

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari diri manusia. Dengan adanya pendidikan, manusia bisa melalui proses penyadaran dalam menggali serta mengembangkan potensi dirinya sendiri lewat proses pengajaran dan pelatihan.¹ Seperti yang dijelaskan pada Undang-undang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003 Bab 1 Pasal mengenai tujuan pendidikan yang berbunyi:

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana yang digunakan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi diri sendiri sehingga mempunyai pengendalian diri, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, akhlak yang mulia, kecerdasan, serta keterampilan yang akan diperlukan kedepannya untuk dirinya sendiri, orang lain, masyarakat, serta bangsa dan negara.²

Demi terwujudnya tujuan pendidikan seperti yang dijelaskan diatas, maka sudah seharusnya pemerintah dapat meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu caranya yaitu dengan meningkatkan penggunaan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) ini telah membawa perubahan yang sangat pesat terhadap kemajuan dalam bidang pendidikan khususnya pada paradigma pembelajaran. Stead dalam Mahammad (2010) mengatakan bahwa:

¹ Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018), h. 8.

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

*The evolution of learning paradigm from traditional classroom based learning and electronic learning had brought out the new learning paradigm based on mobiles which known as m-learning.*³

Perubahan paradigma ini mengadaikan bahwa antara pendidikan dan pembelajaran tidak dapat dipisahkan oleh namanya kemajuan teknologi. Dalam hal ini, para pendidik dituntut untuk menguasai informasi dan pengetahuan dengan cara memperoleh, memilih, dan mengolah informasi. Salah satu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap bidang pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran.⁴

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu pendidik agar dapat menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Tetapi tidak hanya sebatas menyampaikan informasi, media pembelajaran juga dapat menggantikan sebagian tugas pendidik sebagai penyaji materi pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik.⁵

Dasar-dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat ditemukan dalam Al-Qur'an yaitu dalam Q.S. An-Nahl ayat 44.

Allah berfirman:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

³ Mahammad *et al.*, "M-Learning: A new Paradigm of Learning Mathematics in Malaysia", *International Journal of Computer Science Information Technology (IJCIT)*, Vol. 2, No. 4, 2010, h. 78.

⁴ Hernik Pujiastutik, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-learning berbasis Web pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran I Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa", *Jurnal Teladan*, Vol. 4, No. 1, 2018, h. 29.

⁵ Nunuk Suryani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Ombak, 2012), h. 136.

Berdasarkan ayat di atas menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan media yang digunakan apakah bisa mewakili sebagian materi yang sudah diajarkan sebelumnya. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat menerima materi baru dengan lebih mudah karena masih bersangkutan dengan materi sebelumnya. Dan diharapkan juga media pembelajaran yang digunakan dapat memperhatikan serta memahami perkembangan tingkat berpikir peserta didik. Seperti pada firman Allah SWT dalam Q.S An-Nahl ayat 125 yang berbunyi:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِآيَاتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ

عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Berdasarkan ayat tersebut dapat dijelaskan bahwa menggunakan media pembelajaran ini perlu mempertimbangkan aspek pesan yang akan disampaikan apakah bersifat positif atau negatif, dan harus menggunakan bahasa yang sopan serta santun sehingga peserta didik dapat menerimanya dengan baik. Dalam ketepatan penggunaannya, media pembelajaran juga dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil belajar yang dicapai peserta didik khususnya dalam bidang matematika.

Matematika adalah ilmu yang membahas tentang logika yaitu mengenai bentuk, susunan, simbol, besaran serta konsep-konsep yang berhubungan dengan yang lainnya.⁶ Matematika juga memiliki berbagai macam topik yaitu kalkulus,

⁶ Nur Rahmah, "Hakikat Pendidikan Matematika", *Jurnal al-Khawarizmi*, Vol. 2, 2013, h. 3.

aljabar, geometri, dan lain-lain. Sebagaimana pendapat NCTM yang menyatakan bahwa:

*Mathematics comprises different topical strands, such as algebra and geometry, but the strands are highly interconnected. The interconnections should be displayed prominently in the curriculum and in instructional materials and lessons.*⁷

Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang maupun jenis sekolahnya, baik dari tingkat dasar sampai dengan tingkat menengah atas. Hal ini bertujuan untuk memberikan kepada peserta didik pembekalan mengenai kemampuan ataupun keahlian dalam berpikir tingkat tinggi atau yang biasa disebut sebagai *higher order thinking skill* (HOTS). Salah satu karakteristik dari matematika adalah memiliki sifat yang abstrak. Dengan memperhatikan karakteristik tersebut, tidak mustahil jika peserta didik seringkali mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika.

