

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu sektor terpenting dalam pembangunan nasional. Sektor pendidikan mampu mengubah pandangan seseorang untuk selalu berinovasi dan melakukan perbaikan diri disegala aspek untuk lebih maju dan berkembang. Penyelenggaraan pendidikan sangat erat kaitannya dengan tujuan pendidikan yang akan dicapai pada semua jenjang pendidikan. Tercapai atau tidaknya pendidikan adalah tolak ukur keberhasilan dari penyelenggaraan dalam dunia pendidikan.<sup>1</sup>

Pendidikan akan selalu dibutuhkan selama masih ada kehidupan. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan dengan sengaja, teratur, dan terencana dengan maksud mengubah tingkah laku manusia kearah yang diinginkan.<sup>2</sup> Pendidikan di Indonesia pada era sekarang ini, kemampuan peserta didik berkaitan erat dengan teknologi.

Namun kemajuan teknologi yang ada di indonesia kurang dikembangkan dengan baik dalam proses pembelajaran di sekolah. Pendidik dalam proses mengajar masih cenderung menggunakan cara yang cenderung membosankan sehingga siswa mengalami kesulitan dan hasil siswa cenderung menurun. hal

---

<sup>1</sup> Muhamad Zaini, *Pengembangan Kurikulum*, ( Yogyakarta : TERAS, 2009 ), hal. 13

<sup>2</sup> Syamsul Maarif, *Selamatkan Pendidikan Dasar Kita* (Semarang: NeedsPress, 2009) ,hal.16-17

ini disebabkan karena tidak ada adanya dorongan untuk meningkatkan hasil siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran maka pendidik harus menentukan model pembelajaran dan media apa yang akan dibuat.

Dalam meningkatkan hasil belajar yang perlu diperhatikan adalah pemanfaatan media pembelajaran, terutama dengan adanya perkembangan teknologi. Model pembelajaran *Discovery Learning* hasil belajar bisa dibantu dengan media audio visual.<sup>3</sup> Media pembelajaran video, sangat bermanfaat serta mudah digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Media animasi merupakan salah satu media sederhana yang mampu menghilangkan keabstrakan materi, menyalurkan pesan pembelajaran dengan memanfaatkan indra pendengar dan penglihatan sehingga dapat dilihat dan didengar dengan sebuah tayangan gambar bergerak yang mampu menarik perhatian peserta didik.<sup>4</sup> Peserta didik diharapkan dapat menemukan informasi melalui animasi yang ditampilkan oleh pendidik agar tidak hanya terpaku pada buku dan mampu menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam proses mengajar. Media video animasi ini sangat cocok digunakan untuk pembelajaran matematika untuk membantu peserta didik menyelesaikan pemahaman yang sulit dimengerti.

Dengan demikian pembelajaran matematika diharapkan agar siswa secara otomatis dapat tertata nalarnya, dapat berpikir logis, kritis, cermat, analitis,

---

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2019).

<sup>4</sup> Munir, *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2018).

runtut, sistematis, dan konsisten dalam bersikap. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran matematika penting untuk diberikan bagi siswa, antara lain disebabkan karena matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang menjadi dasar dalam mengembangkan ilmu pengetahuan lainnya.<sup>5</sup>

Pembelajaran matematika pada hakikatnya merupakan proses pemahaman peserta didik tentang fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan sesuai dengan kemampuannya dimana pendidik menyampaikan materi, peserta didik dapat memahami pelajaran sesuai kemampuan masing-masing. Pemaparan di atas menunjukkan pentingnya penguasaan materi matematika dapat dikuasai oleh siswa untuk kehidupannya. Salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran adalah pemahaman konsep siswa terhadap materi pelajaran khususnya matematika.<sup>6</sup>

Matematika adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama”.<sup>7</sup> Agar proses belajar mengajar idealnya guru memperhatikan komponen-komponen pembelajaran seperti tujuan, model strategi, pendekatan metode, alat, sumber belajar, evaluasi dan bahan ajar. Namun pada kenyataannya proses pembelajaran matematika belum sesuai harapan. Kondisi pembelajaran

---

<sup>5</sup> Nusbah Ni'matur Rahma and Endah Budi Rahaju, “Proses Berpikir Reflektif Siswa Sma Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematika,” *MATHEdunesa* 9, no. 2 (2020): 329–38, <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v9n2.p329-338>.

