

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti pengantar atau pengantara. Hal ini berarti bahwa media merupakan sarana untuk menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran, *Association of Education and Communication Technology (AECT)* di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs (1991) dalam (Azhar, 2014) media pembelajaran merupakan alat secara fisik seperti buku, grafik, video, film, kaset maupun komputer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan isi materi atau pelajaran.

Secara khusus, media dalam proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun informasi baik visual maupun verbal. Jika media tersebut menyampaikan pesan atau informasi yang memiliki tujuan instruksional atau berkaitan dengan pengajaran, maka media tersebut disebut sebagai media pengajaran. Jika istilah media pendidikan digunakan

secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi, seperti yang diungkapkan oleh Hamalik (1989), maka hubungan komunikasi akan berlangsung dengan baik dan mencapai hasil maksimal jika didukung oleh alat bantu yang disebut media komunikasi.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang berupa bentuk fiksi yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan materi dari pembawa informasi (guru) kepada pembawa informasi (siswa). Media tidak hanya berfungsi sebagai pembawa pesan, tetapi juga menyajikan informasi secara efektif dan memfasilitasi proses belajar.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam pendidikan karena dengan media pembelajaran guru dapat menyampaikan informasi atau materi pembelajaran untuk siswa dengan baik. Guru tidak hanya sekedar memberikan materi dengan metode ceramah namun guru dapat mengajak siswa untuk memahami sendiri materi pembelajaran tersebut. Fungsi media pembelajaran menurut (Wina, 2014) yaitu;

- a) Fungsi komunikatif, media pembelajaran digunakan untuk memfasilitasi komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan.
- b) Fungsi insentif, dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih aktif dalam belajar.

- c) Fungsi yang bermakna, media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan analitis dan kreatif siswa sebagai aspek kognitif serta meningkatkan sikap dan keterampilan.
- d) Fungsi pemerataan persepsi, media pembelajaran digunakan untuk menyamakan persepsi setiap siswa agar siswa mempunyai pendapat yang sama terhadap informasi yang disajikan.
- e) Fungsi individualitas, manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah dapat memenuhi kebutuhan setiap individu dengan minat dan gaya belajar yang beragam.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang penting sebagai sumber belajar bagi siswa, membantu siswa memahami pesan dan informasi dari guru sehingga materi pembelajaran dapat ditingkatkan dan membentuk perhatian siswa terhadap materi pembelajaran.

2.1.2 Manfaat media Pembelajaran

(Depdiknas 2003) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, antara lain:

- a) Pembelajaran yang Jelas dan Menarik: Media memiliki potensi untuk menyajikan informasi melalui suara, gambar, gerak, dan warna, baik secara alami maupun manipulatif, sehingga membuat proses pembelajaran lebih menarik.

- b) **Interaktivitas dalam Pembelajaran:** Dengan pemilihan dan perancangan yang tepat, media dapat memfasilitasi komunikasi dua arah yang aktif antara guru dan siswa.
- c) **Efisiensi Waktu dan Tenaga:** Penggunaan media memungkinkan guru untuk menyampaikan informasi secara cepat dan efektif, sehingga mengoptimalkan pemanfaatan waktu dan tenaga.
- d) **Peningkatan Kualitas Hasil Belajar:** Media dapat membuat proses pembelajaran lebih efisien dan membantu siswa menyerap materi dengan lebih mendalam, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih baik.
- e) **Fleksibilitas dalam Pembelajaran:** Media pembelajaran dapat dirancang untuk memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja, tanpa bergantung pada kehadiran guru.
- f) **Mendorong Minat Belajar:** Media yang menarik dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi, mendorong mereka untuk mencintai ilmu pengetahuan dan secara aktif mencari sumber belajar.
- g) **Peran Guru yang Lebih Positif dan Produktif:** Dengan memanfaatkan media dengan baik, guru tidak hanya menjadi sumber belajar, tetapi juga dapat lebih fokus pada aspek edukatif lainnya, seperti membantu siswa yang mengalami kesulitan dan memotivasi mereka dalam belajar.