Secara umum, letak kesulitan yang dialami oleh peserta didik pada pembelajaran matematika yaitu dalam menyelesaikan soal cerita. Yang dimananya peserta didik sulit untuk menemukan bentuk operasi yang harus digunakan dan juga dalam menalar bentuk soal-soal cerita.⁸ Hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman peserta didik dalam membaca, menginterpretasikan persoalan, melakukan komputasi serta kemampuan mengintegrasikan ke dalam penyelesaian persoalan.⁹

⁷ NCTM, *Principles and Standards for School Mathematics*, (USA: The National Council of Teacher Mathematics inc, 2000), h. 15.

⁸ Amalia Zulvia W., "Analisis Kesulitan Siswa dalam Mengerjakan Soal Cerita Matematika Materi Aritmatika Sosial Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2015/2016", *Jurnal Iqra'*, Vol. 1, No. 2, 2016, h. 169.

⁹ *Ibid.*, h. 173.

Salah satu materi pelajaran matematika yang memuat adanya soal cerita adalah materi aritmatika sosial. Materi aritmatika sosial ini merupakan salah satu materi pokok yang diajarkan pada kelas VII SMP/MTs pada semester genap. Materi ini merupakan materi yang sangat berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga soal-soal yang diberikan merupakan soal yang menyangkut dengan kehidupan peserta didik.¹⁰ Dalam pembelajarannya ada beberapa kesulitan yang dialami oleh peserta didik yaitu kurangnya pemahaman peserta didik dalam mengubah kalimat soal ke dalam bentuk kalimat matematika, peserta didik juga masih belum cukup paham dengan materi aritmatika sosial, serta dalam pengerjaan soal, peserta didik terlalu tergesa-gesa dan kurangnya ketelitian.¹¹

Sehingga untuk mengatasi hal tersebut, sebagai seorang pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam kegiatan pembelajaran agar dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif serta menarik dengan cara memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, inovatif, serta bervariasi agar peserta didik lebih bisa menerima pelajaran, menguasai serta mengembangkan hasil pelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran matematika di MTsN 3 Kota Banjarmasin adalah media pembelajaran berbasis *alef education*. Media ini termasuk media pembelajaran yang terbilang baru diterapkan pada awal tahun ajaran 2021/2022 pada MTsN 3 Kota Banjarmasin. Pada awalnya, sekolah tersebut menggunakan media

¹⁰Amalia Zulvia W., “Analisis Kesulitan Siswa dalam Mengerjakan Soal Cerita Matematika Materi Aritmatika Sosial Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2015/2016”..., h. 180.

¹¹ *Ibid.*, h. 181.

pembelajaran berbasis web (*e-learning*), tetapi karena media tersebut belum membantu secara maksimal dalam pembelajaran matematika ketika kegiatan pembelajaran daring maka dari itu setelah diumumkannya oleh Kementerian Agama bahwa media pembelajaran berbasis *alef education* ini sudah bisa diterapkan pada bulan Juli 2021 akhirnya MTsN 3 Kota Banjarmasin pun menerapkannya di awal tahun ajaran baru sampai dengan sekarang.

Media pembelajaran berbasis *alef education* ini merupakan sebuah *platform* digital yang hanya diperuntukkan untuk pendidikan di madrasah pada bidang matematika. *Alef education* sendiri adalah sebuah perusahaan teknologi pendidikan K-12 yang terkemuka dan berbasis di Uni Emirat Arab. Media ini berfungsi untuk memudahkan baik itu untuk pendidik maupun peserta didik. Adapun kegunaan dari media ini bagi pendidik adalah bisa lebih menghemat waktu sehingga persiapan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien. Sedangkan untuk peserta didik, kegunaannya dapat memberikan kemudahan dalam menerima serta memahami materi yang diajarkan oleh pendidik khususnya dalam penyelesaian soal cerita. Karena salah satu kelebihan dari *alef education* adalah di dalamnya sudah tersedia bahan ajar (materi) yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik berupa video pembelajaran. Disana diajarkan tahap per tahap dalam penyelesaian soal cerita. Pada *alef education* juga sudah tersedianya soal (latihan) beserta permainan yang dapat langsung diakses oleh peserta didik sehingga peserta didik dapat meningkatkan keterampilannya dalam pemahaman materi yang telah diberikan. Diharapkan juga peserta didik dapat lebih aktif, kreatif,

dan inovatif ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas, maka peneliti sangat tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *alef education* ini dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi aritmatika sosial. Maka penelitian tersebut berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Alef Education* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Aritmatika Sosial di Kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin Tahun Pelajaran 2021/2022.”**

