadaan) pada ayat di atas. Media sangat penting dalam pencapaian tujuan yang diharapkan, media yang baik dan benar akan mewakili sampainya materi yang diajarkan, sedangkan media yang kurang tepat tidak akan mencapai tujuan yang maksimal.

SMPN 3 Pandih Batu merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang berada di Kelurahan Kantan Dalam, Kecamatan Pandih Batu, Kabupaten Pulang Pisau. Sekolah Menengah Pertama tersebut merupakan sekolah yang cukup maju dengan berbagai fasilitas yang cukup memadai. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan dan wawancara dengan guru bidang studi matematika SMPN 3 Pandih Batu, diketahui bahwa kelas VIII sudah menggunakan kurikulum 2013 dan sudah menerapkan sistem *full day school*, namun sistem pembelajaran yang digunakan saat ini adalah sistem *daring*. Alasan pemilihan SMPN 3 Pandih Batu sebagai lokasi penelitian karena sekolah tersebut merupakan satu-satunya sekolah menengah pertama yang menggunakan sistem pembelajaran *daring* yang ada di Pangkoh III dan menampung siswa dari tiga kelurahan.

Berdasarkan observasi diketahui sistem pembelajaran di kelas VIII SMPN 3 Pandih Batu dilakukan dengan guru memberikan instruksi kepada siswa terkait sub materi yang akan dipelajari di *whatsapp* kemudian siswa diminta untuk memahami materi tersebut yang ada dalam buku paket yang sudah dibagikan di awal semester untuk bahan belajar di rumah kemudian tugas yang diberikan akan dikirim melalui *classroom*. Diketahui juga bahwa penerapan media video pembelajaran belum pernah digunakan di SMPN 3 Pandih Batu sebagai media dalam belajar mengajar.

Alasannya yang diperoleh dari keterangan guru mata pelajaran adalah proses pembuatan video pembelajaran sangat kompleks sehingga membutuhkan peralatan yang lengkap dan membutuhkan waktu dan tenaga yang tidak sedikit, sedangkan setiap pendidik memegang beberapa mata pelajaran untuk semua kelas.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin melakukan penelitian dengan menerapkan media video pembelajaran yang dikolaborasikan dengan penggunaan aplikasi *classroom* dan *whatsapp*. Alasan pemilihan aplikasi *Classroom* dan *WhatsApp* karena penggunaan aplikasi ini dapat dengan mudah digunakan dan dapat dijangkau oleh semua siswa sebagai penghubung komunikasi antara guru dan siswa selain itu dalam aplikasi ini dapat digunakan untuk mengirimkan pesan suara, pesan video ataupun pesan tertulis. Adapun kelemahan dari penggunaan *Classroom* dan *WhatsApp* yaitu guru tidak dapat melihat secara tatap muka dengan siswanya sehingga kolaborasi dengan media video pembelajaran yang dapat menampilkan gambar yang bergerak secara berulang –ulang maupun dihentikan pada bagian tertentu sehingga memudahkan mengulangi materi yang belum dipahami, praktis, efisien waktu dan menarik perhatian siswa dengan tampilan yang menarik serta dapat digunakan secara individu atau kelompok dapat menunjang efektivitas pembelajaran *daring*.

Adapun agar penelitian ini dapat lebih terarah dan tidak terlalu luas peneliti akan menerapkan media video pembelajaran ini dalam materi pemodelan sistem persamaan linear dua variabel karena berdasarkan observasi yang telah dilakukan dari hasil belajar siswa dan tanya jawab dengan siswa diketahui bahwa siswa masih

kesulitan memahami materi ini karena siswa tidak dapat menarik kesimpulan dari suatu permasalahan kedalam model matematika sehingga siswa kesulitan dalam menyelesaikan masalah tersebut. Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa tersebut dapat terjadi karena siswa tidak dapat memahami sendiri materi sistem persamaan linear dua variabel hanya dengan membaca materi dalam buku paket tanpa adanya penjelasan langsung dari guru, sehingga perlu penjelasan konsep dan contoh yang dapat dilihat dan didengarkan secara langsung agar siswa memahami cara menarik kesimpulan dari suatu permasalahan dan penyelesaiannya. Berdasarkan observasi tersebut peneliti ingin menerapkan media video pembelajaran dalam materi pemodelan sistem persamaan linear dua variabel terhadap kemampuan penalaran siswa dimana materi tersebut akan dijelaskan dalam video dengan rinci agar siswa dapat memahami penjelasan materi secara langsung melalui video pembelajaran tersebut dan dapat menarik kesimpulan dari suatu permasalahan menjadi suatu model matematika yang dapat diselesaikan.

