

## **BAB II TINJAUAN TEORI**

### **A. Konsep Dasar Media Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar seperti buku, film, kaset, dan lain-lain. Agak berbeda dengan batasan yang diberikan NEA, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual beserta peralatannya. Media hendaknya dimanipulasi hingga dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Dari batasan-batasan di atas, terdapat persamaannya di antaranya bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses belajar berjalan optimal (Surandika, 2020:15).

Renungkan dengan apa yang dikatakan oleh ahli pendidikan bahwa alat pendidikan wujudnya dapat dibagi menjadi:

- a. Perbuatan pendidik biasa disebut software; mencakup nasihat, teladan, larangan, perintah, pujian, teguran, ancaman dan hukuman.
- b. Benda-benda sebagai alat bantu (bisa disebut hardware); mencakup meja kursi belajar, papan tulis, penghapus, kapur tulis, buku, peta, OHP, dan sebagainya.
- c. Dalam memilih alat pendidikan, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu : tujuan yang ingin dicapai, orang yang menggunakan alat, untuk siapa alat itu digunakan, efektivitas penggunaan alat tersebut dengan tidak melahirkan efek tambahan yang merugikan (Solihat, 2018:25).

## **2. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Menurut Nasution, media pembelajaran dapat digolongkan atas lima berdasarkan ukuran serta kompleks perlengkapannya, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media proyeksi, televisi, video, dan komputer (Nasution, 2021:45).

Sedangkan menurut Sadiman, mengelompokkan media dalam sepuluh kelompok, yaitu: media audio, media cetak, media cetak bersuara, media proyeksi visual diam, media proyeksi dengan suara, media visual gerak, media audio visual gerak, objek, sumber manusia dan lingkungan, media komputer (Sadiman, 2014:45).

Dari beberapa uraian pembagian media pembelajaran, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran itu secara umum dibagi atas media cetak, media audio, media visual, media audio-visual, dan multimedia. Media pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kategori audiovisual yaitu berupa video pembelajaran berbasis *youtube*. Semua jenis media pembelajaran bisa digunakan untuk menyampaikan materi tetapi perlu diketahui dalam penggunaan media kita harus memiliki kriteria-kriteria dalam memilih media agar media kita gunakan dapat dimanfaatkan dengan maksimal.

### **3. Fungsi dan Makna Media Pembelajaran**

Secara garis besarnya fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

#### **a. Membantu Guru dalam Bidang Tugasnya**

Media pembelajaran bila digunakan secara tepat dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan guru dalam pembelajaran, baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya. Menurut analisis teknologi pembelajaran bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat Meningkatkan produktivitas pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, karena ia dapat mempercepat pemahaman pembelajar terhadap materi yang bersangkutan, sehingga secara langsung membantu penggunaan waktu secara efektif, dan meringankan beban guru yang bersangkutan (Ramli, 2018:78).

- 1) Membantu pembelajar mengembangkan kemampuan aktivitas kejiwaan pebelajar untuk memahami pesan menurut daya analisisnya. Pengembangan daya analisis dan nalar ini merupakan salah satu fungsi pembelajaran.
- 2) Membantu pembelajar untuk berkreasi merencanakan program pendidikannya, sehingga pengembangan pesan-pesan pembelajaran dapat dirancang dengan baik.
- 3) Membantu mengintegrasikan pesan-pesan pembelajaran dengan materi ilmu bantu yang erat kaitannya dengan materi pembelajaran yang disajikan. Misalnya bagaimana berakhlak yang baik kepada masyarakat, kepada lingkungan dan sebagainya.
- 4) Membantu pembelajar menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara taat asas atau konsisten, karena pokok bahasan tidak menyimpang dari yang telah diprogramkan dan dapat diulang secara utuh kembali, hal ini akan berbeda bila pesan-pesan materi pembelajaran tersebut disampaikan melalui metode ceramah (Ramli, 2018:80).

b. Membantu Para Pembelajaran

Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna membantu pebelajar dalam hal berikut:

- 1) Lebih meningkatkan daya kepehaman terhadap materi pembelajaran.
- 2) Dapat lebih mempercepat daya cerna pebelajar terhadap materi

yang disajikan.