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *alef education* pada materi aritmatika sosial terhadap hasil belajar peserta didik di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin tahun pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimana respon dari pendidik dan peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *alef education* pada materi aritmatika sosial di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin tahun pelajaran 2021/2022?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *alef education* pada materi aritmatika sosial terhadap

hasil belajar peserta didik di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin tahun pelajaran 2021/2022.

2. Mendeskripsikan respon dari pendidik dan peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *alef education* pada materi aritmatika sosial di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin tahun pelajaran 2021/2022.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Pendidik
 - a. Sebagai referensi dalam proses belajar mengajar agar dapat menciptakan suasana belajar yang menarik.
 - b. Pendidik dapat berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran dengan cara mengembangkan potensi, gaya belajar, dan kebutuhan belajar dari peserta didik yang sangat beragam.
 - c. Sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dari peserta didik.
2. Bagi Peserta Didik
 - a. Dapat membantu peserta didik dalam memahami materi aritmatika sosial melalui media pembelajaran berbasis *alef education*. Dengan adanya bantuan dari media pembelajaran berbasis *alef education* diharapkan peserta didik dapat mengalami peningkatan dalam hasil belajar pada materi aritmatika sosial, khususnya terhadap siswa kelas VII pada MTsN 3 Kota Banjarmasin.
 - b. Peserta didik memiliki sumber belajar yang luas.

- c. Dapat mengajak peserta didik untuk belajar lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam materi aritmatika sosial.

3. Bagi Sekolah

Tersedianya sumber belajar yang alternatif sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara interaktif.

4. Bagi Peneliti

- a. Dapat menjadikan penelitian yang dilakukan sebagai pengalaman dan ilmu sehingga dapat menjadi bekal ketika memasuki dunia kerja.
- b. Diharapkan mampu memberikan informasi bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian selanjutnya.

5. Bagi Perguruan Tinggi

Dapat memperkaya keustakaan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, khususnya pada Program Studi Pendidikan Matematika pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, sehingga penelitian ini dapat berguna untuk referensi serta pedoman untuk penelitian yang serupa mengenai media pembelajaran berbasis *alef education*.

E. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam memahami judul penelitian atau perbedaan penafsiran antara yang dimaksud oleh peneliti dengan penggunaan kata pada judul penelitian, maka peneliti memberikan gambaran terkait definisi operasional yang berkaitan dengan judul penelitian ini sebagai berikut:

- a. Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kemampuan yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang dapat membentuk sebuah watak, kepercayaan dan perbuatan seseorang.¹²

Jadi pengaruh yang dimaksud pada penelitian ini adalah terdapatnya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis *alef education* khususnya pada materi aritmatika sosial. Dalam hal ini tingkat pengaruhnya dapat diukur melalui aspek kognitif yaitu dari hasil belajar peserta didik dengan melihat nilai *posttest* nya.

b. *Alef Education*

Alef education merupakan sebuah *platform* pembelajaran digital yang berbasis *AI (Artificial Intelligence)* atau kecerdasan buatan yang hanya diperuntukan untuk peserta didik di sekolah madrasah dalam belajar matematika.¹³ *Alef education* dapat digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran matematika yang didalamnya berisi materi pembelajaran, latihan soal, serta permainan sehingga selama kegiatan berlangsung peserta didik tidak merasakan bosan. Untuk cara mengakses *alef education* sangat mudah yaitu bisa melalui situs *web* dan aplikasi yang dapat diunduh pada *playstore* (untuk peserta didik).

c. Aritmatika Sosial

Aritmatika sosial merupakan salah satu materi pelajaran matematika yang diajarkan di kelas VII SMP/MTs pada semester genap. Aritmatika sosial adalah

¹² Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), h. 749.