<sup>7</sup> Depdiknas, *Standar Isi Matematika*, (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006), hal. 416.

matematika di beberapa sekolah menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa yang rendah. Kegiatan belajar mengajar didominasi oleh guru dan siswa hanya mendengar, mencatat dan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru. Hal seperti ini sesuai dengan pendapat Suherman yang menyatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah pada saat ini pada umumnya guru masih menggunakan pendekatan teacher-centered yaitu guru masih mendominasi kelas dan siswa cenderung pasif. Pendekatan teacher-centered akan berdampak kepada siswa hanya lebih banyak mendengar dan menulis apa yang diterangkan atau ditulis oleh guru di papan tulis.<sup>8</sup>

Kondisi pembelajaran pendekatan teacher-centered itu akan berdampak pada hasil belajar matematika siswa. Hal ini sesuai dengan hasil survei PISA 2018, Indonesia menempati peringkat 73 dari 79 negara yang berpartisipasi, dengan skor rata-rata matematika sebesar 379, jauh di bawah rata-rata OECD yaitu 489. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia mampu menyelesaikan soal-soal matematika dengan tingkat kompleksitas rendah dan konteks yang sederhana.<sup>9</sup>

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dipengaruhi oleh suasana belajar yang kondusif, suasana yang kondusif sangat berpengaruh terhadap kondisi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Guru berperan dalam menyediakan lingkungan belajar kondusif untuk pertumbuhan

---

<sup>8</sup> Erman Suherman, dkk. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: JICA, 2000), hal. 26

<sup>9</sup> OECD. *PISA 2018 results (Volume I): What students know and can do*. OECD Publishing. (2019) <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>

dan perkembangan anak agar optimal.<sup>10</sup> Guru bertanggung jawab mengelola kelas dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif agar tercapainya pengajaran yang efektif dan efisien. Menurut Charles menyatakan bahwa pengelolaan kelas yang efektif akan memaksimalkan kesempatan pembelajaran kepada siswa.<sup>11</sup>

Hasil observasi awal yang telah dilakukan di kelas VII MTs Aswaja Tunggangri bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep aljabar. Hasil observasi awal yang telah dilakukan di kelas VII MTs Aswaja Tunggangri menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep aljabar. Sebagian besar siswa masih beranggapan bahwa pembelajaran matematika, khususnya materi aljabar, sulit dan membingungkan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain rendahnya minat belajar siswa, kurangnya pemahaman konsep dasar prasyarat, serta metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah sehingga membuat siswa kurang aktif dan cepat merasa bosan. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan juga menjadi salah satu penyebab materi disampaikan secara abstrak, sehingga siswa kesulitan memvisualisasikan konsep-konsep yang dipelajari.

Di samping itu, kondisi sarana dan prasarana yang belum memadai, seperti kurangnya perangkat teknologi, media belajar interaktif, dan fasilitas

---

<sup>10</sup> Jumrawarsi dan Neviyarni Suhaili, "*Peran Seorang Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif*," dalam *Ensiklopedia Education Review*, 2.3 (2020) : 50-54

<sup>11</sup> Nofri Hendri, "*Lingkungan Pembelajaran Yang Produktif Dan Kondusif*," dalam *E-Tech*, 7.4 (2019) : 1-9

penunjang lainnya, turut menjadi kendala dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan efektif. Keadaan ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, yang terlihat dari nilai ulangan harian yang belum mencapai target Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, perlu adanya upaya pembaruan metode pembelajaran serta penyediaan media yang mendukung agar siswa lebih termotivasi, aktif, dan mampu memahami materi dengan baik. Hal ini yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.<sup>12</sup>

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan video animasi dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian terdahulu oleh Mawardah S. Lewa, dkk yang berjudul “*Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar Kelas XI IPA Madrasah Aliyah Al-Hikmah Soe*” menghasilkan temuan bahwa penerapan model discovery learning berbantuan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA Madrasah Aliyah Al-Hikmah Soe pada materi turunan fungsi aljabar. Hal ini ditandai dengan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa diakhir siklus I mencapai 55% meningkat menjadi 90% diakhir siklus II. Keterlaksanaan data skor aktivitas guru mengajar diakhir siklus I mencapai 95,18% meningkat menjadi

---

<sup>12</sup> Pengaruh Strategi et al., “Issn 2338-2996” 3 (2015): 34–44. <https://journal.unsika.ac.id/judika/article/view/199> . Diakses pada tanggal 08 Juli 2025

96,93% diakhir siklus II dan berada pada kriteria sangat baik. Di samping itu, keterlaksanaan data skor aktivitas siswa belajar diakhir siklus I mencapai 91,25% juga ikut meningkat menjadi 95% diakhir siklus II dan berada pada kriteria sangat baik.<sup>13</sup> Selain itu, hasil penelitian ini mendukung gagasan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui penemuan dan didukung media yang menarik mampu membantu siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret.

