

**PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI
DAN PERSEPSI MATEMATIKA TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 REBAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

NURUL AYIYAH
NIM. 2618003

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2023**

**PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI
DAN PERSEPSI MATEMATIKA TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 REBAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

NURUL AYIYAH
NIM. 2618003

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2023**

SURAT PERNYATAAN

KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Aiyah

NIM : 2618003

Judul Skripsi : **PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI DAN PERSEPSI MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 REBAN**

menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sertakan sumbernya, apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya,

Pekalongan, 3 April 2023

Yang Menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular stamp. The stamp has a yellow background with a red border and contains the Garuda Pancasila emblem and the text 'MATERAI' and 'NEMERAI'.

Nurul Aiyah

NIM. 2618003

Nalim, M.Si.

Jalan Peni No. 21 BGI RT.005 RW.007

Pekalongan Barat, Kota Pekalongan

NOTA PEMBIMBING

Lampiran : 5 (lima) Eksemplar

Hal : Naskah Skripsi

Sdri. Nurul Ayiyah

Kepada

Yth. Dekan FTIK UIN K.H. Abdurrahman

Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Program Studi Tadris Matematika

di

PEKALONGAN

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari:

Nama : NURUL AYIYAH

NIM : 2618003

Jurusan : TADRIS MATEMATIKA

Judul Skripsi : **PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI DAN PERSEPSI MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 REBAN**

Dengan ini mohon agar Skripsi Saudara tersebut segera dimunaqasahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 3 April 2023

Pembimbing,



Nalim, M.Si.

NIP. 19780105 200801 1 019



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Pahlawan KM.5, Rowolaku, Kajen Kabupaten Pekalongan Kode Pos 51161

Website: www.ftik.uingusdur.ac.id Email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara :

Nama : NURUL AIYIAH

NIM : 2618003

**Judul : PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ANIMASI DAN PERSEPSI MATEMATIKA TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3
REBAN**

Telah diujikan pada 22 Mei 2023 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Akhmad Afroni, M.Pd.
NIP. 19690921 200312 1 003

Penguji II

Dirasti Novianti, M.Pd.
NIP.19871114 201903 2 009

Pekalongan, 22 Mei 2023

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag.
NIP. 19730112 200003 1 001

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah hasil Keputusan bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0453b/U/1987.

Berikut ini adalah pedoman transliterasi Arab-Latin

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	<i>Alif</i>	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	B	Be
ت	<i>Ta</i>	T	Te
ث	<i>Sa</i>	Š	Es dengan titik di atas
ج	<i>Ja</i>	J	Je
ح	<i>Ha</i>	Ḥ	Ha dengan titik di bawah
خ	<i>Kha</i>	Kh	Ka dan Ha
د	<i>Dal</i>	D	De
ذ	<i>Zal</i>	Ẓ	Zet dengan titik di atas
ر	<i>Ra</i>	R	Er
ز	<i>Zai</i>	Z	Zet
س	<i>Sin</i>	S	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy	Es dan Ye
ص	<i>Sad</i>	Ṣ	Es dengan titik di bawah
ض	<i>Dad</i>	ḍ	De dengan titik di bawah
ط	<i>Ta</i>	Ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	<i>Za</i>	ẓ	Zet dengan titik di bawah
ع	<i>'Ain</i>	‘	Apostrof terbalik

غ	<i>Ga</i>	G	Ge
فا	<i>Fa</i>	F	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q	Qi
ك	<i>Kaf</i>	K	Ka
ل	<i>Lam</i>	L	El
م	<i>Mim</i>	M	Em
ن	<i>Nun</i>	N	En
و	<i>Waw</i>	W	We
ه	<i>Ham</i>	H	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	‘	Apostrof
ي	<i>Ya</i>	Y	Ye

2. Vokal

Vokal Tunggal	Vokal Rangkap	Vokal Panjang
ا = a		آ dan =Ā
ي = i	أَي = ai	ي = Ī
و = u	أَوْ = au	ي = Ū

3. Ta Marbûtah

Ta marbûtah yang hidup dilambangkan dengan (t).

