

BAB II LANDASAN TEORITIS

A. KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar.¹ Sedangkan dalam bahasa arab media berasal dari kata “*wasaaaila*” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.² Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran.

Menurut Gerlach & Ely, bahwa media jika dipahami secara garis besar berarti manusia, materi atau kejadian yang yang membangun kondisi yang menyebabkan peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, pendidik, teman sebaya, guru teks, serta lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi peserta didik merupakan media. Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberikan batasan mengenai media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.³

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: “أَتَدْرُونَ مَا الْمُفْلِسُ” قَالُوا الْمُفْلِسُ فِينَا مَنْ لَا دِرْهَمَ لَهُ وَلَا مَتَاعَ، فَقَالَ: “إِنَّ الْمُفْلِسَ مِنْ أُمَّتِي يَأْتِي يَوْمَ الْقِيَامَةِ بِصَلَاةٍ وَصِيَامٍ وَزَكَاةٍ وَيَأْتِي قَدْ شَتَمَ هَذَا وَقَذَفَ هَذَا وَأَكَلَ مَالَ هَذَا وَسَفَكَ دَمَ هَذَا وَضَرَبَ هَذَا فَيُعْطَى هَذَا مِنْ حَسَنَاتِهِ وَهَذَا مِنْ حَسَنَاتِهِ فَإِنْ

¹ Wina Sanjaya. 2017. *Perencanaan&Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana, h.204

² Rudy Sumiharsono,. 2018. *Media Pembelajaran*. Jawa timur : CV Pustaka Abadi, h.9

³ Nizwardi Jalinus & Ambiyar. 2016. *Media&Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Kencana, h.2-3

فَنَبِّتْ حَسَنَاتُهُ قَبْلَ أَنْ يُقْضَى مَا عَلَيْهِ أُخِذَ مِنْ خَطَايَاهُمْ فَطَرَحَتْ عَلَيْهِ ثُمَّ طُرِحَ فِي النَّارِ .

Artinya : Abu Hurairah meriwayatkan bahwa Rasulullah Saw Bersabda: “Tahukah kalian apa yang dimaksud dengan al-muflis (bangkrut)?” sahabat menjawab, “Al-muflis dikalangan kami orang yang tidak memiliki uang dan harta benda.” Rasulullah bersabda: “Sesungguhnya al-muflis dikalangan umatku adalah orang yang datang pada hari kiamat membawa pahala shalat, puasa dan zakat. Selain itu, ia juga memfitnah, menuduh, (berbuat maksiat), memakan harta orang lain (dengan cara tidak halal), menumpahkan darah, dan memukul orang lain. Lalu masing-masing kesalahan itu ditebus dengan kebaikan dan (pahala)nya. Setelah kebaikan (pahala) nya habis sebelum kesalahannya terselesaikan, maka dosa orang yang dizhalimnya itu dilemparkan kepadanya, kemudian ia dilemparkan kedalam neraka. (HR. Muslim dan At-Tarmizi)

Dalam hadist diatas terlihat bahwa Rasulullah Saw memfungsikan dirinya sebagai mediator, beliau ajukan pertanyaan pertanyaan kepada para sahabatnya. Beliau mendengarkan jawaban mereka, kemudian beliau menjelaskan inti masalah yang sedang dibicarakan sehingga tidak ada lagi tanda tanya dalam pikiran para sahabat, melalui beliau peserta didik mendapatkan informasi. Dengan demikian beliau adalah media pembelajaran.⁴

Dapat dipahami bahwa dalam hadist diatas menjelaskan betapa pentingnya media dalam proses menyampaikan informasi atau pembelajaran untuk memberikan kemudahan kepada pendidik terkait apa yang ingin disampaikan dan juga memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami informasi atau pembelajaran telah disampaikan.

Sedangkan pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu aktivitas yang yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, menguasai kompetensi

⁴ zainal abidin. 2018. Wawasan Hadis Tentang Alat dan Media Pendidikan : *Jurnal ANSIRU PAI* 2(2), h. 111

tertentu dan membentuk sikap siswa.⁵ Sedangkan menurut Soetomo, mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses pengelolaan lingkungan seseorang yang dengan sengaja dilakukan sehingga memungkinkan dia belajar untuk melakukan atau mempertunjukkan tingkah laku yang bukan disengaja dilakukan sehingga memungkinkan dia belajar untuk melakukan atau atau mempertunjukkan tingkah laku tertentu pula.⁶

Dengan demikian media pembelajaran dapat dapat diartikan sebagai segala bentuk fisik yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan dan memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan.⁷

b. Fungsi media pembelajaran

Secara garis besar fungsi media pembelajaran yaitu :

1) Fungsi Umum

Media sebagai pembawa pesan (materi) dari sumber pesan (Guru) ke penerima pesan (peserta didik) dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2) Fungsi Khusus

- a) Untuk menarik perhatian siswa.
- b) Untuk memberikan penjelasan terhadap pesan yang akan disampaikan.
- c) Untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan biaya.
- d) Untuk menghindari terjadinya Verbalisme dan salah tafsir.
- e) Untuk mengefektifkan kegiatan belajar murid.⁸

Menurut Kemp & Dayton, media pembelajaran bisa memenuhi tiga fungsi utama jika media itu ditujukan untuk perorangan, kelompok, maupun kelompok besar jumlahnya diantaranya :

- 1) Memotivasi minat dan tindakan
- 2) Memberikan penyajian informasi
- 3) Memberikan instruksi.⁹

⁵ Mustofa abi Hamid, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. h. 15

⁶ Dwi Agustin Irmawati. 2020. *Media Pembelajaran Matematika: Cara Gembira Belajar Matematika*. Tulungagung : Pernal Edukatif, h. 1

⁷ Muhammad Yaumi. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Prenadamedia Group, h. 6-7.