2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Direktorat Jendral peningkatan mutu pendidik dan Tenaga Kependidikan menyatakan bahwa ada 7 pengelompokan jenis media pembelajaran; (1) Media Audio Visual, media yang menggabungkan suara dan gambar yang dapat bergerak, seperti film, rekaman video, dan program TV. (2) Media audio visual yang tidak bergerak seperti film rangkai suara. (3) Media audio yang memiliki elemen gerak terbatas, seperti narasi dengan ilustrasi tertulis. (4) Media visual dengan unsur suara terbatas, seperti gambar diam atau slide tanpa suara. (5) Media visual dnegn elemen pergerakan, seperti presentasi berbasis gambar bergerak (6) Media visual tidak bergerak, seperti foto, dokumen cetak. (7) Media audio, seperti siaran radio dan rekaman suara, media cetak, seperti buku, modul, dan materi ajar lainnya.

Menurut (Wina,2010), media pembelajaran juga dapat di kelompokkan berdasarkan sudut pandang tertentu. Dalam konteks sifatnya media pembelajaran dapat di kelompokkan menjadi: (1) Media audio, merupakan media yang hanya dapat di dengar tanpa elemen visual, seperti siaran radio atau rekaman suara. (2) Media visual, merupakan media yang hanya dapat dilihat dan tidak mengandung undur suara, seperti film slide, foto lukisan, dambar dan berbagai macam bahan cetak grafis. (3) Media audio visual, merupakan jenis media yang mengandung unsure suara dan gambar, seperti rekaman video, film, video pembelajaran dan sejenisnya.

Berdasarkan jenis media pembelajaran di atas, penelitian mengkhususkan jenis media audio visual yang akan digunakan sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini. Media audio visual yang akan di gunakan yaitu *YouTube*.

2.2 YouTube

YouTube adalah media sosial yang paling banyak di minati masyarakat orang dewasa ini. Penggunaan internet tidak hanya menggunakan *YouTube* untuk hiburan, tetapi juga sebagai sumber pembelajaran dan informasi. *YouTube* sebagai media sosial yang terus berkembang, memberikan peluang baru di bidang pendidikan. *YouTube* dapat di jadikan sebagai media ajar kreatif dan inovatif. Lembaga pendidikan dapat memanfaatkan *YouTube* sebagai media pembelajaran yang disukai oleh siswa, menujung minat siswa yang lebih cenderung memahami informasi melalui teknologi seperti video visual. Pemanfaatan *YouTube* dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga mempercepat pemahaman materi, mengatasi kejenuhan, dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik di bandingkan metode konvensional. Hal tersebut dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa yang pada akhirnya akan berdampak positif pada pencapaian hasil belajar (Mujianto,2019).

(Kumala,2021) menyatakan bahwa ada dampak positif pemanfaatan konten *YouTube* sebagai media ajar terhadap minat peserta didik dalam pembelajaran. Pemanfaatan konten *YouTube* sebagai media ajar juga memiliki

dampak positif terhadap motivasi belajar. Lebih lanjut, dinyatakan pula bahwa motivasi belajar peserta didik yang menggunakan YouTube sebagai sumber belajar berada dalam kategori yang sangat baik (Tohari & Bachri, 2019).

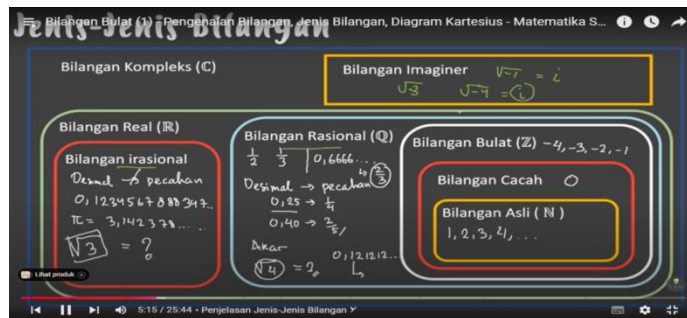
YouTube telah berkembang menjadi salah satu platform (media) yang sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan, terutama sebagai media pembelajaran di kelas. Dengan kemampuannya untuk menyajikan konten dalam format video, YouTube menawarkan cara yang menarik dan interaktif untuk belajar. Siswa dapat mengakses berbagai jenis video pendidikan yang mencakup hampir semua topik, mulai dari matematika dan sains hingga seni dan bahasa. Keberagaman konten ini memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan gaya dan kebutuhan mereka masing-masing. Penggunaan video dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi siswa. Konten yang menarik dan visual seringkali membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode tradisional. Banyak penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan YouTube dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan keterampilan siswa, tetapi juga menumbuhkan minat mereka terhadap materi yang diajarkan.