- 3) Merangsang cara berpikir pebelajar.
- 4) Membangkitkan daya kognitif, afektif, dan psikomotor mereka yang mendalam akan pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan.
- 5) Membantu kuatnya daya ingatan pebelajar, karena sifat media pembelajaran mempunyai daya stimulus yang lebih kuat.
- 6) Membantu pebelajar memahami secara integral materi pembelajaran yang disajikan, sehingga pemahaman terhadap pokok bahasan yang disajikan secara utuh dan bermakna.
- 7) Membantu memperjelas pengalaman langsung yang pernah dialami mereka dalam kehidupan.
- 8) Dapat membantu merangsang kegiatan kejiwaan pebelajar untuk memahami materi pembelajaran. Aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensi dan sebagainya dapat dibangun oleh media pembelajaran yang tepat dalam memilihnya (Ramli, 2018:69).

c. Memperbaiki Pembelajaran (Proses Belajar Mengajar)

Penggunaan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu dalam memperbaiki pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- 1) Jika dalam implementasi pembelajaran tidak memperoleh hasil yang diinginkan sesuai dengan standar minimal, maka kewajiban

guru untuk mengulangi pembelajaran tersebut. Di sini media dapat membantu dalam mempertinggi hasil yang akan dicapai, media yang digunakan lebih ditingkatkan kuantitas dan kualitasnya.

- 2) Penggunaan media yang satu ternyata belum dapat memuaskan guru dalam pembelajaran, maka pada pembelajaran berikutnya guru dapat menggunakan media yang lain, agar dapat mencapai hasil yang maksimal (Ramli, 2018:46).

#### **4. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dalam proses belajar untuk membantu proses interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar secara optimal. Manfaat media pembelajaran merupakan proses penyajian materi pelajaran yang dapat diseragamkan, proses pembelajaran agar lebih menarik, proses belajar siswa lebih interaktif, alokasi waktu belajar mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa yang bisa ditingkatkan, proses belajar yang bisa terjadi kapanpun dan dimanapun, sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar dapat ditingkatkan, pendidik dapat berinovasi untuk lebih positif dan produktif (Yamin, 2010:77).

#### **5. Macam-Macam Media Pembelajaran**

- a. Vidio
- b. Lisan dan tulisan
- c. Media penyampaian menggunakan mediator buku

- d. Media penyampaian menggunakan teknik zoom
- e. Media pembelajaran menggunakan aplikasi youtube.

## **6. Kedudukan Media Dalam Pembelajaran**

Untuk lebih memperjelas kedudukan atau posisi media pembelajar, ada baiknya akan dikemukakan pembahasan karakteristik umum siswa dan tipe belajar siswa, agar dapat menentukan media yang sesuai dengan karakteristik siswa itu sendiri. Sebelum menentukan media dan alat bantu pembelajaran, hendaknya seorang guru harus mengenal karakteristik dan tipe belajar siswanya baik secara individu maupun secara keseluruhan, agar media dan alat yang akan digunakan tersebut sesuai dengan kondisi siswa tersebut, sehingga pesan yang disampaikan dalam pembelajaran mudah diterima dan dapat bertahan lama. Ada tujuh tipe belajar siswa, yaitu; visual, auditif, kinestetik, taktil, olfaktoris, gustatif, kombinatif.

### **a. Tipe Siswa yang Visual**

Tipe belajar siswa yang visual ini adalah mereka yang mengandalkan aktivitas belajarnya kepada materi pelajaran yang dilihatnya. Di sini yang memegang peranan penting dalam cara belajarnya adalah mata atau daya penglihatan visual. Bila pendidik kurang mengaktifkan alat indra matanya, siswa yang demikian tidak berhasil dalam proses belajar, karena satu- satunya alat indera yang aktif dan dominan dalam dirinya adalah mata. Bagi peserta didik tipe ini gerbang pengetahuannya adalah mata. Sebab itu baginya alat peraga sangat

penting artinya untuk membantunya dalam penerapan materi yang disampaikan kepadanya.

b. Tipe Siswa yang Auditif

Siswa yang bertipe ini mengandalkan kesuksesan belajarnya kepada alat pendengarannya yaitu telinga. Bagi siswa yang bertipe ini materi yang disajikan kepadanya lebih cepat diserapnya bila penyajian dilakukan secara lisan. Ucapan guru yang jelas dan terang dengan intonasi yang tepat akan segera diserapnya dan materi tersebut akan menjadi bagian dari dirinya.