Contoh :

المَدِينَةُ القَاضِيَةُ ditulis *al-madânahal-fâḍilah*

Ta marbûtah yang mati dilambangkan dengan (h).

Contoh :

الحِكْمَةُ ditulis *al-hikmah*

4. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau *tasydid* dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا ditulis *rabbanâ*

الْحَجُّ ditulis *al-ḥajj*

5. Penulisan *Alif Lam*

Katasan dan g yang dilambangkan dengan huruf ال ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata *san* dan *g* ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ ditulis *al-syamsu*

الزَّلْزَلَةُ ditulis *al-zalzalah*

6. *Hamzah*

Huruf *hamzah* di awal kata tidak dilambangkan. Namun, *hamzah* yang terletak di tengah dan akhir kataditransliterasikan dengan *apostrof* (‘)

Contoh :

شَيْءٌ ditulis *syai’un*

أَمْرٌ ditulis *umirtu*

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas segala karunia yang telah Allah berikan, penulis persembahkan karya skripsi ini untuk:

1. Orang tua, Ibu Warsiti, Ibu Tuayah dan Bapak Rizal yang telah mendoakan, memberikan motivasi, serta dukungan moril maupun materil kepada penulis.
2. Dosen pembimbing Bapak Nalim, M.Si yang telah memberikan bimbingan, masukan, serta arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Orang yang saya sayangi Dandi Rizki Firmansyah yang telah memberikan dorongan dan bantuan kepada penulis.
4. Temanku, Pangestu danang Wiguna yang telah memberikan dukungan dan bantuannya kepada penulis.
5. Orang yang saya sayangi, Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jong Heosok, Park Jimin, Kim Taehyong dan Jon Jungkook yang telah memberikan motivasi saya dalam penulisan skripsi.

Semoga Allah SWT senantiasa meridhoi mereka dan menjadikan kebajikannya sebagai amal ibadah, aamiin.

MOTTO

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ

اللَّهَ كَثِيرًا

Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri tela dan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat dan yang banyak mengingat Allah.”

(Q.S Al-Ahzab: 21)

ABSTRAK

Nurul Ayiyah. 2023. *Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi dan Persepsi Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Reban*. Skripsi Jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Abdurrahman Wahid Pekalongan. Nalim, M.Si.

Kata Kunci: Video pembelajaran, persepsi matematika, hasil belajar

Video pembelajaran berbasis animasi merupakan salah satu media yang memiliki beberapa kelebihan bila digunakan dalam pembelajaran yang sulit divisualisasikan seperti konsep matematika. Video pembelajaran dapat merangsang persepsi siswa terhadap matematika karena media video dapat memungkinkan siswa secara keseluruhan menangkap materi yang disajikan. Hal ini disebabkan karena media video mengandung visualisasi yang cukup jelas untuk dimengerti. SMP Negeri 3 Reban pembelajarannya masih menggunakan media konvensional sehingga tidak begitu efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa. Dari alasan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi dan Persepsi Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Reban.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut; 1) Apakah video pembelajaran berbasis animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Reban? 2) Apakah persepsi matematika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Reban?. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut; 1) Untuk menganalisis pengaruh video pembelajaran berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Reban. 2) Untuk menganalisis pengaruh persepsi matematika terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Reban.

Penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 3 Reban menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *quasi eksperimen* dan desain eksperimen *non equivalent control group design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 60 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu dengan instrumen angket persepsi terhadap matematika dan instrumen *test (pre-test dan post-test)* hasil belajar siswa.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan; 1) terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa VII SMP Negeri 3 Reban. Hal ini dibuktikan dari hasil uji *independent sample t-test* nilai *post-test*, diperoleh sig. (*2-tailed*) sebesar 0,000 di mana nilai ini lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. 2) Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana pada kolom t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 1,842, sedangkan nilai t_{tabel} untuk taraf signifikansi 5% ($df = N - 2$ untuk $N = 60$) yaitu 2,001. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} ($1,842 < 2,001$), sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Reban.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarganya, sahabat dan para pengikutnya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan baik secara moril maupun materil, sehingga penyusunan skripsi berjudul “Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi dan Persepsi Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Reban” dapat terselesaikan. Ucapan terima kasih sedalam-dalamnya penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim M.Ag selaku Rektor UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan dan Dosen perwalian Akademik.
2. Dr. H. M. Sugeng Sholehudin M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd selaku ketua jurusan Tadris Matematika FTIK UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan
4. Bapak Nalim, M.Si yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam proses penyusunan skripsi.
5. Ibu Heny Liliya Dewi, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Agama Islam FTIK UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

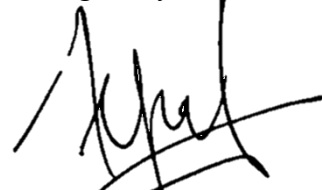
6. Seluruh dosen Tadris Matematika UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang tidak pernah lelah memberikan berbagai ilmu pengetahuan selama perkuliahan.
7. Pihak sekolah SMP Negeri 3 Reban, yang telah memberikan dukungan dan kerjasama selama proses penelitian.
8. Kedua orang tua, Ibu Warsiti, Ibu Tuayah dan Bapak Rizal yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, dan motivasi kepada penulis.
9. Teman-teman baik, dan di Rizki Firmansyah, Pangestu dan ang Wiguna, Rama Purnama Sidi, Suci, Fuad Sigid yang telah memberikan bantuan baik moril ataupun materil kepada penulis.
10. Teman-teman Prodi Tadris Matematika Tahun 2018.

Semoga Allah membalas segala kebaikan seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini. Semoga sripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, aamiin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pekalongan, 4 April 2021

Yang menyatakan,



Nurul Ayiyah

NIM. 2618003

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITASI	v
PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	ix
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Kegunaan Penelitian	4
E. Sistematika Penulisan Skripsi.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Deskripsi Teori	8
B. Penelitian yang Relevan	41
C. Kerangka Berfikir	51
D. Hipotesis	53
BAB III METODE PENELITIAN	54
A. Jenis dan Pendekatan	54
B. Tempat dan Waktu.....	56
C. Variabel Penelitian.....	57
D. Populasi dan Sampel.....	63
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	65
F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	73
A. Data Hasil Penelitian	73
B. Analisis Data.....	77
C. Pembahasan	91
BAB V PENUTUP	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran	97

DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1	Indikator Angket Penelitian Persepsi Siswa tentang Pelajaran Matematika.....57
Tabel 3.2	Indikator Penilaian Video Pembelajaran Matematika Berbasis Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa60
Tabel 3.3	Indikator Hasil Belajar Materi Bentuk Aljabar61
Tabel 3.4	Populasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Reban.....63
Tabel 3.5	Sampel Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Reban64
Tabel 4.1	Data Guru dan Karyawan Sekolah.....74
Tabel 4.2	Data Siswa Sekolah.....75
Tabel 4.3	Data Sarana dan Prasarana Sekolah75
Tabel 4.4	Statistik Deskriptif Data Nilai <i>Pre-test</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen76
Tabel 4.5	Statistik Deskriptif Data Nilai <i>Post-test</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen77
Tabel 4.6	Hasil Uji Validitas <i>Pre-test</i>78
Tabel 4.7	Hasil Uji Validitas Kuesioner79
Tabel 4.8	Hasil Uji Reabilitas <i>Pre-test dan Post-Test</i>79
Tabel 4.9	Hasil Uji Reabilitas Kuesioner.....80
Tabel 4.10	Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....81
Tabel 4.11	Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen82
Tabel 4.12	Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen83
Tabel 4.13	Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen84
Tabel 4.14	Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen85
Tabel 4.15	Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen86
Tabel 4.16	Peningkatan Hasil <i>Pre-test dan Post-test</i>87
Tabel 4.17	Hasil Uji Normalitas Kuesioner.....88
Tabel 4.18	Hasil Uji Linieritas Kuesioner89
Tabel 4.19	Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Persepsi Pembelajaran Matematika Siswa Terhadap Hasil Belajar89
Tabel 4.20	Hasil Uji Koefisien Determinasi Persepsi Pembelajaran Matematika Siswa Terhadap Hasil Belajar91