Selama pandemi Covid-19, YouTube menjadi salah satu solusi utama untuk pembelajaran jarak jauh. Guru dapat membuat dan membagikan video yang menjelaskan konsep-konsep penting, memungkinkan siswa untuk belajar di rumah. Media ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengakses materi pelajaran secara fleksibel, meskipun tidak ada interaksi

langsung dengan guru. Lebih dari sekadar sumber informasi, Penggunaan video dapat menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami, sehingga menghemat waktu dalam proses pembelajaran di kelas (Hidayati, N. I., Hidayat, M. T., Kasiyun, S., & Rahayu, D. W., 2021)..

Selain itu, YouTube mendorong interaksi dan diskusi di kalangan siswa. Melalui kolom komentar, siswa dapat berinteraksi satu sama lain, berbagi pendapat, dan mengajukan pertanyaan tentang materi yang mereka pelajari. Ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan mendukung, di mana siswa merasa lebih terlibat dalam proses pendidikan (Muliansyah & Rahmayanti, 2019). Secara keseluruhan, YouTube sebagai media pembelajaran di kelas menawarkan banyak keuntungan. Dengan pemanfaatan yang tepat, platform ini dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mendukung proses belajar mengajar, memberikan aksesibilitas, meningkatkan motivasi, dan membangun keterampilan penting bagi siswa (Wardani, 2019).

Selanjutnya pada penelitian (Mujianto, 2019) didapatkan hasil penggunaan YouTube sebagai media dalam pembelajaran memiliki peran yang signifikan terhadap minat dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran



Gambar 2.1 Contoh Pembelajaran Matematika Dalam YouTube

Sumber: *YouTube Le GuruLes*

Penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran memiliki 6 keuntungan yaitu:

- 2.2.1 Informatif, maksudnya adalah YouTube menyediakan informasi seputar ilmu dan teknologi terkini.
- 2.2.2 Cost Effective, artinya Youtube dapat di akses secara gratis melalui jaringan internet.
- 2.2.3 Potensial, maksudnya yaitukeberadaan YouTube yang sanga populer dan jumlah video yang terus bertambah menjadi YouTube memiliki potensi besar terhadap pendidikan.
- 2.2.4 Praktik dan Lengkap, artinya YouTube dapat di akses dengan mudah oleh berbagai kalangan dan menyediakan beragam video sebagai sumber informasi.
- 2.2.5 Shareable, maksudnya YouTube dapat disebar luaskan ke situs lain melalui tautan terdapat pada video
- 2.2.6 Interaktif, artinya YouTube memfasilitasi Tanya jawab dan diskusi melalui kolom komentar (Setiadi et al., 2019)

2.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan ukuran seberapa baik seseorang memahami dan dapat menerapkan materi yang telah dipelajari. Hasil ini dapat dilihat melalui perubahan yang terukur dalam peningkatan, yang dievaluasi melalui berbagai jenis tes, tugas, dan penilaian. Selain itu, hasil belajar dapat dibandingkan dengan standar tertentu untuk menentukan apakah tujuan pembelajaran telah tercapai. Pengertian hasil belajar sangat luas, ada beberapa pengertian hasil belajar menurut para ahli yaitu:

2.3.1 Menurut (Suharsimi, 2009) hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan akan tampak dalam perbuatan yang dapat di amati dan dapat di ukur.

2.3.2 (Dimayati & Mudjiono, 1994) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi belajar mengajar.

2.3.3 Hasil Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingka laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dari interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 1995).

2.3.4 Menurut KBBI hasil belajar merupakan suatu yang dibuat atau di jadikan oleh suatu usaha.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat di simpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar dan interaksi perubahan tingkah laku yang dapat dimiliki siswa setelah menerima pengalaman pembelajaran yang akan dicapai.

2.4 Pembelajaran Matematika

Di dalam kehidupan sehari-hari kata matematika sudah tidak asing lagi di dengar. Matematika sebagai wahana pendidikan tidak hanya dapat di gunakan untuk mencapai suatu tujuan, misalnya mencerdaskan siswa, tetapi dapat pula membentuk kepribadian siswa serta mengembangkan keterampilan tertentu. Menurut (Heris dan Utari 2014:4) menyatakan bahwa “ Matematika adalah ilmu tentang pola memuat kegiatan membuat sesuatu menjadi masuk akan dan memerlukan kemampuan mengkomunikasikan idenya kepada orang lain. (Samidi dan Istarani 2016:10) menyatakan bahwa “Matematika adalah pengetahuan atau ilmu mengenai logika dan problem-problem numerik, matematika menolong manusia menafsirkan secara eksak berbagai ide dan kesimpulan-kesimpulan”. Menurut Ruseffendi (dalam Dani Firmansyah 2015:36) “Belajar matematika adalah belajar konsep dimulai dari benda-benda real kongkrit secara intuitif, kemudian pada tahap-tahap yang lebih tinggi konsep itu diajarkan lagi dalam bentuk yang lebih abstrak dengan menggunakan notasi yang lebih umum dipakai dalam matematika”. Oleh karena itu, pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sengaja untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat mencapai tujuan pembelajaran, yaitu perubahan perilaku siswa.