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Nury Yuniasih, Didik Iswahyudi, Yaneti Ngailo yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik di SDN Bandungrejosari 3 Malang “ menunjukkan bahwa perolehan pengujian hipotesis mendapatkan hasil yang berpengaruh dengan taraf signifikan 0,05 menunjukkan  $0,046 < 0,05$ , jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model discovery learning berbantuan video terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini mendukung bahwa penerapan Discovery Learning dengan bantuan media visual dapat mempermudah siswa memahami materi dan meningkatkan hasil belajar.<sup>14</sup>

Dari kedua penelitian diatas, bahwa model pembelajaran Discovery Learning akan lebih optimal jika dilengkapi dengan media pembelajaran visual

---

<sup>13</sup> Mawardah S. Lewa, Ch. Krisnandari Ekowati, Yohanes H. Nada, “Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar Kelas XI IPA Madrasah Aliyah Al-Hikmah Soe”, Griya Journal of Mathematics Education and Application Volume 4 Nomor 3, September 2024, hal. 263-264.

<sup>14</sup> Nury Yuniasih, Didik Iswahyudi, and Yaneti Ngailo, “Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik Di SDN” 6, no. November (2022): 1–7.

seperti video animasi. Keduanya saling mendukung untuk membuat siswa aktif menemukan konsep, sekaligus membantu mereka memahami materi abstrak dengan lebih mudah.

Model pembelajaran *discovery learning* menekankan pemahaman terhadap struktur atau gagasan utama dari suatu ilmu melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penerapan model ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif. Pendekatan ini mengubah pola pembelajaran dari yang awalnya berpusat pada guru, di mana informasi disampaikan langsung kepada siswa, menjadi berpusat pada siswa, di mana mereka didorong untuk mencari dan menemukan pengetahuan secara mandiri.<sup>15</sup>

Video animasi sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi memiliki banyak manfaat dalam kegiatan belajar diantaranya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan siswa mampu memecahkan berbagai persoalan dari materi yang diajarkan. Media pembelajaran audio visual (video) memiliki banyak manfaatnya diantaranya membantu siswa memahami dan memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru serta mempermudah guru pada saat kegiatan belajar mengajar. Adanya video animasi dalam pembelajaran dapat pula membantu siswamemahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa

---

<sup>15</sup> Rizka Hartami Putri, dkk., "Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Fisika Siswa MAN Bondowoso," dalam Jurnal Pembelajaran Fisika, 6.2 (2017), hal.168–74.



tidak mengkhayal dan membayangkan saja. Maka, media pembelajaran video animasi mampu mempermudah kesulitan anak ketika kegiatan belajar.<sup>16</sup>

Video animasi adalah media pembelajaran untuk presentasi atau menjelaskan suatu materi dengan desain yang unik, menampilkan layar dengan bantuan LCD Proyektor. Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi dalam model pembelajaran discovery learning diharapkan dapat mengatasi kesulitan belajar.

Dalam pembelajaran matematika, siswa harus mempelajari tahapan demi tahapan, karena materi saling berkaitan dan bertingkat. Tidak semua materi mudah dipahami oleh siswa. Salah satu materi yang dikeluhkan sulit oleh siswa yaitu pada operasi bentuk aljabar. Bagi pelajar menengah pertama aljabar merupakan pelajaran yang paling abstrak. Salah satu kompetensi dasar pada materi aljabar tingkat menengah pertama adalah mengenali bentuk aljabar dan unsur-unsurnya. Pada bagian ini dibahas mengenai pengertian variabel, konstanta, koefisien, dan suku-suku sejenis dan tak sejenis. Siswa juga mempelajari tentang operasi bentuk aljabar yang menggunakan prinsip-prinsip operasi hitung pada bilangan bulat. Hal ini membuktikan bahwa setiap materi pada matematika saling berkaitan, sehingga siswa harus memahami konsep dan prinsip setiap materi yang diajarkan oleh guru.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Ani Nurani Andrasari, Yuyun Dwi Haryanti, Ari Yanto, “*Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD*”, Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2022 “Transformasi Pendidikan di Era Super Smart Society 5.0” Oktober 2022, hal. 76-77.

<sup>17</sup> Siti Sundari, Endah Wulantina, “*Analisis Kesulitan Menyelesaikan Soal Operasi Bentuk Aljabar*”, Journal of Mathematics Education, Volume 3 Nomor 2 Desember 2022, hal. 148.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merasa penting untuk melakukan penelitian tersebut dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* yang Bebantuan Vidio Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Aljabar Siswa Kelas VII Mts Aswaja Tunggagri Tulungagung**”.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Bendasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka identifikasi masalah dari judul tersebut yaitu :

1. Menggunakan model pembelajaran konvensional yang kurang sesuai dengan kondisi siswa saat pembelajaran. .
2. Hasil belajar mata pelajaran matematika cenderung rendah belum sesuai harapan.
3. Terdapat media belajar yang kurang efektif dan kurang efisien, maka siswa merasa jenuh
4. Siswa mengalami kesulitan pada materi aljabar