¹³ Alef Education. (2020). Alef Education Indonesia. <https://alef.co.id/alef-education-indonesia/>. diakses tanggal: 27 November 2021.

cabang dari ilmu matematika yang membahas tentang perhitungan keuangan dalam perdagangan dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.¹⁴ Pada materi ini akan dibahas mengenai untung rugi, jual beli, diskon, dan lain-lain.

d. Respon

Secara bahasa respon berasal dari kata *response*, yang berarti jawaban, balasan, ataupun tanggapan (*reaction*).¹⁵ Secara umum respon juga dapat diartikan sebagai hasil atau kesan yang didapat (ditinggal) dari pengamatan mengenai subjek, objek, peristiwa ataupun hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan sebuah informasi dan menafsirkan pesan-pesan tersebut.¹⁶

Jadi, yang dimaksud respon pada penelitian ini adalah peneliti akan melakukan wawancara dengan pendidik maupun peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *alef education* pada materi aritmatika sosial sehingga peneliti dapat mendeskripsikan bagaimana respon pendidik maupun peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *alef education* terhadap hasil belajar peserta didik.

e. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses terjadinya suatu perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan dapat diukur dari sisi pengetahuan, sikap, maupun

¹⁴ Indah Widyaningrum, "Desain Pembelajaran Aritmatika Sosial dengan Model Permainan Pasar-pasaran", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNAPTIKA) 2015*, 2015, h. 249.

¹⁵ Jhon. M. Echoles dan Hassan Shadily, *Kamus Bahasa Inggris-Indonesia*, cet. Ke-27, (Jakarta: PT. Gramedia, 2003), h. 481.

¹⁶ Jalaludin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999), h. 51.

keterampilan.¹⁷ Sehingga setiap pendidik mengharapkan bahwa setiap selesai kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat mendapatkan hasil yang meningkat.

2. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya persoalan-persoalan yang mengitari kajian ini, maka diberikan pembatasan masalah sehingga penelitian lebih terarah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Media pembelajaran yang akan peneliti gunakan adalah media pembelajaran berbasis *alef education*.
- b. Peneliti hanya membahas mengenai pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *alef education* terhadap hasil belajar peserta didik.
- c. Peneliti hanya akan meneliti hasil belajar pada aspek kemampuan kognitif.
- d. Materi pembelajaran ini dibatasi hanya pada materi aritmatika sosial di kelas VII A dan VII I di MTsN 3 Kota Banjarmasin tahun pelajaran 2021/2022.

F. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa alasan yang mendasari peneliti sangat tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul ini, yaitu:

¹⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 30.

1. Peneliti ingin mengetahui pengaruh yang signifikan setelah digunakannya media pembelajaran berbasis *alef education* terhadap hasil belajar peserta didik.
2. Karena media pembelajaran *alef education* ini belum banyak sekolah yang menerapkannya. Salah satu sekolah yang menerapkan di Kalimantan Selatan adalah MTsN 3 Kota Banjarmasin.
3. Dari sepengetahuan peneliti masih belum ada yang meneliti permasalahan penelitian ini pada lokasi yang sama.
4. Mengingat pentingnya penggunaan media pembelajaran khususnya dalam bidang pendidikan sebagai acuan pendidik agar lebih kreatif serta inovatif demi mencapai tujuan pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.

G. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Ayu Veranita yang merupakan mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 8**

Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020”.¹⁸ Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMA Negeri 8 Bandar Lampung. Adapun yang membedakan antara penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah dalam penggunaan media pembelajaran, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *alef education* sedangkan penelitian ini menggunakan media video. Selain itu yang membedakan antara keduanya adalah pada mata pelajarannya dan juga ranah hasil belajar yang digunakan, penelitian ini berpacu pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan ranah kognitif serta afektif pada hasil belajar peserta didik sedangkan peneliti berpacu kepada mata pelajaran matematika dengan materi aritmatika sosial dan hanya pada ranah kognitif saja. Maka dari itu, berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada hasil belajar ranah kognitif dan afektif pada peserta didik kelas yang telah diberlakukan menggunakan media video yang menyatakan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} = 5,38$ dan $t_{tabel} = 2,00$ pada ranah kognitif sedangkan untuk ranah afektif $t_{hitung} = 4,83$ dan $t_{tabel} = 2,00$, maka pada taraf signifikan H_0 ditolak H_1 diterima.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Aminatu Hikmah yang merupakan mahasiswa program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

¹⁸ Putri Ayu Veranita, “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2020.