(Rizal, Tayeb, Latuconsina, 2016:176) dalam (Rinto Siswondo,2021) “Tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah agar peserta didik memiliki kemampuan; (1) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun

bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (2) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (3) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, (4) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah”. (Rizal, Tayeb, Latuconsina, 2016:176).

Dari sudut pandang beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika memiliki peran yang signifikan dalam pendidikan, tidak hanya dalam mencerdaskan siswa, tetapi juga dalam membentuk kepribadian dan keterampilan. Proses pembelajaran matematika dimulai dari konsep yang nyata, dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan dalam penalaran, pemecahan masalah, komunikasi, serta sikap positif terhadap manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari.

2.5 Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan untuk mendukung penelitian ini antara lain sebagai berikut:

2.5.1 Penelitian yang di lakukan oleh Nur Isnainy Hidayati, dkk (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Aplikasi YouTube Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada

Materi Ekosistem di Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut menggunakan menggunakan metode Quasi Eksperiment dengan menggunakan rancangan kelompok Nonequivalent control group desing. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan media berbasis YouTube memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa. Peningkatan hasil belajar tersebut di lihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa ketika sudah diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis YouTube (Hidayati et al., 2021).

2.5.2 Haryadi Mujiyanto (2019) dengan judul penelitian “Penmanfaatan YouTube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar”. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut yaitu metode explantor research. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu penelitian lapangan dan penelitian kepustalan. Penelitian lapangan meliputi wawancara, kuisisioner dan observasi. Hasil penelitia yang menunjukan bawa penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran berkontribusi besar terhadap meningkatkan minat belajar mahasiswa serta *YouTube* juga memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa (Mujiyanto,2019).

2.5.3 Penelitian yang di lakukan oleh kumala (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan YouTube Terhadap Minat dan Motivasi Belajar Matematika”. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu structural Equation Modeling-Partial Least Squares (SEM-PLS) menggunakan Software smartPLS 3.0. hasil penelitian menyatakan bahwa pemanfaatan YouTube

sebagai media pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika daring dengan menyediakan video pembelajaran sebagai sumber ajar (Kumala,2021).

2.5.4 Penelitian yang dilakukan Hidayati, N. I., Hidayat, M. T., Kasiyun, S., & Rahayu, D. W. (2021) dengan judul “Pengaruh Aplikasi Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di Sekolah Dasar”. Metode yang digunakan yaitu quasi eksperimen (eksperimen semu). Hasil belajar siswa mengenai materi ekosistem sebelum menggunakan media aplikasi YouTube secara umum tergolong rendah. Namun, setelah menggunakan media aplikasi YouTube, hasil belajar siswa pada materi yang sama meningkat menjadi kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi YouTube berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Hidayati, N. I., Hidayat, M. T., Kasiyun, S., & Rahayu, D. W.,2021).