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Krangka Berfikir	52
Gambar 3.1 Desain Semu dalam Eksperimen <i>Non Equivalent control Group</i> <i>Design</i>	56
Gambar 3.2 Rancangan Penelitian	62

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 3 Daftar Nilai *Pre-test* dan *Post-Test* Kelas Kontrol
- Lampiran 4 Daftar Nilai *Post-test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen
- Lampiran 5 Kisi-kisi Instrumen Tes
- Lampiran 6 Soal dan Kunci Jawaban *Pre-test*
- Lampiran 7 Soal dan Kunci Jawaban *Post-test*
- Lampiran 8 Lembar Validasi Pedoman Observasi
- Lampiran 9 Hasil Uji Validitas
- Lampiran 10 Hasil Uji Reabilitas Tes
- Lampiran 11 Hasil Uji Validitas Angket
- Lampiran 12 Hasil Uji Reabilitas Angket
- Lampiran 13 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 14 Kisi-Kisi Kuesioner Persepsi siswa
- Lampiran 15 Kuesioner Persepsi Siswa Terhadap Matematika
- Lampiran 16 Lembar Observasi
- Lampiran 17 Rubrik Penskoran
- Lampiran 18 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mutu pendidikan Indonesia masih dalam kategori rendah dan kategori keberhasilannya belum bisa dibilang optimal. Hal ini juga berlaku dalam pembelajaran matematika. Problematika yang menonjol dalam pendidikan di Indonesia dikarenakan oleh ketidak tinggian hasil belajar siswa. Survey dari *Programme for Internasional Student Assesment (PISA)* pada tahun 2018 menyatakan bahwa “hasil belajar matematika siswa Indonesia berada pada peringkat 7 terbawah dari 73 negara dengan skor *mean* 379”.¹ Hasil tersebut menunjukkan bahwa Indonesia mengalami penurunan peringkat dari 63 pada tahun 2015. Hal ini disebabkan persepsi yang cenderung negatif terhadap pembelajaran matematika dan menjadi sebab hasil belajar matematika siswa menjadi rendah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Lili Fitriani, mengungkapkan bahwa “Sebagian besar siswa kelas IV di SD Negeri 163 Pekanbaru tahun pembelajaran 2014/2015 menunjukkan kurangnya ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran matematika. Hal itu didapat berdasarkan hasil observasi kepada 146 siswa kelas IV, 90 siswa (61,64%) beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang susah dipahami.

¹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hasil PISA Indonesia 2018: Akses Makin Meluas Saatnya Tingkatkan Kualitas, *Official Website* Kementerian Pendidikan dan kebudayaan. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/12/hasil-pisa-indonesia-2018-akses-makin-meluas-saatnya-tingkatkan-kualitas>, (4 Desember 2019). Diakses pada 23 Desember 2021.