⁸ Usep Kustiawan. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang : Gunung Samudera, h. 8-9

Dari beberapa fungsi media pembelajaran diatas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa media dapat memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi, dan dapat memotivasi minat belajar siswa.

c. Manfaat media pembelajaran

Manfaat media dalam pembelajaran diantaranya :

- 1) Membantu proses kegiatan belajar mengajar yang berlangsung antara guru dan siswa. Karena tidak semua materi yang diajarkan dapat disampaikan secara verbal saja, tetapi perlu juga menggunakan alat bantu lain yang dapat membantu mengirimkan pesan atau konsep materi kepada peserta didik.
- 2) Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik, pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif.
- 3) Mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Oleh sebab itu, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materinya, sehingga keterbatasan tersebut dapat teratasi.¹⁰

Sedangkan menurut Nurseto, ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu :

- 1) Mampu menumbuhkan motivasi belajar para pelajar karena materi yang disampaikan dapat lebih menarik perhatian mereka.
- 2) Penguasaan materi menjadi lebih baik karena memungkinkan bahan pengajaran disampaikan dengan berbagai media yang dapat diakses secara berulang-ulang oleh pelajar.
- 3) Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak hanya menggunakan kata-kata verbal saja.

⁹Cecep Kustandi&Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep&Aplikasi Pengembangan Media pembelajaran Bagi Pendidik Disekolah dan masyarakat*, Jakarta : Kencana, h. 17

¹⁰ *Ibid*, Mustofa abi Hamid,dkk,... h. 7-8

- 4) Pelajar menjadi lebih aktif, karena media pembelajaran yang baik dapat membuat pelajar menjadi lebih ikut serta dan berinteraksi dengan media pembelajaran yang digunakan.¹¹

d. Jenis-jenis media pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi, Media Pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok diantaranya :

- 1) Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti bukudan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanisme atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi ini meliputi teks, grafis, foto atau representasi fotografik dan reproduksi.

- 2) Media hasil teknologi audio-visual

Teknologi audiovisual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audiovisual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor, film, recorder, dan proyektor visual yang lebar. Maka, pengajaran melalui audiovisual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan computer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Pada dasarnya, teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk penyampaian materi kepada siswa.

- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

¹¹ Andrew Fernando Pakpahan, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. yayasan kita menulis , h. 10

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.¹²

e. Ciri-ciri media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa ciri-ciri, ciri tersebut menggambarkan bagaimana media pembelajaran tersebut dapat digunakan. Menurut Hamdani (2011) ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk penggunaan media diantaranya :

1) Ciri fiksatif (*fixitiveProperty*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek, dimana dengan ciri fiksatif ini, media mampu mengartikan suatu kejadian tertentu.

2) Ciri manipulatif (*manipulatif property*)

Ciri manipulatif ini yaitu, media harus mampu memanipulasi atau mengubah suatu objek. Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Sehingga media disini dituntut keefektifannya untuk mengoptimalkan waktu seefisien mungkin. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil-hasil rekaman video. Media (rekaman video atau audio dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian-bagian penting atau utama dari ceramah atau pidato. Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu.

3) Ciri distributif (*distributive Property*)

Ciri distributif dari media pembelajaran menggunakan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan, kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa, stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

¹² Husniyatus Salamah Zainiyati. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana, h. 72-75

f. Peran Media Pembelajaran Dalam Matematika

Media pembelajaran sangat berperan dalam pendidikan terutama dalam matematika. Menurut Kemp&Dayton, peran tersebut meliputi:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat lebih baik.
- 2) Proses belajar mampu menjadi lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- 4) Waktu pembelajaran dapat diperpendek
- 5) Kualitas belajar bisa lebih ditingkatkan
- 6) Proses belajar mengajar dapat berlangsung kapanpun dan dimana pun diperlukan
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru berubah kearah positif¹³

2. Media Videoscribe

a. Pengertian media videoscribe

Videoscribe merupakan salah satu software berbasis komputer yang berupa audio visual dalam bentuk animasi dengan gambar dan teks bernarasi atau lebih dikenal dengan yang dapat digunakan untuk membuat whiteword animation.¹⁴ Videoscribe muncul pada tahun 2012 yang dibuat oleh Sparkol Perusahaan di United Kingdom.¹⁵

Sparkol Videoscribe merupakan aplikasi yang dapat membuat video berupa animasi, gambar, tulisan dan suara. Sejalan dengan Jannah, Harijanto, & Yushardi, Sparkol Videoscribe merupakan pembelajaran berbasis video yang menampilkan materi secara runtun melalui gambar, tulisan, animasi dan disertai dengan suara. Materi pembelajaran disampaikan dengan gabungan teks, gambar,

¹³ Teguh Wibowo. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta : Magnum Pustaka, h. 2-7

¹⁴ Jefferly Helianthusonfri. 2019. *Belajar Membuat Whiteboard Animation Untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, h. 22