c. Tipe Siswa yang Kinestetik

Siswa yang bertipe ini mengandalkan kesuksesan belajarnya kepada gerakan atau apa yang dilakukan. Bagi siswa yang bertipe ini materi yang disajikan kepadanya lebih cepat diserapnya bila penyajian dilakukan secara demonstrasi. Pendemonstrasian materi pelajaran yang dipelajari akan segera diserapnya dan materi tersebut akan menjadi bagian dari dirinya, juga dapat dilakukan dengan permainan simulasi.

d. Tipe Siswa yang Taktil

Taktil berarti rabaan atau sentuhan. Murid yang bertipe taktil adalah siswa yang mengandalkan penyerapan hasil pembelajaran melalui alat peraba, yaitu tangan dan kulit atau bagian luar tubuh. Melalui alat rabanya ini ia sangat cekatan mempraktikkan hasil pembelajaran yang diterimanya. Misalnya bila ia disuruh mengatur ruang ibadah



(membentangkan tikar shalat), menentukan buah-buahan yang busuk, rusak walaupun ia tak melihatnya secara baik. Tapi dengan sentuhan tangannya ia segera akan mengetahui benda yang dirabanya.

e. Tipe Siswa yang Olfaktorik

Tipe olfaktorik yaitu mudah mengikuti pelajaran dengan menggunakan alat indera penciuman. Bila ada materi pelajaran yang menggunakan penciuman seperti bau air/cairan ia akan cepat sekali beraksi dibandingkan dengan kawan-kawannya yang tidak bertipe seperti dia. Tipe siswa ini akan sangat cepat menyesuaikan dirinya dengan suasana bau lingkungan. Mungkin siswa yang demikian akan baik sekali apabila bekerja di laboratorium yang menggunakan materi bau-bauan. Seperti untuk mengetahui adanya gas dari pipa yang bocor, makanan atau minuman yang sudah basi dan tak enak dimakan lagi karena baunya itu.

f. Tipe Siswa yang Gustative

Siswa yang bertipe gustatif (gustation = kemampuan mencicipi) adalah mereka yang mencirikan belajarnya lebih mengandalkan lidah. Mereka akan lebih cepat memahami apa yang dipelajarinya melalui indera kecapnya untuk mengetahui berbagai rasa (asam, manis, pahit, dan lain-lain). Mungkin untuk pelajaran berwudhu, siswa yang demikian ini akan tahu ada air yang telah berubah rasanya. Sehingga diragukan kesucian dari air tersebut untuk dapat digunakan berwudhu.

g. Tipe Siswa yang Kombinatif

Peserta didik yang bertipe ini dalam hal kefungsionalannya alat inderanya adalah yang terbanyak di dalam setiap kelas. Artinya seseorang siswa dapat dan mampu mengikuti pelajaran dengan menggunakan lebih dari satu alat inderanya. Ia dapat menggunakan mata dan telinganya sekaligus ketika belajar, seperti pendidik memperagakan sesuatu sambil menjelaskannya. Maka siswa yang bertipe ini akan lebih memudahkan bagi pendidik dalam menyampaikan pelajaran kepadanya. Untuk siswa yang bertipe ini diperlukan keterampilan dari si pendidik dalam memilih media pengajaran yang cocok untuk menyampaikan pokok bahasannya. Sebab itu usahakanlah mengenali tipe-tipe belajar siswa yang menjadi tanggung jawab pendidik. Maka media pembelajaran audio visual, seperti televisi dan rekaman pita lewat layar monitor akan memudahkan mereka menyerap bahan pelajaran yang disajikan. Dari penjelasan tersebut jelas bahwa posisi atau kedudukan media dalam pembelajaran merupakan medium dalam penyampaian pesan-pesan pembelajaran yang tetap harus dikendalikan, dimanipulasi, dan akuntabilitasnya di tangan seorang guru. Khususnya dalam pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran yang diinginkan. Di pihak lain ada pendapat bahwa suatu saat media dalam menduduki posisi guru, artinya fungsi dan peran guru dapat digantikan oleh media pembelajaran super canggih, sehingga hal ini biasa disebut dengan

media sebagai sentral dalam pembelajaran (media central of teaching). Namun hal ini, sangat banyak dibantah oleh ahli pendidik, karena sangat tidak manusiawi, sebab pendidikan (lebih khusus pembelajaran), kontennya ada dua yaitu transfer pengetahuan dan penanaman nilai-nilai pada siswa. Penanaman nilai-nilai ini sangat tidak mungkin dilakukan oleh media.