Berdasarkan pemaparan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Media Video Pembelajaran Berbasis Kinemaster Terhadap Kemampuan Penalaran Siswa dalam Pemodelan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) di Kelas VIII SMPN 3 Pandih Batu Tahun Ajaran 2021/2022".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka masalah pokok yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan penalaran siswa dengan menerapkan media video pembelajaran menggunakan model pembelajaran *daring* sebagai perantara dalam mentransfer materi dalam materi membuat model sistem persamaan linear dua variabel di kelas VIII SMPN 3 Pandih Batu ?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan penalaran antara siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran menggunakan model pembelajaran *daring* dengan siswa yang melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media video pembelajaran dengan model pembelajaran *daring* dalam materi membuat model sistem persamaan linear dua variabel di kelas VIII SMPN 3 Pandih Batu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Kemampuan penalaran siswa dengan menerapkan media video pembelajaran menggunakan model pembelajaran *daring* sebagai perantara dalam mentransfer materi dalam membuat model sistem persamaan linear dua

variabel di kelas VIII SMPN 3 Pandih Batu.

2. Perbedaan kemampuan penalaran antara siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran menggunakan model pembelajaran *daring* dengan siswa yang melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media video pembelajaran dalam materi membuat model sistem persamaan linear dua variabel di kelas VIII SMPN 3 Pandih Batu.

D. Definisi Operasional

1. Penerapan

Menurut Lukman Ali, penerapan adalah mempraktikkan, memasangkan.⁵

Menurut J.S Badudu dan Mohammad Zain, penerapan adalah hal, cara, atau hasil.⁶ Penerapan yang dimaksud di sini adalah cara mempraktekan atau menggunakan media video pembelajaran dalam pembelajaran terhadap kemampuan penalaran siswa dalam membuat Model Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).

2. Media Video Pembelajaran

Sukiman menyatakan media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam

⁵ Lukman Ali, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, cet. Ke-1, (Jakarta: Balai Pustaka, 1991), h.154.

⁶ J.S Badudu dan Sutan Mohammad Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, cet. Ke-1, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1996), h. 195.

waktu bersamaan.⁷

3. Kemampuan Penalaran

Kemampuan penalaran adalah kemampuan siswa berfikir dalam rangka menarik kesimpulan atau membuat pernyataan baru yang benar berdasarkan pada pernyataan yang telah dibuktikan kebenarannya. Kemampuan penalaran dapat dicapai dengan memperhatikan indikator-indikatornya sebagai berikut:

- a. Mengajukan dugaan.
- b. Melakukan manipulasi matematika.
- c. Menarik kesimpulan, menyusun bukti, memberi alasan terhadap kebenaran solusi.
- d. Menarik kesimpulan dari suatu pernyataan.
- e. Memeriksa kesahihan suatu argumen.
- f. Menemukan pola atau sifat dari gejala matematis untuk membuat generalisasi.⁸

4. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

Sistem persamaan linear dua variabel merupakan salah satu materi dalam pembelajaran matematika di kelas VIII SMP/MTs sederajat pada semester ganjil. Menurut Ronal Sitorus “SPLDV adalah suatu sistem persamaan yang terdiri atas dua persamaan linear. Setiap persamaan memiliki 2 variabel.” Adapun bentuk umumnya:

⁷ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), 188.

⁸ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Pengembangan Kurikulum Matematika Tinjauan Teoritis dan Historis* (Bandung: Multi Prssindo, 2008), 88.

$$ax + by = c$$

$$px + qy = r.^9$$

Keterangan:

a, b, c, p, q, r adalah konsonan yang bisa diisi dengan bilangan, sedangkan x dan y adalah variabel.

Penyelesaiannya yaitu dengan mencari nilai-nilai dari masing-masing variabel yang dicari sedemikian sehingga memenuhi kedua persamaan linear dengan beberapa cara yaitu metode grafik, substitusi, eliminasi, dan gabungan substitusi dan eliminasi. Adapun kompetensi dasar yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah membuat dan menyelesaikan model matematika dari masalah nyata yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel pada sub bab penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel.

E. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka pembahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII SMPN 3 Pandih Batu.
2. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran sebagai alat yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran.
3. Kemampuan penalaran yang diteliti adalah kemampuan penalaran induktif

⁹ Ronal Sitorus, *Bimbingan Pemantapan Matematika SMP*, (Bandung: CV.Yrama Widya, 2006), 38.

dan kemampuan penalaran deduktif.

4. Materi yang dikaji dalam penelitian ini adalah materi sistem persamaan linear dua variabel sub bahasan membuat model sistem persamaan linear dua variabel.
5. Pengukuran kemampuan penalaran siswa dilihat dari pemberian tes akhir (*posttest*) yang sesuai dengan indikator penalaran.

F. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa alasan yang mendasari dilakukannya penelitian dengan judul diatas, yaitu sebagai berikut:

1. Mengingat bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang selalu ada dalam semua jenjang pendidikan dan merupakan ilmu penting yang harus dikuasai.
2. Matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami siswa pada umumnya.
3. Materi matematika dan penalaran matematika merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan karena materi matematika dipahami dengan penalaran dan penalaran dipahami dan dilatih melalui belajar matematika.
4. Dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa di bidang matematika perlu diketahui bagaimana penerapan suatu media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar.

5. Mengingat bahwa pembelajaran matematika adalah pembelajaran ilmu yang pasti dan pembelajarannya bersifat abstrak sehingga diperlukan media yang dapat digunakan untuk mentransfer pengetahuan agar mudah dipahami siswa terlebih lagi dalam kondisi pandemi seperti yang sedang dialami di Indonesia saat ini pembelajaran disekolah tidak bisa dilakukan secara tatap muka langsung sehingga penggunaan media akan memudahkan dalam proses pembelajaran .

G. Signifikansi Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam dunia pendidikan khususnya terkait dengan matematika terutama mengenai masalah proses belajar mengajar di sekolah.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan adalah:

- a. Bagi Institusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian berikutnya yang sejenis. Serta menambah khazanah kepustakaan UIN Antasari Banjarmasin, khususnya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

- b. Bagi Guru

Guru mendapatkan inovasi pembelajaran untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika. Memberikan informasi bagi guru matematika dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan kualitas pengajaran matematika dan meningkatkan kemampuan penalaran siswa.

c. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa dalam belajar matematika. Membantu siswa dalam mengasah kemampuan bernalarnya dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

d. Bagi Sekolah

Memperoleh panduan inovatif media video pembelajaran yang diharapkan dapat diterapkan dikelas-kelas lainnya.

e. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman, pengetahuan dan keterampilan sebagai upaya pengembangan wawasan berfikir secara ilmiah. Menjadi bekal bagi peneliti sebagai calon guru matematika.

H. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian yang ada untuk menghindari terjadinya kesamaan atau pengulangan dalam penelitian, berikut pemaparan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan :

1. Maimunah (2017) Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penalaran matematis siswa setelah diajar menggunakan metode *IMPROVE* pada materi program linear berada pada kualifikasi sangat baik dan setelah diajar menggunakan pembelajaran konvensional berada pada kualifikasi baik. Respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *IMPROVE* berada pada kualifikasi baik.¹⁰ Adapun perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian yang dilakukan saudara Maimunah di atas yaitu terdapat pada metode yang digunakan peneliti di atas adalah metode *Improve* sedangkan peneliti menggunakan media video pembelajaran, materi penelitian yang digunakan peneliti di atas adalah program linear sedangkan materi yang digunakan peneliti adalah sistem persamaan linear dua variabel, jenjang sekolah pada penelitian di atas yaitu kelas XI IIS sedangkan peneliti melakukan penelitian di kelas VIII dan lokasi penelitian pada penelitian di atas terletak di MA Raudhatussuyubban Sungai

¹⁰ Maimunah, *Penerapan Metode Improve Ditinjau dari Penalaran Matematis Siswa Pada Materi Program Linear di Kelas XI IIS MA Raudhatussuyubban Sungai Lulut Tahun Pelajaran 2017/2018*, S1 Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 2017, v.

Lulut sedangkan lokasi penelitian yang dilakukan peneliti terletak di SMPN 3 Pandih Batu.

2. Nur'aini Mafikasari (2020) Hasil dari penelitian ini adalah kemampuan penalaran matematis siswa menggunakan model pembelajarn matematika realistik (PMR) memperoleh nilai rata-rata 80,74 yakni berada pada kategori baik, dan kemampuan penalaran matematis siswa tanpa menggunakan model pembelajaran matematika realistik (PMR) memperoleh nilai rata-rata 75,48 yakni berada pada kategori baik. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan penalaran matematis siswa menggunakan model pembelajarn matematika realistik (PMR) dan kemampuan penalaran matematis siswa tanpa menggunakan model pembelajaran matematika realistik (PMR).¹¹ Adapun perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian yang dilakukan saudari Nur'aini Mafikasari di atas yaitu terdapat pada model pembelajaran yang digunakan peneliti di atas adalah model Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) sedangkan peneliti menggunakan media video pembelajaran, materi penelitian yang digunakan peneliti di atas adalah sistem persamaan linear tiga variabel sedangkan materi yang digunakan peneliti adalah sistem persamaan linear dua variabel, jenjang sekolah pada penelitian di atas yaitu kelas X sedangkan peneliti melakukan

¹¹ Nur'aini Mafikasari, *Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) Kelas X MA Al-Istiqomah Banjarmasin Tahun Pelajaran 2019/2020*, S1 Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 2020, v.

penelitian di kelas VIII dan lokasi penelitian pada penelitian di atas terletak di MA Al-Istiqomah Banjarmasin sedangkan lokasi penelitian yang dilakukan peneliti terletak di SMPN 3 Pandih Batu.