¹⁵ Badiah Susanti. 2019. Penggunaan Media Pembelajaran Videoscribe Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah t-Takwa Pinang Kota Tangerang Tahun 2018. *Jurnal kajian Penelitian Dan Pendidikan dan Pembelajaran*. 3(2), h. 388

teks, animasi dan disertakan suara yang akan membuat siswa mengikuti pelajaran dengan fokus dan dalam kondisi yang menyenangkan. Sehingga materi yang ditransfer pada siswa dapat diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati serta dapat diingat kembali.¹⁶

Jadi, dapat disimpulkan bahwa videoscribe adalah salah satu aplikasi yang menghasilkan video berupa animasi, tulisan, teks, gambar dan suara yang dapat digunakan untuk memberikan kemudahan dalam menyajikan materi selama proses pembelajaran.

b. Manfaat Videoscribe

Adapun manfaat dari videoscribe diantaranya :

- 1) Videoscribe dapat digunakan dalam keperluan bisnis secara online. Ide pemasaran(pemakaian) dapat diaplikasikan lewat videoscribe.
- 2) Videoscribe dapat digunakan untuk pendidik dalam pembelajaran.
- 3) Videoscribe dapat digunakan untuk presentasi kebutuhan guru maupun siswa.
- 4) Menunjukkan kemampuan berpikir dan mengkombinasikanya melewati video animasi.¹⁷

c. Keunggulan dan kekurangan videoscribe

Adapun keunggulan dari videoscribe yaitu :

- 1) mudah digunakan
- 2) tampilan yang *user friendly*
- 3) kecepatan proses pembuatan whiteboard animation,
- 4) dan harga yang terjangkau.¹⁸

Sedangkan kekurangan dari videoscribe adalah diantaranya :

- 1) Dibutuhkan peralatan khusus dalam penyajiannya.
- 2) Memerlukan tenaga listrik
- 3) Memerlukan keterampilan khusus dalam pembuatannya.

¹⁶ Mutia Rahayu&Masniladevi. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Sparkol VideoScribe Terhadap Hasil Belajar Materi Faktor dan Kelipatan Bilangan Kelas IV SDN Gugus IV Surantih, *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 4(3), h. 3387

¹⁷ *Ibid*, h. 388

¹⁸ Akbar iskandar,dkk. 2019. *Aplikasi Pembelajaran TIK*. Yayasan Kita Menulis, h. 54

d. Ciri-ciri Media Videoscribe

Adapun ciri-ciri dari media videoscribe diantaranya :

- 1) Adanya animasi tangan menulis
- 2) Adanya gambar-gambar kartun yang digunakan sebagai objek
- 3) Berlatar putih.
- 4) Mudah digunakan untuk untuk pemula.¹⁹

e. Prosedur Penggunaan Media Videoscribe

Menurut Al Muchtar, bahwa prosedur atau langkah-langkah penting dalam penggunaan media diantaranya :

1) Persiapan sebelum menggunakan media

Langkah awal penggunaan yaitu membuat persiapan yang sebaik mungkin dengan cara sebagai berikut :

- i. Mempelajari petunjuk penggunaan media, terutama apabila dibutuhkan perangkat keras, seperti proyektor dan sebagainya.
- ii. Semua peralatan yang berkaitan perlu disiapkan sebelumnya sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran tidak terganggu .
- iii. Perhatikan peraturan ruang maupun peserta didik, begitu pula dengan penempatan media diatur sedemikian rupa sehingga memungkinkan semua peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

2) Pelaksanaan penggunaan media

Pada saat kegiatan proses belajar dengan menggunakan media berlangsung hendaknya dijaga agar suasana belajar tetap tenang. Keadaan tenang tidak bukan berarti peserta didik harus duduk diam dan pasif, yang penting perhatian peserta didik tetap terjaga. Jika dengan menggunakan pesawat proyektor yang memerlukan kegelapan ruang, usahakan agar peserta didik masih dapat menulis hingga masih mungkin membuat catatan-catatan yang perlu.

¹⁹ Mohammad Ali Ridho. 2019. *Pengaruh Audio Visual Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar dan Sikap Mahasiswa PAI Angkatan 2014 Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya*. Surabaya : skripsi UIN Sunan Ampel, h.27&29

3) Evaluasi

Pada tahap ini merupakan tahap penjiwaan apakah tujuan pembelajaran telah tercapai, selain itu untuk memantapkan pemahaman materi yang disampaikan melalui media. Untuk itu perlu disediakan tes yang harus dikerjakan peserta didik sebagai umpan balik.

4) Tindak lanjut

Dari umpan balik yang diperoleh, pendidik dapat meminta peserta didik untuk memperdalam sajian dengan berbagai cara. Misalnya diskusi mengenai hasil tes.²⁰

Adapun prosedur atau langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran videoscribe diantaranya :

1) Mengorganisasikan siswa

Guru menjelaskan kepada siswa terkait pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan kali ini selanjutnya guru membantu siswa dalam mendefinisikan pembelajaran yang berkaitan dengan masalah yang terkait dengan materi.

2) Menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan media videoscribe

Guru menayangkan media berupa video yang berisi materi yang akan dipelajari selanjutnya siswa diberi petunjuk bagaimana mengikuti pembelajaran kali ini.

