

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan suatu tindakan yang melibatkan seseorang dalam upaya mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan perubahan tingkah laku. Pembelajaran melibatkan antara guru dan peserta didik. Dalam belajar membutuhkan interaksi antara guru dengan peserta didik. Proses pembelajaran yang berlangsung merupakan proses komunikasi antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu rekayasa dalam pembelajaran untuk bertujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Rekayasa ini memerlukan peran guru sebagai pengendali dalam proses pembelajaran. Peran guru dalam pembelajaran sebagai penyalur pengetahuan, keterampilan dan pembentuk karakter peserta didik.<sup>1</sup> Ketika guru menyalurkan atau mentransfer pengetahuan, keterampilan dan pembentuk karakter peserta didik diperlukan suatu media yang menarik untuk menghilangkan beban peserta didik saat belajar. Selain itu, media dibuat untuk membuat pembelajaran yang berlangsung dapat efektif dan efisien dan terjadi komunikasi antara guru dengan peserta didik.<sup>2</sup>

Media yang digunakan seorang guru sangat mempengaruhi penguasaan peserta didik terhadap materi yang disampaikan seorang guru. Media diartikan sebagai suatu alat yang menyajikan pesan serta dapat

---

<sup>1</sup> Jarnil Suprihatiningrum, *Guru Profesional*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 25

<sup>2</sup> Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 33

merangsang peserta didik dalam proses pembelajaran. Media dapat menyalurkan informasi yang dapat diterima peserta didik. Selain itu, dengan adanya media dalam pembelajaran dapat memotivasi peserta didik saat belajar.<sup>3</sup> H.Malik dalam buku Rudy Sumiharsono yang berjudul media pembelajaran menyatakan media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan bahan pembelajaran, sehingga dapat menarik perhatian, minat peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>4</sup> Usep Kustiawan menyatakan media merupakan suatu yang komunikasi yang digunakan pada proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>5</sup> Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dan merangsang pikiran, perhatian, perasaan peserta didik, sehingga terjadinya komunikasi yang baik antara peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran. Salah satu tujuan menggunakan media yaitu menarik perhatian peserta didik untuk belajar matematika. Jika adanya rasa suka pada pembelajaran matematika memudahkan peserta didik dalam belajar dan menerima informasi. Suasana senang terhadap mata pelajaran yang diajarkan akan membuat peserta didik percaya diri atas kemampuan yang dimiliki.

Seorang pendidik harus menyiapkan, merancang, menganalisis dan mengevaluasi dan mengembangkan media terhadap materi yang akan disampaikan peserta didik. Pemilihan media yang digunakan dapat mengubah

---

<sup>3</sup> Cepy Riyana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Islam, 2012), hal. 10

<sup>4</sup> Rudy Sumiharsono, *Media Pembelajaran*, (Jember: CV Pustaka Abadi, 2018), hal. 10

<sup>5</sup>Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang:Gunung Samudera, 2016), hal. 6

persepsi terhadap pelajaran matematika, sehingga dapat menyampaikan pesan dengan jelas dan mudah dimengerti. Salah satunya, media audiovisual mempunyai kelebihan yang lebih, karena media audiovisual dapat didengar dan dapat dilihat. Penggunaan media video cenderung lebih mudah diingat dan dipahami.<sup>6</sup> Berdasarkan artikel dari Dwi Yunita dan Wiyajanti yang berjudul “Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil belajar IPA Di Tinjau dari Keaktifan Siswa” menunjukkan bahwa peserta didik dalam belajar menggunakan media video rata-rata hasil belajarnya 20,78, Keaktifan siswa 60,09, sedangkan kelas yang tidak menggunakan media video nilai rata-rata hasil belajar 14,78, keaktifan 49,16. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video berpengaruh terhadap hasil belajar dan keaktifan peserta didik.<sup>7</sup> Kelebihan dari media video yaitu dapat menyajikan objek belajar secara konkret, sehingga sangat bagus untuk pengalaman belajar peserta didik, memiliki daya tarik tersendiri, sehingga dapat memicu, memotivasi peserta didik untuk belajar, mengurangi kejenuhan belajar, dan mudah untuk di kirim ke peserta didik.<sup>8</sup> Media video yang dapat dikirim melalui pesan *whatsapp* sangat cocok digunakan seperti kondisi saat ini yaitu belajar secara *online*. Mengingat kondisi saat ini masih pandemi covid-19, sehingga membuat kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan jarak jauh.