## **B. Konsep Dasar Media Pembelajaran Menggunakan Youtube**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar dalam mempelajari mata pelajaran matematika bangun datar, media adalah perantara atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Jadi media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Arsyad, 2017:98) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali” (Haines et al, 2019:23).

### **1. Pengertian Youtube**

“Youtube adalah video online dan yang utama dari kegunaan situs ini adalah sebagai media untuk mencari, melihat dan berbagi video yang asli ke dan dari segala penjuru dunia melalui suatu web (Surandika, 2020:11). Berdasarkan penjelasan diatas peneliti berpendapat bahwa media pembelajaran youtube adalah suatu alat pengantar pesan dari guru terhadap siswa untuk mendorong proses pembelajaran agar lebih baik dan

terkendali melalui video yang disediakan di web youtube sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami pendalaman materi pelajaran.

## **2. Tujuan Media Pembelajaran Youtube**

Sudjana menjelaskan bahwa tujuan dari media pembelajaran yaitu peserta didik diharapkan memiliki kemampuan yang lebih baik setelah menempuh berbagai pengalaman belajarnya disertai dengan ilmu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum (Sudjana, 2015:88).

## **3. Keunggulan Youtube Sebagai Media Pembelajaran**

Keunggulan *youtube* sebagai media pembelajaran yaitu:

- a. Potensial yaitu *youtube* merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini yang mampu memberikan nilai berbeda pada pendidikan.
- b. Praktis yaitu *youtube* mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk siswa dan guru.
- c. *Informative* yaitu *youtube* dapat memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, kebudayaan, dll.
- d. Interaktif yaitu *youtube* memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan Tanya jawab bahkan mereview sebuah video pembelajaran.
- e. *Shareable* yaitu *youtube* memiliki fasilitas *link HTML*, Embed kode video pembelajaran yang dapat di *share* di jejaring social seperti facebook, twitter dan juga blog/website.
- f. Ekonomis yaitu *youtube* gratis untuk semua kalangan.

- g. Manfaat *youtube* Berdasarkan penjelasan yang sudah di jelaskan diatas peneliti berpendapat bahwa keunggulan *youtube* untuk membantu pembelajaran sangatlah praktis serta bisa memberikan informasi ilmu yang lebih serta bisa diakses secara gratis.

### **C. Pemahaman Konsep Matematika**

#### **1. Pengertian Pemahaman Konsep**

Menurut Hujodo suatu konsep matematika adalah suatu ide abstrak yang memungkinkan untuk mengklasifikaikan objek-objek atau peristiwa-peristiwa serta mengklasifikasikan apakah objek-objek dan peristiwa-peristiwa tersebut termasuk atau tidak termasuk ke dalam idea abstrak tersebut (M.Jainuri, 2006:34).

Sejalan dengan Silver yang menyatakan bahwa mempelajari sebuah konsep melibatkan lebih dari sekedar mempelajari sebuah label, mempelajari sebuah konsep melibatkan pembelajaran atribut-atribut esensial dari sebuah konsep. Untuk mempelajari atribut-atribut esensial dari sebuah konsep, para siswa harus mampu mengenali perbedaan antara contoh dan noncontoh (Heriyansah, 2017:13).

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa konsep merupakan nilai yang ada pada objek atau kejadian yang digunakan untuk mengelompokkan objek atau kejadian tersebut, sehingga dapat mengambil sebuah pengertian serta dapat mengenali kategori yang contoh dan bukan

contoh. Konsep merupakan aspek yang penting untuk dimiliki. Sehingga diperlukan sebuah pemahaman terhadap konsep yang sedang dipelajari.

## 2. Indikator Pemahaman Konsep

Indikator pemahaman konsep menurut Permendikbud Nomer 58 Tahun 2014 yaitu:

- a. Menyatakan ulang sebuah konsep matematis
- b. Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu
- c. Membuat contoh dan bukan contoh
- d. Menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematis
- e. Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Untuk mengukur pemahaman konsep pada materi bangun datar pada penerapan video pembelajaran menggunakan youtube sebagai media ajar, peneliti menggunakan indikator pemahaman konsep berdasarkan Permendikbud Nomer 58 Tahun 2014 yang terdiri dari 5 indikator. Indikator tersebut digunakan untuk membuat kisi-kisi soal evaluasi (tes).

## **D. Hakekat Matematika**

Istilah matematika berasal dari bahasa Yunani *Mathematikos* secara ilmu pasti, atau *Matheis* yang berarti ajaran, pengetahuan abstrak dan deduktif, dimana kesimpulan tidak ditarik berdasarkan pengalaman keinderaan, tetapi atas dasar kesimpulan yang ditarik dari kaidah-kaidah tertentu melalui deduksi (Ensiklopedia Indonesia). Matematika merupakan ilmu universal yang

mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan terampil dalam pembelajaran.

Bangun datar adalah bangun yang rata yang mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi dan tebal (Holidun, 2017:54).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat ditegaskan bahwa bangun datar merupakan bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar, yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung. Macam – macam bangun datar :

#### 1. Lingkaran

Lingkaran yaitu bangun datar yang terbentuk dari himpunan semua titik persekitaran yang mengelilingi suatu titik asal dengan jarak yang sama. Jarak tersebut biasanya dinamakan  $r$  atau *radius* atau jari-jari. Sifat lingkaran yaitu memiliki simetri lipat dan simetri putar yang tak terhingga jumlahnya.

#### 2. Persegi Panjang

Persegi panjang merupakan bangun datar dua dimensi yang dibentuk dari dua pasang rusuk yang masing-masing sama panjang serta sejajar dengan pasangannya dan juga memiliki empat buah sudut yang semuanya merupakan sudut siku-siku.

Berdasarkan panjang sisinya, segitiga dapat diklasifikasikan menjadi 3 yaitu :

- a. Segitiga sama sisi, yaitu segitiga yang ketiga sisinya sama panjang, maka masing-masing sudutnya sama besar yaitu 60 derajat.

- b. Segitiga sama kaki, yaitu segitiga yang dua dari tiga sisinya sama panjang, maka dua sudut dari tiga sudutnya sama besar.
- c. Segitiga sembarang, yaitu segitiga yang ketiga sisinya memiliki panjang yang berbeda, sehingga besar setiap sudutnya berbeda.

Menurut besar sudut terbesarnya, segitiga dapat dibagi menjadi tiga yaitu :

- a. Segitiga siku-siku merupakan segitiga yang salah satu besar sudutnya  $90^\circ$
- b. Sisi yang berada didepan sudut  $90^\circ$  disebut *hipotenusa* atau sisi miring
- c. Segitiga lancip merupakan segitiga yang besar semua sudutnya  $< 90^\circ$
- d. Segitiga tumpul merupakan segitiga yang besar salah satu sudutnya  $>90^\circ$
- e. Persegi

Persegi merupakan bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh empat buah sisi (rusuk) yang sama panjang serta memiliki empat buah sudut dimana semuanya merupakan sudut siku-siku. Dahulu bangun datar ini disebut sebagai bujur sangkar.

- f. Jajar Genjang

Jajar genjang atau jajaran genjang merupakan bangun datar dua dimensi yang terbentuk dari dua pasang rusuk yang masing-masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya dan memiliki 1 pasang sudut tumpul dan 1 pasang sudut lancip dan masing-masing memiliki besar sudut sama dengan sudut yang ada dihadapannya.



g. Layang-Layang

Layang-layang merupakan salah satu bangun datar dua dimensi yang terbentuk dari dua pasang rusuk dimana setiap pasang rusuk memiliki panjang yang sama dan saling membentuk sudut. Layang-layang yang memiliki empat rusuk yang sama panjang disebut belah ketupat.

h. Trapesium

Trapesium merupakan bangun datar dua dimensi yang terbentuk dari empat buah rusuk yang dua diantaranya sejajar tetapi tidak sama panjang. Trapesium termasuk dalam salah satu jenis bangun datar segi empat. Trapesium dibagi menjadi tiga jenis, yaitu :