Sedangkan 56 siswa lainnya (38,36%) tidak setuju dengan hal tersebut”.² Sebagian besar siswa yang tidak menyukai pembelajaran matematika disebabkan adanya anggapan terhadap matematika yang tidak lebih dari sekedar kumpulan angka, simbol, dan rumus yang membingungkan. Sehingga pemahaman siswa terhadap konsep materi yang diajarkan juga menjadi sangat kurang. Dalam hal ini guru diharapkan mampu untuk mencari solusi dari persepsi negatif matematika siswa, dengan penyajian pembelajaran yang menarik dan dapat menjadi solusi dari konsep matematika yang cenderung rumit sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Internet merupakan kemajuan teknologi informasi yang memungkinkan perubahan yang bagus dan efektif pada proses pembelajaran. Perubahan ini bisa berupa cara belajar, media pembelajaran, maupun cara mengajar guru. Teknologi video adalah salah satu teknologi yang dapat diakses melalui internet dan secara nyata mengubah baik cara belajar siswa maupun cara mengajar guru. Video pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang dapat mengaktifkan fungsi indera pendengaran dan penglihatan. Menurut Marfi Ario dan Azmi Azra: 2019 “video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu solusi dari keterbatasan jarak dan waktu, dapat diputar kembali kapan saja untuk menambah kejelasan, penyampaian pesan secara cepat dan mudah diingat, dapat meningkatkan pikiran dan pendapat siswa, dapat meningkatkan imajinasi siswa, juga dapat memperjelas materi yang terbilang abstrak dan

² Lili Fitriani, “Hubungan Persepsi Mahasiswa PG PAUD dengan Profesi Sebagai Guru PAUD dengan Motivasi Belajarnya di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, Skripsi FKIP”, *Skripsi*, (Pekanbaru: Universitas Riau, Pekanbaru, 2013), hal. xi.

memberikan gambaran yang lebih nyata”³. Berdasarkan pernyataan tersebut, Video pembelajaran diharapkan dapat memudahkan guru dalam meningkatkan persepsi negatif siswa, karena media ini bersifat menarik dimana dapat meningkatkan imajinasi siswa dan menjelaskan materi yang bersifat abstrak. Dalam pengembangan imajinasi siswa, jenis video pembelajaran yang dianggap paling tepat untuk memperjelas hal-hal yang bersifat abstrak adalah video pembelajaran berbasis animasi.

Video animasi diharapkan dapat menambah media belajar matematika yang beragam dalam untuk meningkatkan daya tarik, motivasi, dan prestasi matematika siswa. Animasi yang menarik dan lucu dapat berfungsi untuk menarik perhatian dan memperkuat motivasi belajar siswa. Selain itu video animasi dengan gambar yang bergerak dapat menjelaskan konsep yang rumit secara sistematis dengan sederhana tiap waktu perubahan.

Survey yang diberikan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Reban pada bulan September 2021, 8 dari 10 peserta didik mengalami kesusahan memahami pembelajaran matematika. Hal tersebut dimungkinkan karena persepsi negatif siswa kepada matematika dan akhirnya berpengaruh terhadap kurang memuaskannya hasil belajar siswa. Tercatat bahwa pembelajaran matematika memiliki *mean* nilai yang cukup rendah dalam perbandingan seluruh mata pembelajaran lainnya.⁴ Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk menganalisis hasil belajar yang dipengaruhi persepsi matematika siswa

³ Marfi Ario dan Azmi Azra, "Pengembangan Video Pembelajaran Materi Integral pada Pembelajaran *Flipped Classroom*", (Metro: *FKPI UM Metro: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, vol. 8, 2019), hlm. 22.

⁴ Suci Candrasari, dkk. Siswa SMP Negeri 3 Reban, Wawancara Pribadi, Batang. 11 September 2021.

melalui media pembelajaran yang menarik. Dari latar belakang tersebut, menjadi motivasi peneliti mengambil judul Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi dan Persepsi Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Reban.

B. Rumusan Masalah

Diambil dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka didapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah video pembelajaran berbasis animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Reban?
2. Apakah persepsi matematika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Reban?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan yang tertera di atas, maka dapat dirumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk menganalisis pengaruh video pembelajaran berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Reban.
2. Untuk menganalisis pengaruh persepsi matematika terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Reban.

D. Kegunaan Penelitian

Dari tujuan penelitian yang telah dijabarkan di atas, maka diharapkan penelitian ini memiliki kegunaan, sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberi salah satu solusi pemikiran terhadap upaya peningkatan hasil belajarsiswa khususnya mengenai pengaruh video pembelajaran berbasis animasi dan persepsi matematika siswa.