3) Menganalisa materi yang sedang dibahas

Guru membantu siswa merencanakan serta menyiapkan pertanyaan yang sesuai dengan video dan membantu siswa agar lebih memahami materi.

4) Mengevaluasi materi yang dibahas

Guru membantu siswa untuk melakukan evaluasi terhadap siswa.

f. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media videoscribe

Pemilihan sebuah media didasarkan atas berbagai macam pertimbangan. Pertimbangan yang utama biasanya dilihat faktor biaya, waktu, tenaga, keefektifan, keefisienan, seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi

²⁰ Wahyudin Nur Nasution. 2019. *Strategi Pembelajaran*. Medan : Perdana Publishing, h. 74-75

modern yang baik untuk diangkat secara utuh dengan modifikasi seperlunya, dan diadaptasikan dengan keadaan setempat.

1) Alasan teoritis pemilihan media

Suyanto dan Jihad, mengungkapkan bahwa prinsip pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran bergantung pada tujuan, materi, dan strategi belajar serta kondisi kelas. pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempercepat tujuan pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran akan memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Pendidik yang mengajar pada kelas yang berjumlah siswa banyak dapat menggunakan media audio visual. Penggunaan media audio visual mempermudah pendidik dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan.

2) Alasan praktis pemilihan media

Alasan praktis dalam pemilihan media berkaitan dengan beberapa pertimbangan serta alasan dari pengguna, seperti guru dan tenaga pendidik lainnya dalam memilih media yang akan digunakan. Sadiman menjelaskan bahwa terdapat beberapa sebab seseorang dalam memilih media, diantaranya: alat demonstrasi, sudah kenal dengan media dan memotivasi siswa. Arsyad, mengungkapkan tiga alasan praktis seorang pendidik dalam memilih media pembelajaran diantaranya : (1) pendidik merasa telah mengenal dengan media pembelajaran tersebut (2) pendidik merasa bahwa media yang dipilihnya dapat mewakili dengan lebih baik dengan dirinya, (3) media yang akan digunakannya mampu menarik minat serta perhatian peserta didik.²¹

Jadi, dapat disimpulkan beberapa hal yang menjadi pertimbangan pemilihan media videoscibe dalam pembelajaran ini diharapkan agar dapat memenuhi kebutuhan dalam mengajar. Adapun beberapa hal tersebut diantaranya :

²¹ Pari purnaningsih.2017. Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual Untuk Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*. 2(1), h.35-36

- 1) Media videoscribe membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan supaya dapat meningkatkan hasil belajar yang baik bagi siswa.
- 2) Perpaduan antara gambar animasi, suara serta tulisan ddialam media videoscribe membantu menarik perhatian siswa dalam belajar.
- 3) Proses pembuatan media videoscribe dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak meski tergantung pada layanan internet.
- 4) Biaya yang diperlukan dalam membuat media videoscribe masih terjangkau.

3. Kemampuan Pemahaman Konsep

a. Pengertian pemahaman konsep

Pemahaman adalah kemampuan untuk mmenggambarkan sesuatu situasi atau persoalan yang sedang terjadi. Menurut Novitasari, “pemahaman didefenisikan sebagai kemampuan untuk menangkap makna darisuatu konsep²². Menurut Bloom diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang akan dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa dapat menerima, menyerap, dan memahami serta mengerti apa yang dibacanya, dilihatnya, dialaminya, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang dilakukannya.

Adapun konsep menurut J. Skeel, konsep diartikan sebagai sesuatu yang tergambar dalam pikiran, gagasan, atau suatu pengertian. Dalam hal ini, konsep merupakan sesuatu hal yang sudah tertanam dalam hati seseorang dan tergambar dalam pikiran, gagasan atau suatu pengertian.²³ Menurut Gagne, “konsep adalah ide/gagasan yang memungkinkan kita untuk mengelompokan tanda(objek) kedalam contoh atau dapat diartikan bahwa konsep matematika abstrak yang memungkinkan kita untuk mengelompokan (mengklasifikasikan objek atau kejadian. Hal ini senada diungkapkan Arnidha, bahwa “konsep merupakan

²² Siti Ruqoyah, dkk. 2020. *Kemampuan Pemahaman Konsep dan Resiliensi Matematikadengan VBA Microsoft Excel*. Purwakarta : CV tre alea Jacta Pedagogie, h.4

²³ Ahmad Susanto. 2016. *Teori Belajar&Pembelajaran*. Jakarta : Kencana. h. 7-8

representasi intelektual yang abstrak yang memungkinkan seseorang untuk dapat mengelompokkan atau mengklasifikasikan dari objek-objek atau kejadian kedalam contoh atau bukan contoh dari ide tersebut.