- 1) Trapesium sembarang merupakan trapesium yang keempat rusuknya tidak sama panjang. Trapesium jenis ini tidak memiliki simetri lipat dan memiliki hanya satu simetri putar.
- 2) Trapesium sama kaki merupakan trapesium yang memiliki sepasang rusuk yang sama panjang dan sepasang rusuk yang sejajar. Trapesium jenis ini memiliki satu buah simetri lipat dan dua buah simetri putar.
- 3) Trapesium siku-siku merupakan trapesium dimana dua dari keempat sudutnya merupakan sudut siku-siku. Rusuk-rusuk sejajar yang dimiliki trapesium ini tegak lurus dengan tinggi trapesium.

i. Belah Ketupat

Belah Ketupat merupakan bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh empat rusuk yang sama panjang serta dua pasang sudut bukan

siku-siku yang masing- masing sama besar dengan sudut yang berada dihadapannya. Belah ketupat juga dapat dibangun dari dua buah segitiga sama kaki yang identik dan simetri pada alas-alasnya. Gambar belah ketupat memang hampir mirip dengan layang-layang, perbedaannya terletak pada sisi. Jika pada belah ketupat keempat sisinya sama panjang, sedangkan pada layang-layang dari empat sisinya 2 pasang setiap sisinya sama panjang.

#### **E. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian ini menunjukkan hasil penelitian yang relevan, dengan tujuan untuk membantu memberikan gambaran dalam menyusun kerangka berpikir. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Khathibul Umam Zaid Nugroho tahun 2016 dengan judul *Pemahaman Konsep Matematika melalui Media Youtube dengan Pendekatan Etnomatematika*. Hasil penelitian ini adalah bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara siswa yang diajar dengan pembelajaran berbasis *youtube* menggunakan *Corel Videostudio X10* dengan pendekatan etnomatematika dan pembelajaran konvensional setelah mengontrol kemampuan awal siswa. Simpulan penelitian ini adalah pembelajaran etnomatematika berbasis *youtube* menggunakan *Corel Video Studio X10* berpengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman konsep, dan lebih baik dari pada pembelajaran konvensional setelah mengontrol kemampuan awal siswa. Kata Kunci: *Media youtube*, etnomatematika, pemahaman konsep.

Selanjutnya, dalam penelitian yang dilakukan oleh Haryadi, 2019 dengan penelitian yang berjudul “*Pengaruh Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun datar*” Penelitian ini menggunakan metode explanatory research dengan pendekatan deskriptif dan verifikatif. Explanatory research yaitu penelitian yang bertujuan menelaah kausalitas antar variabel yang menjelaskan suatu fenomena tertentu. Metode deskriptif bertujuan untuk melakukan pengujian gambaran yang cukup jelas mengenai objek yang diteliti dan menarik kesimpulan berdasarkan penelitian yang dilakukan. Sedangkan metode penelitian verifikatif bertujuan untuk melakukan perkiraan (estimate) dan pengujian hipotesis (testing hypotesis). Dalam melakukan pengujian hipotesis penulis menggunakan uji anova. Sedangkan alat statistik berupa regresi, korelasi, dan determinasi dilakukan melalui program Excel 2010, dengan terlebih dahulu melakukan uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, autokorelasi, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa pemanfaatan Youtube sebagai media ajar berperan positif secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep bangun datar. Youtube juga memiliki peranan positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada alpha 5%.

#### **F. Hipotesis**

Semula istilah hipotesis dari bahasa Yunani yang mempunyai dua kata ialah “hupo” (sementara) dan “thesis” (pernyataan atau teori). Karena hipotesis merupakan pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya, maka

perlu diuji kebenarannya. Kemudian para ahli menafsirkan arti hipotesis adalah sebagai dugaan terhadap hubungan antara dua variabel atau lebih (Kerlinger dan Tuckman). Kerlinger dan Tuckman lebih khusus lebih lagi mengenai arti hipotesis menjadi dugaan antara dua variabel atau lebih. Secara statistik hipotesis diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik) (Riduwan, 2003). Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya. Adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu:

Ho : Ada pengaruh Vidio Pembelajaran Menggunakan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar di SD Negeri Tium Memon tahun 2021

Ho : Tidak ada mengetahui pengaruh Vidio Pembelajaran Menggunakan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar di SD Negeri Tium Memon tahun 2021