2. Kegunaan Praktis

a. Kegunaan untuk guru

Diharapkan penelitian ini dapat memberi solusi beserta informasi bagi guru, terlebih guru matematika dalam pemanfaatan video pembelajaran berbasis animasi.

b. Kegunaan untuk peserta didik

Diharapkan penelitian yang dilakukan dapat menambah hasil belajar siswa, terlebih pada mata pembelajaran matematika dengan memanfaatkan video pembelajaran berbasis animasi.

c. Kegunaan untuk sekolah

Penelitian yang dilakukan diharap menjadi salah satu sumbangsih pemikiran dalam upaya meningkatkan mutu sekolah dan kualitas pendidikan.

d. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian ini peneliti dapat mengetahui pengaruh video pembelajaran berbasis animasi dan persepsi matematika terhadap kemampuan siswa dalam menangkap pembelajaran.

Diharapkan pula peneliti memberikan pengalaman penelitian pembelajaran mengenai hasil belajar siswa.

E. Sistematika Penelitian

Sebagai usaha memudahkan dalam pemahaman terhadap masalah yang dibahas dalam penelitian ini, maka peneliti menyajikan sistematika penelitian sebagai berikut:

Bagian awal pada penelitiann iniberisi judul halaman, halaman pengajuan, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian isi merupakan bagian yang ada di dalamnya inti hasil penelitian, bagian isi yang terdapat dari lima bab. masing-masing bab terbagi menjadi beberapa subbab.

Bab I, Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, kegunaan atau manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II, Landasan Teori meliputi deskripsi teori, penelitian-penelitian yang relevan, beberapa kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

Bab III, Metode Penelitian meliputi jenis dan pendekatan penelitian, tempat serta waktu penelitian, variabel, populasi, sampel beserta teknik pengambilan sampel, instrumen beserta teknik pengumpulan data, serta teknik pengolahan beserta analisis data.

Bab IV, Hasil penelitian beserta pembahasan, terdiri dari tiga subbab yang diantaranya data hasil penelitian, analisis data beserta pembahasan.

Bab V Penutup, yang terbagi dari kesimpulan dan saran.