Sedangkan untuk pemahaman konsep itu sendiri Menurut Rahayu pemahaman konsep adalah salah satu kemampuan atau kecakapan dalam memahami serta menjelaskan suatu situasi atau tindakan suatu kelas atau kategori, yang memiliki sifat-sifat umum yang diketahuinya dalam matematika. Hal ini senada juga yang dikatakan oleh Sanjaya menjelaskan bahwa pemahaman konsep kemampuan siswa yang berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran dimana siswa tidak sekedar mengetahui atau mengingat sejumlah materi pelajaran, tetapi siswa mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk lain yang mudah dimengerti. Memberikan interpretasi data dan mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk lain yang mudah dimengerti, memberikan interpretasi data dan mampu mengaplikasikan konsep yang sesuai dengan struktur kognitif yang dimiliki siswa.²⁴ Sedangkan Chiu, mengatakan bahwa kemampuan pemahaman konsep merupakan kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan dalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengaplikasikannya.²⁵

Berdasarkan paparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep merupakan sebuah kemampuan atau kecakapan seseorang dalam menyerap atau menangkap suatu pelajaran dan dapat mengungkapkan kembali dengan kata-kata yang mudah dipahami.

b. Tingkatan Pemahaman Konsep

Sudjana menjelaskan pemahaman dapat dibedakan menjadi 3 kategori diantaranya :

- 1) Tingkat terendah merupakan pemahaman terjemahan, dimulai dari menerjemahkan arti yang sebenarnya, mengartikan prinsip-prinsip

²⁴ *Ibid*, Siti Ruqoyah, dkk,... h.4-5

²⁵ Ayu Faradillah, dkk. 2020. *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar (EPHB Matematika dengan Diskusi dan Simulasi (DiSi)*. Jakarta : Uhamka Press, h. 26

- 2) Tingkat kedua merupakan pemahaman penafsiran yaitu mengkaitkan bagian-bagian terendah dengan yang diketahui berikutnya, atau mengkaitkan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan.
- 3) Tingkat ketiga merupakan tingkat ekstrapolasi.

Skemp, pemahaman konsep matematika dibedakan menjadi dua jenis diantaranya :

- 1) Pemahaman instrumental adalah kemampuan pemahaman dimana siswa hanya tahu dan hafal suatu rumus dan dapat menggunakannya dalam menyelesaikan soal secara algoritmik saja.
- 2) Pemahaman relasional adalah kemampuan pemahaman dimana siswa tidak hanya sadar tahu dan hafal suatu rumus, tetapi dia juga dapat menerapkan rumus tersebut untuk menyelesaikan masalah-masalah yang berhubungan pada situasi lain.²⁶

Berdasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika menginginkan siswa dapat mengaplikasikan apa yang sudah dipahaminya dalam kegiatan belajar pembelajaran. Ketika siswa sudah mempunyai pemahaman yang baik, maka siswa tersebut dapat memberikan jawaban yang benar.

c. Indikator pemahaman Konsep

Adapun indikator pemahaman konsep menurut Permendikbud No 58 tahun 2014 (Arrahim & Widayanti), yaitu sebagai berikut :

- 1) Menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari.
- 2) Mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut.
- 3) Mengidentifikasi sifat-sifat operasi atau konsep.
- 4) Menerapkan konsep secara logis.
- 5) Memberikan contoh atau contoh kontra.
- 6) Menyajikan konsep dalam bentuk representasi matematis.
- 7) Mengaitkan berbagai konsep dalam matematika maupun diluar

²⁶ *Ibid*, Siti Ruqoyah, dkk.,.. h. 7

8) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep.

Menurut Klipatrick et al., indikator pemahaman konsep matematik sebagai berikut :

- 1) Kemampuan menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari
- 2) Kemampuan mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut.
- 3) Kemampuan menerapkan konsep secara algoritma
- 4) Kemampuan memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang telah dipelajari.
- 5) Kemampuan menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematika.²⁷

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, maka peneliti merangkum indikator-indikator pencapaian kemampuan pemahaman konsep matematika yaitu sebagai berikut :

- 1) Kemampuan menyatakan ulang sebuah konsep.
- 2) Mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya.
- 3) Kemampuan memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep yang dipelajari.
- 4) Kemampuan menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematika.
- 5) Kemampuan Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep.
- 6) Kemampuan menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur tertentu.
- 7) kemampuan mengaplikasikan konsep atau algoritma kedalam pemecahan masalah.

²⁷ *Ibid*, Siti Ruqoyah, dkk,... h. 6

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Pemahaman Konsep

Secara garis besar Ahmadi dan Prasetya membagi faktor tersebut supaya mencapai pemahaman konsep diantaranya :

- 1) Faktor *raw input* (berasal dari dalam diri), dimana masing-masing orang mempunyai kondisi yang tidak sama dalam :
 - i. Kondisi fisiologis, secara umum kondisi fisiologis terkait pada kesehatan (tidak dalam kondisi cacat jasmani) terutama dalam penglihatan maupun pendengaran.
 - ii. Kondisi psikologis, yang meliputi minat, kecerdasan (intelegensi), bakat, motivasi serta kemampuan-kemampuan kognitif lainnya.
- 2) Faktor *Enviromental Input* (berasal dari lingkungan), baik itu lingkungan alami maupun lingkungan sosial. Dimana lingkungan alami dapat berupa suhu, kelembaban serta udara dan sebagainya. Sedangkan, lingkungan sosial dapat berupa suara mesin, lingkungan yang kotor dan seandainya.
- 3) Faktor *Instrumental Input* yang meliputi :
 - i. Kurikulum
 - ii. Program/bahan pengajaran
 - iii. Sarana dan fasilitas
 - iv. Guru

Faktor *Instrumental Input* merupakan yang pengadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diinginkan. Faktor instrumental ini dapat berwujud faktor-faktor keras (*hardware*), seperti gedung, perlengkapan belajar, alat-alat pratikum, perpustakaan dan sebagainya. Maupun faktor-faktor lunak (*software*) seperti kurikulum, bahan yang harus dipelajari, pedoman-pedoman belajar dan lain sebagainya.²⁸

²⁸ Eri Siti Sarah. 2016. *Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Materi penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pada Siswa Kelas 3SDN Sukagalih 8 Bandung*. Bandung : Universi

Bedasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan pemahaman konsep pada siswa terdiri dari lingkungan siswa, sarana prasana, instrumen belajar yang digunakan, metode yang digunakan guru dalam belajar serta faktor yang berasal dari siswa itu sendiri baik dari keadaan fisik maupun psikis siswa tersebut.

4. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar secara bahasa terdiri dari dua suku kata yaitu minat dan belajar. Minat dapat diartikan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah atau keinginan, sedangkan belajar berarti berusaha memiliki kepandaian atau ilmu. Dapat disimpulkan bahwasanya minat belajar secara bahasa diartikan suatu kemauan hati yang tinggi untuk berusaha mendapatkan kepandaian atau ilmu.²⁹

Secara sederhana Minat juga dapat diartikan sebagai suatu keadaan dimana seseorang memiliki perhatian terhadap sesuatu dan juga disertai kemauan untuk mengetahui, mempelajari maupun membuktikannya lebih lanjut.³⁰ M Slameto, minat adalah rasa lebih suka dan rasa lebih tertarik terhadap suatu hal ataupun aktivitas, tanpa ada yang dorongan dari orang lain. Menurut Belly minat adalah keinginan yang didorong oleh sesuatu keinginan setelah melihat, mengamati, dan membandingkan serta mempertimbangkan dengan kebutuhan yang diinginkannya.³¹ Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi, memiliki kemauan atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

Sedangkan Minat belajar itu sendiri dapat diartikan sebagai sikap ketaatan pada kegiatan, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif

²⁹ Halid Hanafi&H Muzakkir, 2018. *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta : CV Budi Utama, h. 152

³⁰ H Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. yogyakarta : Deepublish, h. 307

³¹ Edy Syahputra. 2020. *Snowball Throwing Tingkatan Minat dan Hasil belajar*. Sukabumi : Haura Publishing, h.13-14.

melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh.³²Minat belajar juga dapat diartikan sebagai aspek psikologis seseorang yang menampakan diri dalam beberapa gejala seperti : gairah, keinginan, semangat, perasaan, suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain minat belajar itu adalah perhatian, rasa, ketertarikan seseorang (warga belajar) terhadap proses belajar yang dijalankannya dan yang kemudian ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar yang ada. Maka ketika adanya minat pada seseorang, hal itu akan dapat memperkuat ingatan seseorang terhadap sesuatu yang pernah dipelajarinya.³³

b. Indikator Minat Belajar

Menurut Syaiful Bahri Djamarah menyatakan bahwa minat bisa diekpresikan siswa melalui :

- 1) Pernyataan lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya.
- 2) Berpartisipasi aktif didalam suatu kegiatan yang ia minati,
- 3) Menunjukkan perhatian yang besar terhadap sesuatu yang ia minati tanpa memperdulikan hal lainnya(fokus).

Menurut Slameto peserta didik/siswa yang memiliki minat dalam belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Memiliki kecendrungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengingat sesuatu yang telah dipelajari secara terus menerus.
- 2) Adanya rasa suka serta senang pada sesuatu yang ia minati tersebut.
- 3) Memapatkan suatu kebanggaan serta kepuasan terhadap sesuatu yang ia minati.
- 4) Adanya rasa ketertarikan pada sesuatu aktivitas yang ia minati.
- 5) Lebih menyenangi sesuatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya.

³² Imam Paturuhman, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani*. 2017. Sumedang : UPI Sumedang Press Bekerjasama Dengan Prodi Pendidikan Jasmani STKIP Sebelas april Sumedang, h. 97

³³ *Ibid*, Edy Syahputra, h. 12.

6) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.³⁴

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas. Maka diambil kesimpulan bahwasanya indikator yang dilihat untuk mengetahui minat seseorang diantaranya :

- 1) Perasaan senang/suka
- 2) Ketertarikan.
- 3) Perhatian.
- 4) Keterlibatan

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Slameto faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar pada siswa yaitu :

- 1) Faktor internal atau faktor yang terlahir didalam diri siswa. seperti faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh serta faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan dan kesiapan.
- 2) Faktor eksternal atau faktor luar. Seperti faktor keluarga, seperti cara orang tua dalam mendidik, relasi antar anggota keluarga, keadaan ekonomi keluarga, suasana rumah, pengertian orang tua dan latar kebudayaan. Dan yang berikutnya faktor sekolah, seperti, metode mengajar, kurikulum, relsi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar penilaian diatas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.³⁵

B. Penelitian Yang Relevan

setelah peneliti menuliskan kajian pustaka terkait judul penelitian yang dilakukan oleh peneliti, ada beberapa hasil penelitian yang relevan/berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Adapun penelitian tersebut diantaranya :

³⁴ Winda Anggriyani Uno. 2021. *Pengembangan Teknologi Pendidikan IPA Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Minat Belajar*. Gorontalo : CV. Cahaya Arsh Publisher&Printing, 2021, h.48-50