3. Siti Aminah (2017) Hasil dari penelitian ini adalah rata-rata nilai hasil tes kemampuan penalaran dan komunikasi matematis siswa kelas XI MAN 3 Banjar pada materi program linear yang belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe GI adalah 81,12 dan 83,20 yang berada pada kualifikasi sangat baik. Rata-rata nilai hasil tes kemampuan penalaran dan komunikasi matematis siswa kelas XI MAN 3 Banjar pada materi program linear yang belajar melalui model pembelajaran konvensional adalah 70,13 dan 77,98 yang berada pada kualifikasi baik. Terdapat perbedaan kemampuan penalaran matematis siswa kelas XI MAN 3 Banjar pada materi program linear yang belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe GI dengan model pembelajaran konvensional. Terdapat perbedaan kemampuan komunikasi matematis siswa kelas XI MAN 3 Banjar pada materi program linear yang belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe GI dengan model pembelajaran konvensional.¹² Adapun perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian yang dilakukan saudara Siti Aminah di atas yaitu terdapat pada model pembelajaran yang digunakan

¹² Siti Aminah, *Kemampuan Penalaran dan Komunikasi Matematis Siswa Kelas XI MAN 3 Banjar pada Materi Program Linear Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI)*, S1 Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 2017, v.

peneliti di atas adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) sedangkan peneliti menggunakan media video pembelajaran, materi penelitian yang digunakan peneliti di atas adalah program linear sedangkan materi yang digunakan peneliti adalah sistem persamaan linear dua variabel, jenjang sekolah pada penelitian di atas yaitu kelas XI sedangkan peneliti melakukan penelitian di kelas VIII dan lokasi penelitian pada penelitian di atas terletak di MAN 3 Banjar sedangkan lokasi penelitian yang dilakukan peneliti terletak di SMPN 3 Pandih Batu.

Berdasarkan pemaparan penelitian terdahulu di atas diketahui bahwa terdapat persamaan antara penelitian terdahulu yang dipaparkan di atas dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu sama-sama menganalisis kemampuan penalaran matematis siswa. Adapun perbedaan baik dari segi judul maupun lokasi penelitian yaitu dalam penelitian terdahulu di atas peneliti menggunakan metode dan model pembelajaran dalam penelitiannya sedangkan penulis menggunakan media video pembelajaran dalam penelitiannya. Materi yang digunakan dalam penelitianpun berbeda tingkatan dalam penelitian terdahulu materi yang diteliti yaitu program linear pada tingkatan SMA/MA sedangkan pada penelitian yang dilakukan penulis materi penelitian yaitu program linear pada tingkat SMP/MTs. Lokasi penelitian pada penelitian terdahulu diantaranya dilakukan di MA Raudhatussyubban Sungai Lulut, MA Al-Istiqomah Banjarmasin, MAN 3 Banjar sedangkan penelitian yang dilakukan penulis dilaksanakan di SMPN 3 Pandih Batu.

I. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini, penulis mengsumsikan bahwa:

- a. Guru mempunyai pengetahuan tentang materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).
- b. Setiap siswa mempunyai kemampuan dasar, perkembangan intelektual dan tingkat usia yaang relatif sama.
- c. Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- d. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.
- e. Media video pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan untuk mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa.
- f. Guru memiliki keterampilan menggunakan media video pembelajaranaat proses belajar-mengajar.

2. Hipotesis

Hipotesis yang diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan kemampuan penalaran setelah dilakukan penerapan media video pembelajaran menggunakan model pembelajaran *daring* dalam materi membuat model Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) di kelas VIII SMPN 3 Pandih Batu.

H_a : Terdapat perbedaan kemampuan penalaran setelah dilakukan penerapan media video pembelajaran menggunakan model pembelajaran *daring* dalam materi membuat model Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) di kelas VIII SMPN 3 Pandih Batu.

J. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah kerangka proposal yang memberi petunjuk mengenai pokok-pokok yang akan di bahas. Proposal ini umumnya terdiri dari BAB I BAB II, BAB III yang di dalamnya terdapat subbab.

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

BAB II landasan teori, berisi tentang penjelasan media pembelajaran, kinemaster, kemampuan penalaran, sistem persamaan linear dua variabel.

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