Bagian terakhir, merupakan bagian yang terbagi atas dari daftar pustaka, daftar riwayat hidup, surat pengantar beserta izin penelitian, surat keterangan sudah melakukan penelitian, dan yang terakhir lampiran-lampiran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melalui serangkaian penelitian hingga analisis dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa VII SMP Negeri 3 Reban. Hal ini dibuktikan dari hasil uji *independent sample t-test* nilai *post-test*, diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000 di mana nilai ini kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas kontrol berbeda secara signifikan dibanding dengan hasil belajar siswa kelas eksperimen. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 78,70. Nilai tersebut dan lebih besardari rata-rata skor *post-test* kelompok kontrol, yaitu 61,96. Sehingga menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Hasil uji regresi linier sederhana pada kolom t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 1,842, sedangkan nilai t_{tabel} untuk taraf signifikansi 5% ($db = N - 2$ untuk $N = 60$) yaitu 2,001. Berdasarkan nilai tersebut, t_{hitung} kurang dari t_{tabel} ($1,842 < 2,001$), sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Reban.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah agar hasil penelitian ini diharapkan menjadi memotivasi dalam memudahkan proses belajar mengajar terkhusus pembelajaran matematika dengan memberkan fasilitas media pembelajaran selain yang sudah ada di sekolah.
2. Bagi guru agar hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai inovasi media pembelajaran ke depan untuk menginspirasi antusiasme siswa dalam pembelajaran matematika. Penggunaan media video pembelajaran berbasis animasi terbukti menjadi salah satu media yang efektif untuk digunakan dalam hasil belajar siswa.
3. Bagi siswa diharapkan memiliki motivasi lebih dalam meningkatkan kemampuan belajar matematika mereka.
4. Untuk peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan ide untuk melakukan penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhamad, dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.
- Afriati. (2021). “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Keaktifan dan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V pada Tema 5 di Sekolah Dasar”. *Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Akhyar, Muhammad. (2018) “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Presentasi terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X MIA SMA Negeri 1 Soppeng”. *Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*. Makasar: UIN Alauddin Makasar.
- Andi, Saptya. (2008) “Pengaruh Media Pembelajaran dan Persepsi Siswa pada Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Matematika”. *Doctoral Thesis*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Ar-Rasyidin. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Perdana Publishing.
- Ardiansah, Feri. (2019). “Pengaruh Media Video terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Pembelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang”. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* vol. 2.
- Ario, M., dan Azra, A., (2019) "Pengembangan Video Pembelajaran Materi Integral pada Pembelajaran *Flipped Classroom*". *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*.vol. 8.
- Atikah Nur. (2016). “Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Sifat-sifat Cahaya (Kuasi Eksperimen di SD Dharma Karya UT)”. *Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*. Tangerang: UIN Syarif Hidayatullah.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Buyung. (2016). “Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Matematika terhadap Hasil Belajar Matematika di SMP”. *Jurnal Ilmiah DIKDAYA*. hal. 20 – 18.
- Candrasari, Suci,. dkk, diwawancarai oleh Nurul Aiyiah, 11 September 2021 Siswa SMP Negeri 3 Reban.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- itriani, Lili. (2013). “Hubungan Persepsi Mahasiswa PG PAUD dengan Profesi Sebagai Guru PAUD dengan Motivasi Belajarnya di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau”. *Skripsi FKIP*. Pekanbaru: Universitas Riau, Pekanbaru.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Hasil PISA Indonesia 2018 Akses Makin Meluas Saatnya Tingkatkan Kualitas*, Diakses pada 23 Desember 2021, dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/12/hasil-pisa-indonesia-2018-akses-makin-meluas-saatnya-tingkatkan-kualitas>.
- Khadijah. 2016. *Belajar dan Pembelajaran* Bandung: Cita pustaka.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- L, Lowther, dkk. 2018. *Instructional Technology & Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar, terjemahan, Edisi Kesembilan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mar’atussaleha. (2019). “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Prezi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 4 Sungguminasa Kabupaten Gowa”, *Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Majid, Abdul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mardianto. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Mustakim, Zaenal. 2018. *Strategi dan Metode Pembelajaran*. Pekalongan: IAIN Press.
- Nasaruddin. (2015) “Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika”. *Jurnal al-Khwarizmi*, 3(2).
- Nugroho, Thomas Adi Tri. (2015) “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Keterampilan Proses IPA dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD Negeri Rojowinangun 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015” *Skripsi Fakultas Ilmu Keguruan*. Yogyakarta: UNY.
- Prayatna, Putu Agus Dipa, dkk. (2018). “Penerapan Pembelajaran Matematika Berbantuan Video Tutorial untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIIIID SMP Negeri 2 Sawan”. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*. vol. 9.
- Purwanto, Ngilim. 2007. *Psikologi Pendidikan*, Cet.XII. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahmayani, Aprilia, dkk. (2019). “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Menggunakan Media video terhadap Hasil Belajar”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. vol. 3.

- Riyana, Cheppy. 2017. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sadiman, Arief. 2009. *Media Pendidika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2009. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sucianti, Indah. (2013). "Pengaruh Sosioemosi dan Perkembangan Moral terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX SMA Negeri di Kota Palu". *Doctoral Thesis*. Makassar: UNM.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Pemuda Rosdakara.
- Suyitno, Amin. 2004. *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Syah, Muhibin. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- V, Rivai. 2003. *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Viviantini, dkk. (2015) "Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD Negeri 6 Kayumalue Ngapa". *Jurnal Sains dan Teknologi Tadulako*. vol. 4.
- Walgito, Bimo. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Widoyoko, Eko Putra. 2014. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.