³⁵ *Ibid*, Winda Anggriyani Uno, h. 46-47

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ariyadi Nur Faizin dengan judul *“Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Menggunakan Software Sarkol (Videoscribe) Pada Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) ”* yang dilakukan pada tahun 2021 dengan Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil video pembelajaran animasi menggunakan sofeware sparkol (*Videoscribe*) pada sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dimana media pembelajaran video animasi dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman serta nilai hasil belajar peserta didik terkait materi yang disajikan dan peserta didik mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan kriteria ketuntasan minimal(KKM) dengan persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 80,95% menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat dikategorikan efektif karena lebih dari 80% peserta didik yang merupakan subjek penelitian dapat memenuhi kriteria ketuntasan Minimal (KKM) setelah menggunakan media.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Farhana Manzilina, dkk dengan judul *“Pengembangan Media Videoscribe Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)”* yang dilakukan pada tahun 2020 dengan hasil penelitian bahwa diperoleh penilaian terhadap media videoscribe dari ahli materi dengan rata-rata skor sebesar 4,833 dan termasuk kedalam kategori sangat layak. Sedangkan penilaian ahli media dengan rata-rata 4,058 yang menunjukkan kriteria layak. Dari hasil tersebut maka videoscribe media videoscribe yang dikembangkan berdasarkan pada kategori layak serta valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dikelas.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Yesi Gusmania & Tri wulandari dengan judul *“Efektivitas Pnggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa”* yang dilakukan pada tahun 2018 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas dalam penggunaan media pembelajaran video dengan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Irma Sakti dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMP Ittihad Makassar*" yang dilakukan pada tahun 2019 dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh antara pembelajaran dengan media pembelajaran videoscribe dan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep fisika siswa.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Sari Dewi, Cita dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Peserta Didik Lintas Minat Pada Sub Konsep Sistem Endokrin*", yang dilakukan pada tahun 2019 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media sparkol videoscribe terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem endoktrin dikelas XI IPS SMA Swasta PGRI 43 Singaparna, Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2018/2019.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Mutia Rahayu & Masniladevi dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Komunikasi Matematis Materi Faktor Dan Kelipatan Bilangan Kelas IV SDN Pasar Surantih*" yang dilakukan pada tahun 2020 dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa didapatkan hasil $t_{hitung} = 3,25$ dan $t_{tabel} = 1,692$. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima berarti bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media Sparkol videoscribe terhadap komunikasi matematis siswa dikelas IV SDN 04 Pasar Surantih.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Silfiani dengan judul "*Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Embedded Test Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X Sman 17 Bone Kabupaten Bone*" dilakukan pada tahun 2019 dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar fisika siswa menggunakan media pembelajaran videoscribe berbasis *Embedded Test* pada kelas X SMAN 17 Bone Kabupaten Bone dilihat dari deskriptif kategorisasi penilaian rata-rata adalah baik.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Erina Kuswandari dengan judul "*Pengaruh Media Pembelajaran audioVisual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU 003 Samarinda*" yang dilakukan pada

tahun 2018 dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap minat belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU 003 Samarinda.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Iit Fitria dengan judul “ *Pengaruh Media Pembelajaran Videoscribe Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Islam Bina Balita Bandar Lampung*” yang dilakukan pada tahun 2017 dengan Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan diberikan media pembelajaran videoscribe hal ini ditunjukkan dalam kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran videoscribe memiliki hasil 32,9. Sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan media gambar memiliki hasil 2,5 yang artinya media pembelajaran videoscribe efektif digunakan untuk perkembangan bahasa anak usia dini.

C. Kerangka Berpikir

Dalam proses belajar matematika sering ditemui masalah-masalah yang harus diselesaikan. Masalah tersebut umumnya sering dituangkan kedalam bentuk soal-soal yang berdasarkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini kemampuan pemahaman konsep dan minat belajar sangatlah penting dimiliki siswa untuk memudahkan mereka dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Kemampuan pemahaman konsep dan minat belajar tersebut haruslah dimiliki setiap peserta didik dan terus diasah serta dikembangkan, supaya peserta didik dapat memperdalam pemahaman mereka agar mudah menyelesaikan masalah matematika tersebut.

Untuk mengembangkan kemampuan dan minat tersebut, sekiranya dapat menggunakan alat atau media dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan adalah media pembelajaran berjenis audio dan visual yaitu media pembelajaran videoscribe yang merupakan *software* pengolah video animasi yang memiliki fitur beragam sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang memiliki keunikan dapat menarik perhatian siswa.

Oleh karena itu, pada penelitian ini akan menggunakan media pembelajaran Videoscribe dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan minat belajar matematika siswa. Adapun kerangka berpikir pada penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh media pembelajaran videoscribe terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.

Kemampuan pemahaman konsep merupakan hal yang sangat penting dimiliki siswa baik mulai dari tingkat dasar maupun tingkat menengah. Dalam proses belajar kemampuan pemahaman konsep merupakan salah satu tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran matematika bahkan hal yang sangat mendasar dalam suatu pembelajaran. Kemampuan pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan siswa berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran dimana siswa tidak hanya sekedar mengetahui atau mengingat sejumlah materi pelajaran, tetapi siswa mampu mengungkapkan kembali kedalam bentuk lain yang mudah dimengerti. Carpenter mengatakan bahwa yang diperoleh dalam belajar matematika dengan pemahaman maka akan dapat lebih memudahkan transfer belajar, memperkuat ingatan dan memungkinkan kegiatan belajar lebih bermakna. Sehingga dapat dikatakan dengan adanya kemampuan pemahaman konsep pada siswa maka akan lebih memudahkan siswa dalam mencari solusi atau jawaban dari permasalahan yang diberikan.