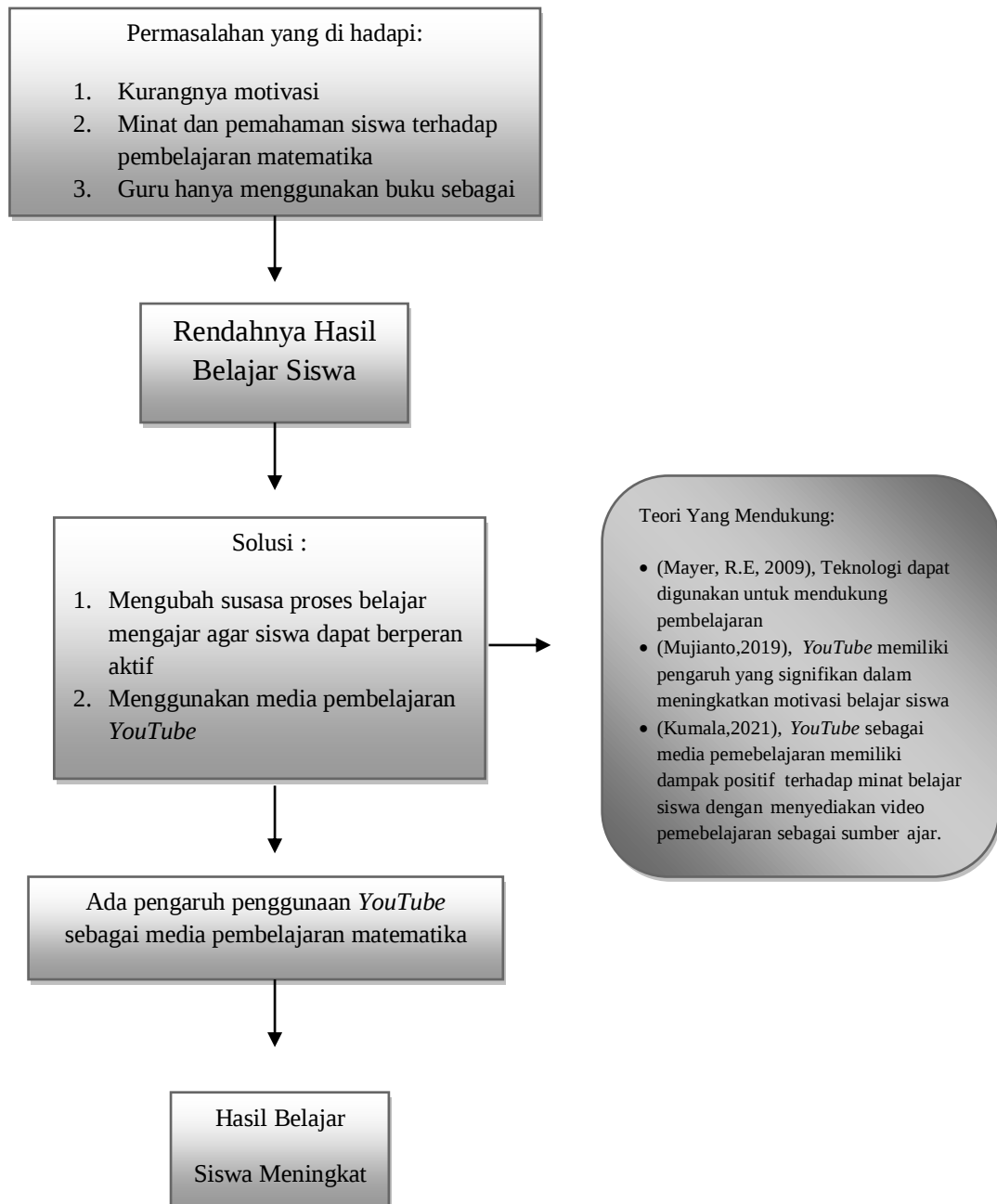
2.5.5 Penelitian yang dilakukan Hanifah, S., Haq, N., & Andiani, D. (2022). Dengan judul “Pengaruh Penggunaan Channel Youtube Privat Al Faiz terhadap Hasil Belajar Matematika”, metode yang digunakan quota sampling, Dari penelitian ini, disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi channel Youtube Privat Al Faiz berdampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa, dengan kualifikasi yang cukup tinggi. Terdapat peningkatan signifikan sebesar 47% pada siswa yang sebelumnya mengerjakan soal tanpa menonton channel tersebut, dibandingkan setelah

menonton channel YouTube Privat Al Faiz. Ini menunjukkan bahwa penggunaan channel YouTube memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar matematika siswa (Hanifah, S., Haq, N., & Andiani, D.,2022).

2.6 Kerangka Berfikir

Permasalahan yang di hadapi pada kurikulum merdeka saat ini, terutama dalam pembelajaran matematika yaitu rendahnya hasil belajar siswa. Berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika yaitu kurangnya motivasi, minat dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika serta guru hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran di kelas. Oleh karna itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran berbasis *YouTube*. Dengan media tersebut, siswa tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran dan akan meningkatkan minat belajar siswa sehingga pencapaian hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka berfikir pada penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.4 Kerangka Berfikir

2.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian tersebut telah di nyatakan dalam bentuk sebuah kalimat pernyataan. Hipotesis di nyatakan sementara karna jawabanya baru di dasarkan oleh teori yang relevan belum di nyatakan oleh fakta-fakta yang empiris yang di dapat melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2013). Hipotesis penelitian yang dapat dirumuskan berdasarkan kerangka berpikir di atas yaitu ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *YouTube* sebagai media terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.