---

<sup>6</sup> Budi Purwanti, *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan model Assure, Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, No. 1 Vo. 3, Januari 2015

<sup>7</sup> Dwi Yunita dan Wiyajanti, *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil belajar IPA Di Tinjau dari Keaktifan Siswa*, Jurnal LP3M, No. 2, Vol. 2, Agustus 2017.

<sup>8</sup> Budi Purwanti, *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan model Assure, Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, No. 1 Vo. 3, Januari 2015

Wabah covid-19 merupakan virus corona yang dapat menyebabkan penularan secara cepat. Wabah covid-19 telah masuk ke Indonesia pada tanggal 12 Maret 2020. Dampak dari pandemi covid-19 telah mengubah berbagai aspek kehidupan. Salah satunya dunia pendidikan. Untuk mencegah penularan virus corona, pendidikan dilakukan dengan jarak jauh atau secara *online*. Pembelajaran secara *online* ini memberikan tantangan kepada semua elemen mulai dari guru, peserta didik hingga wali murid. Pendidikan yang awalnya dilakukan dengan tatap muka, karena kondisi pandemi covid-19 membuat pendidikan harus dilakukan secara *online*. Pendidikan secara *online* dirasa efektif untuk melaksanakan belajar meskipun berada ditempat yang berbeda. Pembelajaran *online* mendesak seorang pendidik untuk melakukan inovasi dan adaptasi terhadap pemanfaatan teknologi.<sup>9</sup> Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat digunakan pada semua mata pelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah mulai jenjang SD, SMP, SMA sampai perguruan tinggi adalah matematika. Matematika merupakan ilmu yang tidak pernah lepas dari kehidupan sehari-hari. Misalkan dalam kegiatan menimbang berarti mengukur besaran, kegiatan jual beli, menghitung benda dan lain-lainnya. Seseorang yang mendengar matematika dalam pikirannya sudah terbayang oleh bilangan, simbol, dan rumus-rumus matematika.<sup>10</sup> Matematika merupakan ilmu yang abstrak. Matematika memiliki peran penting dalam ilmu pengetahuan seperti pengetahuan

---

<sup>9</sup> Luh Devi Herlindry, *Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 22, No. 1, April 2020

<sup>10</sup> Isrok'atun, *Pembelajaran Matematika dan Sains Secara Integratif Melalui Situation Based Learning*, (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2020), hal. 1

teknologi, fisika, kima dan lainnya. Matematika juga dapat diartikan suatu aturan. Dimana peserta didik diberikan tugas, kemudian aturan untuk menemukan jawaban yang benar harus menggunakan peraturan yang telah dijelaskan oleh guru. Menurut Marshall Walker dalam artikel Untari Bakti Utami, dkk menjelaskan bahwa matematika adalah pembelajaran yang abstrak dengan berbagai hubungan. Keabstrakan ini membuat kendala peserta didik dalam mempelajari matematika.<sup>11</sup> Kendala dalam mempelajari matematika akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh dari usaha yang dilakukan saat belajar, baik belajar dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.<sup>12</sup> Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik dari pengalamannya belajar. Kemampuan yang diperolehnya yaitu: pengetahuan, keterampilan, pembiasaan sehari-hari, dan sikap. Tidak maksimalnya hasil belajar disebabkan oleh belum mampunya peserta didik dalam menguasai materi yang diberikan oleh guru. Tidak mampunya peserta didik dapat menguasai materi yang disampaikan ada beberapa faktor antara lain: minat belajar yang kurang, guru menyampaikan materi monoton, kondisi kelas yang tidak kondusif dan guru belum menggunakan media sesuai dengan materi. Hasil belajar yang rendah sering diidentifikasi karena permasalahan belajar dari penguasaan materi yang kurang maksimal. Berdasarkan wawancara yang

---

<sup>11</sup> Untari Bakti Utami, dkk, *Keefektifan Media Papan Cerdas Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas II Di SD Negeri 4 Sidodadi*, Jurnal UPGRIS, No. 01, Vol, 07, 2017

<sup>12</sup> Tabrani Rusyan, *Kunci Sukses belajar*, (Bandung: Sinergi Pustaka Indonesia, 2006), hal. 28

telah dilaksanakan pada hari selasa, 19 Januari 2021 dengan Ibu Devitria Nur Safitri, S.Pd di MI Plus Al-Istighosah Tulungagung KKM nilai matematika adalah 75. Hasil ulangan matematika materi perkalian dengan nilai rata-rata peserta didik 67. Hasil dari ulangan tersebut banyak yang belum tuntas. Permasalahan itu berawal dari proses pembelajaran secara *online* yang belum menggunakan media, hanya meminta peserta didik untuk membaca dan menghafal materi, sehingga menghambat pemahaman peserta didik. Matematika, khususnya materi perkalian membutuhkan alat bantu untuk menyampaikan materi, agar materi yang awalnya abstrak, lebih konkret dan mudah dipahami peserta didik serta dapat memotivasi peserta didik.<sup>13</sup>

Peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan media PAPER (Papan Perkalian) berbasis video di MI Plus Al-Istighosah Tulungagung dengan alasan di sekolah tersebut belum menggunakan media PAPER (Papan Perkalian) berbasis video dan dari pihak kepala sekolah dan guru sangat antusias dengan adanya media PAPER (Papan Perkalian) berbasis video yang nantinya dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dalam belajar secara *online*. Media papan perkalian terbukti dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar sesuai dengan artikel Inarotul Humaero dkk, dengan judul artikel Upaya peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian melalui Media Papan Napier Kelas III Di SD Negeri Kalisabuk 03 Tahun 2019. Dalam jurnal tersebut menggunakan papan napier sebagai media perkalian. Papan napier tersebut terbuat dari

---

<sup>13</sup> Devitria Nur Safitri, Wawancara, (Tulungagung, 19 Januari 2021),

*styrofoam* yang dimodifikasi dengan kartu bilangan, dimana terdapat deret penjumlahan dan deret pengali. Hasil penelitian tersebut diperoleh dari siklus I rata-rata nilai 67,59 dengan presentase ketuntasan sebesar 45,45%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan nilai dengan rata-rata 80,04 dengan presentase ketuntasan 77,27%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan nilai dari penggunaan media Papan napier.<sup>14</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di MI Plus Al-Istighosah Tulungagung mengenai materi perkalian dalam pembelajaran matematika bersama dengan Kepala sekolah dan guru kelas II MI Plus Al-Istighosah Tulungagung terdapat beberapa peserta didik yang belum paham tentang perkalian. Ketertinggalan pemahaman peserta didik ini terlihat dari lamanya peserta didik merespon penjelasan dari guru dan waktu mengerjakan soal yang diberikan sering kali untuk menyelesaikannya memerlukan waktu yang lama. Selain itu, kurangnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran secara *online* menjadi penghambat dalam peserta didik menerima materi yang dijelaskan oleh guru dalam pembelajaran *online*.<sup>15</sup>

Hasil dari wawancara peneliti yang telah dijelaskan di atas perlu adanya perubahan. Agar permasalahan tersebut tidak berkelanjutan terus menerus. Matematika merupakan ilmu yang pasti dan berkelanjutan antara materi satu dengan materi lainnya. Jika terdapat konsep perkalian yang salah atau kurang menguasainya, maka akan berdampak pada materi selanjutnya.

---

<sup>14</sup> Inarotul Humaero dkk, *Upaya peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian melalui Media Papan Napier Kelas III Di SD Negeri Kalisabuk 03 Tahun 2019*, Jurnal Pancar, Vol 3 No. 2, November 2019

<sup>15</sup> Khoirul Anam dan Devitria Nur Safitri, Wawancara, (Tulungagung, 19 Januari 2021),

Oleh karena itu, untuk dapat menyampaikan materi perkalian dengan menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik diperlukan sebuah media. Media dalam pembelajaran dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi dan dapat menarik peserta didik. Jika media yang dibuat dapat menarik perhatian dan keaktifan peserta didik diharapkan materi yang disampaikan mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik.

Peneliti membuat media PAPER “Papan Perkalian” berbasis video, dengan perkalian mulai dari 1-10. Media ini dirasakan mampu membantu peserta didik dalam belajar jarak jauh (*online*) karena media PAPER (Papan Perkalian) berbasis video dapat dilihat dan dapat didengarkan seperti guru menerangkan secara tatap muka. Media PAPER (Papan Perkalian) dibuat dengan menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar kita. Media PAPER (Papan Perkalian) berbasis video yang dibuat oleh peneliti terbuat dari kayu, kemudian terdapat deretan pengali dan penjumlahan dibuat warna-warni agar peserta didik tertarik dengan media tersebut. Bagian kolom tengah setiap kolom diberikan paku kecil untuk memasang kartu yang telah disediakan peneliti sesuai dengan soal yang diberikan. Kemudian cara menggunakan Media PAPER (Papan Perkalian) direkam dalam bentuk video, agar mudah dikirim ke peserta didik untuk mentranfer ilmu dimasa pandemi covid-19. Media PAPER (Papan Perkalian) berbasis video sangat cocok digunakan untuk belajar jarak jauh atau belajar secara *online*, menarik, terdapat kendali kesalahan, dan melatih kemandirian dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, media PAPER (Papan Perkalian) mudah untuk digunakan. Adapun cara

menggunakan misalnya ada soal  $2 \times 3$ . Bilangan 3 sebagai penjumlah, sedangkan bilangan 2 sebagai pengali. Menempelkan kartu yang telah disediakan pada deret penjumlah sebanyak 3 sesuai dengan angka pada bilangan penjumlah, kemudian menempelkan kartu 3 angka lagi, karena bilangan pengalinya adalah 2. Oleh karena itu menjumlahkan bilangan 3 sebanyak 2 kali. (memberikan kartu sampai pada bilangan 2 pada deret pengali). Setelah itu, hitung semua kartu yang telah di pasang. Langkah-langkah penggunaan PAPER (Papan Perkalian) direkam dalam bentuk video.

Gambar papan perkalian ini sebelumnya telah ada di buku siswa kelas II, namun bentuknya sangat sederhana dan hasil perkaliannya langsung dipaparkan tanpa ada kejelasan bagaimana hasil tersebut diperoleh. Selain itu, bapak/ibu biasanya menggambarkan papan perkalian di papan tulis beserta hasilnya kemudian peserta didik diminta untuk menuliskannya. Ada juga yang menggunakan kertas manila atau kertas karton untuk membuat papan perkalian beserta hasil perkalian telah dipaparkan. Media tersebut hanya bisa untuk jangka pendek, oleh karena itu peneliti mencoba membuat media PAPER (Papan Perkalian) berbasis video. Dengan cara tersebut diharapkan mengajarkan peserta didik untuk lebih kreatif, aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar perkalian pada matematika.

Berdasarkan latar belakang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media PAPER (Papan Perkalian) Berbasis Video Dalam Meningkatkan Hasil

Belajar Matematika Kelas II MI Plus Al-Istighotsah Tulungagung Di Masa Pandemi Covid-19”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran secara *online* belum menggunakan media yang dapat menarik perhatian peserta didik.
2. Peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran.
3. Peserta didik memiliki nilai yang kurang baik pada materi perkalian.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada desain pengembangan media PAPER (Papan perkalian) berbasis video, dan pengaruh media PAPER (Papan perkalian) berbasis video terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas II MI Plus Al-Istighotsah Tulungagung di masa pandemi covid-19.