Oleh karena itu, kemampuan pemahaman konsep haruslah lebih ditingkatkan. Namun untuk mencapai kemampuan tersebut tidaklah mudah. Adapun hambatan tersebut terlihat dari faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan pemahaman konsep matematika siswa diantaranya faktor dalam diri siswa maupun diluar dari diri siswa tersebut yang meliputi metode pembelajaran yang diterapkan guru, kurikulum, penggunaan sarana/ fasilitas dalam pembelajaran.

Dalam hal ini, guru harus memperhatikan media yang dapat digunakan proses belajar mengajar. Dimana seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi modern, banyak sekali media yang dapat

dimanfaatkan dan digunakan guru dalam pembelajaran, salah satunya media dengan menggunakan videocribe yang merupakan *software* pengolah video animasi yang memiliki fitur beragam sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang memiliki keunikan dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan paparan diatas, diduga bahwa media pembelajaran videoscribe dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.

2. Terdapat pengaruh media pembelajaran videoscribe terhadap minat belajar matematika siswa .

Dalam proses belajar mengajar siswa pasti berhadapan dengan rasa bosan sehingga tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Dalam hal ini minat belajar juga haruslah dimiliki siswa karena dengan adanya minat belajar yang kuat dalam diri siswa maka akan dapat menimbulkan keingintahuan serta kesenangan didalam diri siswa untuk belajar. Edy (2020) mengatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Jika seorang siswa memiliki rasa ingin tahu dan rasa ketertarikan dalam belajar, maka ia akan lebih cepat mengerti dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat belajar pada siswa tersebut maka salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran juga dapat memungkinkan meeningkatkan minat belajar siswa. Hamalik mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keingintahuan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan dapat membawa dampak-dampak psikologis pada siswa. Dalam hal ini salah satu media pembelajaran yang akan digunakan merupakan media pembelajaran berjenis audio visual yaitu videocribe yang merupakan *software* pengolah video animasi yang memiliki fitur beragam sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang

dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang memiliki keunikan dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan paparan diatas, diduga bahwa media pembelajaran videoscribe dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa.

3. Terdapat pengaruh media pembelajaran videoscribe terhadap kemampuan pemahaman konsep dan minat belajar matematika siswa.

Pendidikan disekolah mempunyai tujuan untuk mengubah pribadi manusia agar dapat memiliki pengetahuan, keterampilan serta sikap peserta didik yang berkualitas. Dalam proses belajar matematika sering ditemui masalah-masalah yang harus diselesaikan. Masalah tersebut umumnya sering dituangkan kedalam bentuk soal-soal yang berdasarkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini kemampuan pemahaman konsep sangatlah penting bagi peserta didik. selain itu minat belajar juga sangat penting dimiliki peserta didik untuk memudahkan mereka dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Kemampuan pemahaman konsep dan minat belajar tersebut haruslah dimiliki setiap peserta didik dan terus diasah serta dikembangkan, supaya peserta didik dapat memperdalam pemahaman mereka agar mudah menyelesaikan masalah matematika tersebut.

Seiring dengan berkembangnya zaman, dimana sekarang mulai dari siswa sekolah dasar maupun menengah tidak pernah terlepas dari teknologi informatika, sehingga menyebabkan pola pikir siswa berubah, dan bahkan lebih tertarik pada teknologi modern dari pada konvensional. Hal ini mengakibatkan siswa pasif dan merasa bosan. oleh karena itu, untuk mempermudah menanamkan pemahaman konsep dan minat belajar matematika pada siswa, salah satunya cara menggunakan media pembelajaran audiovisual berupa aplikasi videoscribe yang merupakan *software* pengolah video animasi yang memiliki fitur beragam sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang memiliki keunikan dapat menarik perhatian siswa. Proses pembuatan media videoscribe ini juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak meski bergantung pada layanan internet. Hal ini akan lebih memberi

kemudahan pada guru dalam membuat media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran akan sangat mudah untuk guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, Pembelajaran akan menarik, pemahaman tentang materi mudah dipahami serta dapat meningkatkan kemampuan dan minat belajar siswa terkhususnya pembelajaran matematika.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran videoscribe ini diharapkan akan memberikan pengaruh terhadap proses belajar siswa yaitu terhadap kemampuan pemahaman konsep dan minat belajar siswa.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya terhadap masalah penelitian.³⁶ Adapun Hipotesis dalam penelitian ini adalah

1. H_{01} : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran videoscribe terhadap pemahaman konsep matematika siswa.
 H_{a1} : Terdapat pengaruh media pembelajaran videoscribe terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.
2. H_{02} : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran videoscribe terhadap minat belajar matematika siswa.
 H_{a2} : Terdapat pengaruh media pembelajaran videoscribe terhadap minat belajar matematika siswa.
3. H_{03} : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran videoscribe terhadap kemampuan pemahaman konsep dan minat belajar matematika siswa.
 H_{a3} : Terdapat pengaruh media pembelajaran videoscribe terhadap kemampuan pemahaman konsep dan minat belajar matematika siswa.

³⁶ Indra Jaya. 2017. *Penerapan Statistik Untuk pendidikan*. Medan : Perdana Publishing. h. 107



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN