

**PENGARUH MEDIA VIDEO  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI  
MATEMATIKA VOLUME BANGUN RUANG DI KELAS V  
SDN DUKUH MENANGGAL 01 SURABAYA**

**BAB I  
PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang**

Pandemi Covid 19 memberikan pengaruh besar terhadap perubahan aspek-aspek antara lain ekonomi, sosial, budaya, pariwisata, dan juga pendidikan. Dalam kondisi pandemi saat ini pendidikan merupakan salah satu yang sangat terdampak, terutama di kalangan anak-anak dan tentunya hal itu menjadi tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan. Menurut Pratiwi (2020) pihak pemerintah memberikan peraturan kepada masyarakat untuk tidak berkerumun, melakukan pembatasan sosial, dan menjaga jarak fisik. Sehingga pemerintah mengarahkan semua kegiatan dilakukan dirumah untuk sementara waktu, termasuk kegiatan pembelajaran di dunia pendidikan. Pandemi ini sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar disekolah, kebijakan pemerintah mengharuskan seluruh kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah dialihkan menjadi pembelajaran daring.

Ketika pembelajaran luring bahkan daring seperti sekarang ini, mata pelajaran matematika tetap menjadi salah satu bidang studi di sekolah dasar yang harus diperhatikan guru. Berdasarkan hasil observasi saat PLP 1 yang dilaksana pada Senin, 22 – 30 Maret 2021 di SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya. Kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran matematika disebabkan oleh kurangnya guru dalam menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran Matematika di sekolah dasar masih sering terpaku pada penjelasan guru dan buku sehingga aktivitas dan minat belajar siswa rendah. Padahal bisa saja guru berinovasi dan menggunakan media yang sesuai dengan keadaan pembelajaran daring tersebut. Salah satunya guru bisa menggunakan media video tentang volume bangun ruang.

Menurut (Arief, 2002) Proses pembelajaran menuntut setiap guru untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang

menyenangkan dan nyaman, sehingga siswa dapat mencapai tujuannya. Untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar, guru dapat menggunakan sumber belajar yang menarik dan efektif. Selanjutnya menurut (Atmaja, 2018) Membuat media pembelajaran harus sesuai dengan apa yang dibutuhkan anak dan sesuai dengan teknologi modern yang sedang berkembang pada saat ini. Media dalam sebuah kegiatan pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat besar, di antaranya adalah sebagai perantara dalam belajar sehingga apa yang disampaikan oleh guru atau pengajar dapat sampai kepada penerima atau siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas penulis akan melakukan penelitian kuantitatif dengan cara menggunakan media dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan yaitu media video yang peneliti ambil dari akun YouTube “Sonia Nur Ayudita” dengan judul video “Volume Kubus dan Balok (Kelas 5 SD)”. Dengan demikian, judul yang diambil dalam penelitian ini yaitu “Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Matematika Volume Bangun Ruang di Kelas V SDN Dukuh Menanggal 01 Surabaya.”

## **B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diuraikan diatas, batasan masalah pada penelitian ini:

1. Penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Matematika Volume Bangun Ruang di Kelas V SDN Dukuh Menanggal 01 Surabaya.”
2. Menggunakan mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang balok.
3. Subjek penelitian yaitu siswa Kelas V SDN Dukuh Menanggal 01 Surabaya.
4. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media video volume bangun ruang yang berupa *pretest* dan *posttest* dalam bentuk google formulir.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini:

Adakah pengaruh media video terhadap hasil belajar siswa pada materi matematika volume bangun ruang di kelas V SDN Dukuh Menanggal 01 Surabaya?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media video terhadap hasil belajar siswa pada materi matematika volume bangun ruang di kelas V SDN Dukuh Menanggal 01 Surabaya.

#### **E. Variabel Penelitian**

##### **1. Identifikasi Variabel**

Menurut (Sugiyono, 2018) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Identifikasi variabel merupakan bagian dari langkah penelitian dengan cara menentukan variabel-variabel yang ada dalam penelitiannya. Misalnya variabel manipulasi (variabel bebas/variabel independen), variabel respon (variabel dependen/variabel terikat), dan variabel kontrol.

##### **a. Variabel Bebas**

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2018). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media video.

##### **b. Variabel Terikat**

Variabel Terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh adanya variabel bebas (Sugiyono, 2018). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada materi volume bangun ruang di kelas V SDN Dukuh Menanggal 01 Surabaya.

##### **2. Definisi Operasional Variabel**

Menurut (Kusnadi, 2008) Definisi oprasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati atau diobservasi serta dapat diukur. Sedangkan menurut (Fathoni, 2006) definisi variabel dapat diartikan sebagai “segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian”. Variabel-variabel penelitian merupakan kumpulan konsep mengenal fenomena yang diteliti. Variabel adalah sesuatu sifat yang dapat memiliki bermacam nilai atau sesuatu yang bervariasi. Dengan demikian, berikut ini definisi operasional variabel dalam penelitan:

a. Media video

Media video merupakan media pembelajaran berbasis audio visual yang berisi penjabaran materi, disuguhkan dengan gambar atau animasi-animasi menarik yang bersamaan dengan suara yang digunakan untuk menjelaskan materi secara jelas dan padat (Fauziyyah, 2019).

b. Hasil Belajar

Menurut (Dimiyati dan Mudjiono, 2006) Hasil belajar ialah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

## **F. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat. Peneliti membagi menjadi 2 manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan agar lebih memberi informasi tentang Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Matematika Volume Bangun Ruang Di Kelas V SDN Dukuh Menanggal 01 Surabaya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi guru, siswa, sekolah, peneliti, dan pembaca. Adapun manfaat penelitian bagu peneliti yaitu:

- a. Bagi guru
  - 1) Sebagai referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran di kelas.
  - 2) Menambah pengetahuan dan wawasan guna meningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika materi bangun ruang balok melalui media videol.
  - 3) Guru mengetahui dan memahami macam-macam kesulitan siswa dalam mempelajari materi bangun ruang.
- b. Bagi siswa
  - 1) Mempermudah siswa dalam memahami pelajaran yang telah disampaikan guru.
  - 2) Meningkatkan pengetahuan siswa dalam mengerjakan tes yang diberikan guru.
- c. Bagi sekolah

Sebagai sarana yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika serta meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Bagi Peneliti
  - 1) Menumbuhkan dan menambah pengetahuan sarana pengembangan wawasan mengenai media pembelajaran
  - 2) Sebagai bekal peneliti saat sudah terjun dalam dunia pendidikan sebagai seorang guru.