## **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana desain pengembangan media PAPER (Papan Perkalian) berbasis video dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas II MI Plus Al-Istighotsah tulungagung di masa pandemi covid-19?

2. Adakah pengaruh media PAPER (Papan Perkalian) berbasis video terhadap hasil belajar matematika kelas II MI Plus Al-Istighotsah tulungagung di masa pandemi covid-19?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk menjelaskan desain pengembangan media PAPER (Papan Perkalian) berbasis video dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas II MI Plus Al-Istighotsah tulungagung di masa pandemi covid-19.
2. Untuk menjelaskan pengaruh media PAPER (Papan Perkalian) berbasis video terhadap hasil belajar matematika kelas II MI Plus Al-Istighotsah tulungagung di masa pandemi covid-19.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media PAPER “Papan Perkalian” berbasis video dengan angka mulai 1-10 pada pelajaran matematika yang direkam dengan cara video. Peneliti mengembangkan media PAPER mulai 1-10 karena melihat peserta didik kesulitan dalam memahami perkalian dalam proses pembelajaran secara *online*. Media PAPER yang dikembangkan peneliti terbuat dari bahan kayu yang dapat dilipat, kemudian terdapat deretan pengali dan penjumlah dibuat warna-warni agar peserta didik tertarik dengan media tersebut. Dalam media PAPER yang dibuat peneliti bagian kolom tengah setiap kolom diberikan paku kecil untuk memasang kartu yang telah disediakan peneliti sesuai dengan soal yang diberikan. Media

PAPER sangat cocok digunakan untuk jangka panjang, memiliki warna yang menarik, terdapat kendali kesalahan, dan melatih kemandirian dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, media PAPER mudah untuk digunakan. Adapun cara menggunakan misalnya ada soal  $6 \times 3$ . Bilangan 3 sebagai penjumlah, sedangkan bilangan 6 sebagai pengali. Menempelkan kartu yang telah disediakan pada deret penjumlah sebanyak 3 sesuai dengan angka pada bilangan penjumlah, kemudian menempelkan kartu 3 angka lagi, karena bilangan pengalinya adalah 6. Oleh karena itu menjumlahkan bilangan 3 sebanyak 6 kali. (memberikan kartu sampai pada bilangan 6 pada deret pengali). Setelah itu, hitung semua kartu yang telah di pasang. Cara penggunaan Papan perkalian direkam dalam bentuk video, kemudian dapat di berikan kepada peserta didik.

## **G. Kegunaan Penelitian**

### **1. Secara teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan memberikan pengetahuan tentang pengembangan media PAPER (Papan Perkalian) berbasis video dalam pembelajaran matematika kelas II SD/MI di masa pandemi covid-19.

### **2. Secara praktis**

a. Bagi guru MI Plus Al-Istighotsah Tulungagung

Bagi guru yaitu diharapkan memberikan pengetahuan dan memperkaya media pembelajaran sebagai alat dalam menyalurkan ilmu kepada para peserta didik pada masa pandemi covid 19.

b. Bagi peserta didik MI Plus Al-Istighotsah Tulungagung

Bagi peserta didik diharapkan dari penelitian ini dapat membangun semangat, minat dan motivasi belajar peserta didik. Dan diharapkan membantu dalam menerima ilmu yang disampaikan guru pada masa pandemi covid 19.

c. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti lain yaitu sebagai salah satu referensi atau acuan dan pedoman untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan**

- a. Media PAPER (Papan Perkalian) berbasis video dapat menunjang belajar peserta didik dalam pembelajaran secara *online*.
- b. Media PAPER (Papan Perkalian) berbasis video dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c. Peserta didik belajar dengan media akan dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

### **2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

- a. Produk yang disajikan hasilnya hanya sampai pada nilai 100.