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Video dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Penaksiran Desimal di Kelas IV-D MIN 1 Jombang”**.¹⁹ Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media berbasis video dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar pada materi penaksiran pecahan desimal di kelas IV-D MIN 1 Jombang. Adapun perbedaannya adalah dalam penggunaan media pembelajaran, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *alef education*, sedangkan penelitian ini menggunakan media berbasis video. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan media berbasis video dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar peserta didik dengan perhitungan uji hipotesis menggunakan uji *Mann Whitney* karena data yang diperoleh tidak berdistribusi normal dan tidak homogen dengan nilai *Asymp.Sig. (2- tailed) < 0,05* yaitu $0,019 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak H_1 diterima.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Masriati Lingga yang merupakan mahasiswa program studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quipper School* Terhadap Hasil Belajar Siswa**

¹⁹ Fitri Aminatu Hikmah, “Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Video dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Penaksiran Pecahan Desimal di Kelas IV-D MIN 1 Jombang”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2021.

Kelas VIII Mata Pelajaran Matematika SMP Negeri 4 Semarang”.²⁰

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran *quipper school* kelas VIII mata pelajaran matematika di SMP Negeri 4 Semarang dan mendeskripsikan kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran *quipper school* terhadap hasil belajar siswa. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti dalam menggunakan media pembelajaran dan teknik pengumpulan data yang diambil yaitu angket, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan peneliti menggunakan teknik tes, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Semarang dengan hasil taraf sig $0,068 \geq 0,05$.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Aisha Hassan Alyammahi yang merupakan mahasiswa PhD Universitas Inggris di Dubai yang berjudul **“The Impact of Alef Platform on student’s performance at Al Asayel School in Abu Dhabi, UAE”**.²¹ Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki apakah *platform Alef* dapat meningkatkan kinerja siswa di Sekolah Al Asayel dengan mengukur motivasi, keterlibatan, dan kinerja siswa. Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah dalam tujuan penelitiannya. Dan untuk persamaannya yaitu sama-sama menggunakan

²⁰ Masriati Lingga, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quipper School* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Matematika SMP Negeri 4 Semarang”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Pendidikan, 2016.

²¹ Aisha Hassan Alyammahi “The Impact of *Alef Platform* on Students’ performance at Al Asayel School in Abu Dhabi, UAE” *Journal for Researching Education Practice and Theory (JREPT)*, Vol. 2, No. 1, 2019.

media pembelajaran *alef education* atau *platform alef*. Adapun hasil dari penelitian tersebut mencapai kesimpulan bahwa pada tahun ajaran pertama implementasi *alef platform* berdampak positif pada motivasi siswa yaitu dalam hal pembelajaran serta prestasi siswa di sekolah Al Asayel.

H. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini, peneliti beranggapan dasar bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *alef education* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik khususnya pada materi aritmatika sosial di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin tahun pelajaran 2021/2022.

2. Hipotesis

a. Hipotesis Penelitian

Sugiono menyatakan di dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D bahwa hipotesis itu adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah itu telah dinyatakan ke dalam bentuk kalimat pertanyaan.²²

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *alef education* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi aritmatika sosial di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin tahun pelajaran 2021/2022.

²² Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 60.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *alef education* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi aritmatika sosial di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin tahun pelajaran 2021/2022.

b. Hipotesis Statistik

$H_0 : \mu = 0$, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

$H_a : \mu \neq 0$, artinya terdapat pengaruh yang signifikan.

I. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami pembahasan pada penelitian ini maka peneliti menggunakan sistematika yang digunakan dalam penulisan skripsi yang terdiri dari lima bab yaitu sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, definisi operasional dan ruang lingkup penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, alasan memilih judul, penelitian terdahulu, anggapan dasar dan hipotesis, dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *alef education* terhadap hasil belajar peserta didik pada

materi aritmatika sosial di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin tahun pelajaran 2021/2022.

Bab III : Metode Penelitian

Pada bab ini akan dijelaskan pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV : Analisis Data

Pada bab ini akan dipaparkan data yang peneliti dapatkan dan analisis data mengenai pengaruh menggunakan media pembelajaran berbasis *alef education* pada materi aritmatika sosial di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin tahun pelajaran 2021/2022.

Bab V : Penutup

Pada bab ini akan diuraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang disajikan secara singkat dan jelas. Kemudian saran mencakup tentang himbuan kepada para pembaca dan instansi terkait agar dapat memberikan saran dan juga masukan agar dapat memberikan pengetahuan dan manfaat serta dapat dikembangkan menjadi bahan kajian penelitian selanjutnya. Sedangkan akhir skripsi ini berisi lampiran-lampiran yang mendukung isi dari skripsi, daftar pustaka, dan riwayat hidup peneliti.