- b. Durasi video Papan Perkalianya 6 menit

## I. Penegasan Istilah

### 1. Penegasan Konseptual

- a. Pengembangan adalah kegiatan menghasilkan atau memperbaiki suatu alat atau cara yang baru untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
- b. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan materi agar menarik perhatian, merangsang pikiran, dan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.<sup>16</sup>
- c. Media Paper (papan perkalian) merupakan papan perkalian yang dibuat untuk perkalian 1-10. Papan perkalian ini dibuat dari kayu, yang dapat dilipat. Terdapat deret penjumlahan dan deret pengali yang diberi warna bermacam-macam dan bagian kolom tengah diberikan paku kecil untuk menempelkan kartu yang telah disiapkan oleh peneliti. Untuk cara penggunaan papan perkalian dengan cara merekamnya dalam bentuk video, kemudian dapat dikirim ke peserta didik.
- d. Media Video adalah media yang menampilkan gambar bergerak dan menggunakan layar televisi atau monitor komputer.<sup>17</sup> Media video

---

<sup>16</sup> Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), hal. 4

<sup>17</sup> Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Group, 2018), hal. 12

- memiliki kelebihan yaitu dapat dilihat dan dapat didengar. Media video tersebut menjelaskan materi secara konkret, mudah dipahami, mudah didistribusikan peserta didik sesuai dengan kondisi saat ini.
- e. Media paper berbasis video adalah media papan perkalian 1-100 dengan cara penyampaian tata cara penggunaan papan perkalian dalam bentuk video, kemudian dikirimkan ke peserta didik.
  - f. Matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang bilangan, logika, penalaran, angka yang terstruktur dan saling berkaitan satu dengan lainnya.<sup>18</sup> Matematika merupakan ilmu logika, penalaran, dan bentuk bilangan, rumus-rumus yang berguna untuk kebutuhan sehari-hari. Matematika merupakan ilmu yang kurang disukai dan dianggap sulit oleh peserta didik. dalam menyampaikan materi matematika perlu adanya *emotive, econic, dan symbolic*.<sup>19</sup>
  - g. Perkalian adalah penjumlahan secara berulang dengan angka yang sama. Perkalian juga diartikan sebagai menjumlahkan suatu bilangan. Misalnya  $6 \times 2$ , berarti operasi matematika untuk penjumlahan 2 sebanyak 6 kali.<sup>20</sup>
  - h. Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh dari usaha yang dilakukan saat belajar, baik belajar dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.<sup>21</sup> Hasil belajar juga

---

<sup>18</sup> Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*, (Jakarta: Dirjen Perguruan Tinggi Depdiknas, 2000), hal. 11

<sup>19</sup> Mashuri, *Media Pembelajaran ...*, hal. 2

<sup>20</sup> Ansari Saleh Ahmar, *Berhitung Cepat Matematika Perkalian*, (Sulawesi: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2019), hal. 8

<sup>21</sup> Rusyan, *Kunci Sukses.....*hal. 28

dapat diartikan sebagai kemampuan yang diperoleh peserta didik dari pengalamannya belajar. Kemampuan yang diperolehnya yaitu: pengetahuan, keterampilan, pembiasaan sehari-hari, dan sikap. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik dari proses belajar yang berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap.

## **2. Penegasan Operasional**

Pengembangan media PAPER (papan perkalian) berbasis video dalam pembelajaran matematika kelas II MI Plus Al-Istighotsah Tulungagung di masa pandemi covid-19 secara operasional dijelaskan bahwa peserta didik yang awalnya menganggap matematika merupakan ilmu yang menakutkan, sulit dan rumit, sehingga membuat peserta didik malas untuk mengerjakan soal pada pembelajaran matematika. Media PAPER (papan perkalian) berbasis video pada pembelajaran matematika dibuat untuk menghilangkan persepsi peserta didik bahwa matematika merupakan ilmu yang menakutkan, sulit dan rumit. Selain itu, media tersebut dibuat untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.