### **2. Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih terarah dan terwujud, maka terdapat batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Discovery Learning* dalam penelitian ini dibatasi dengan model pembelajaran *Discovery Learning* yang dilakukan di kelas VII MTs Aswaja Tunggagri

2. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar dalam menyelesaikan permasalahan tentang aljabar
3. Media belajar yang digunakan dalam penelitian adalah media belajar video pembelajaran berupa video animasi
4. Kegiatan pembelajaran atau belajar mengajar masih menggunakan *teacher centered learning* sehingga menjadikan siswa cenderung pasif.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas maka dapat diambil rumusan masalah :

- 1) Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan Video Animasi terhadap hasil belajar siswa materi Aljabar kelas VII Mts Aswaja Tunggangri ?
- 2) Berapa besar pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan Video animasi terhadap hasil belajar siswa materi Aljabar kelas VII Mts Aswaja Tunggangri ?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut diatas, tujuan dari penelitian ini adalah

- 1) Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan Video Animasi terhadap hasil belajar siswa materi Aljabar kelas VII Mts Aswaja Tunggangri

- 2) Untuk mengetahui besar pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan Video Animasi terhadap hasil belajar siswa materi Aljabar kelas VII Mts Aswaja Tunggangri

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan sebagai berikut:

##### **a. Secara teoritis**

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan terutama dalam meningkatkan kualitas pendidikan yaitu pada hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan video animasi.

##### **b. Secara Praktis**

Adapun manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

##### **1. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang menurun.

##### **2. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru sebagai referensi menentukan model pembelajaran dan mengajar di sekolah sehingga dapat meningkatkan hasil belajara siswa yan efektif.

### 3. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi sehingga siswa dapat mencapai target belajar matematika dengan baik

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan acuan peneliti selanjutnya yang sejenis sehingga diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang penulisan.

## F. Penegasan Istilah

Penulisan penegasan istilah dilakukan agar tidak terjadi salah penafsiran terkait variabel yang akan digunakan dalam penelitian, maka peneliti menuliskan beberapa definisi sebagai berikut:

### 1. Penegasan secara konseptual

#### a. Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Helmiati, *Model Pembelajaran*, 2012.

b. *Discovery Learning*

*Discovery learning* merupakan proses untuk menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar mengajar. Proses belajar dapat menemukan sesuatu apabila guru menyusun terlebih dahulu materi yang akan disampaikan, selanjutnya peserta didik dapat menemukan sendiri berbagai hal yang penting dalam pembelajaran.<sup>19</sup>

c. Video animasi

Video animasi sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi memiliki banyak manfaat dalam kegiatan belajar diantaranya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan siswa mampu memecahkan berbagai persoalan dari materi yang diajarkan. Media pembelajaran audio visual (video) memiliki banyak manfaatnya diantaranya membantu siswa memahami dan memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru serta mempermudah guru pada saat kegiatan belajar mengajar.<sup>20</sup>

d. Hasil belajar

Menurut Nasution, Hasil belajar adalah hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan dan penghargaan dalam diri pribadi yang belajar.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> Mara samin Lubis, “*Teori Belajar Dan Pembelajaran*,” 2016.

<sup>20</sup> Deblina Roy et al., “*Study of Knowledge , Attitude , Anxiety & Perceived Mental Healthcare Need in Indian Population during COVID-19 Pandemic*,” *AJP* 51, no. April (2020): 102083, <https://doi.org/10.1016/j.ajp.2020.102083>.

<sup>21</sup> Hasil Belajar et al., “*Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*,” 2022, 1–17.

e. Aljabar

Aljabar merupakan cabang matematika yang menggunakan pernyataan-pernyataan matematis untuk menggambarkan hubungan antara berbagai hal.<sup>22</sup>

2. Penegasan secara operasional

a) Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang proses belajar-mengajar

b) *Discovery Learning*

*Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam menemukan pengetahuan atau konsep melalui eksplorasi, pengamatan, dan pengalaman langsung, bukan melalui pemberian informasi secara langsung oleh guru.

c) Video animasi

Video animasi sebagai media pembelajaran adalah alat bantu mengajar berbentuk video yang berisi gambar bergerak (animasi) yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran secara visual dan interaktif, sehingga memudahkan proses pemahaman siswa.

---

<sup>22</sup> Ati Sukmawati, “Aljabar Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika” 1, no. 2 (2015): 89–95.

d) Hasil belajar

Hasil belajar adalah Hasil belajar adalah indikator keberhasilan proses pembelajaran, yang menunjukkan sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

e) Aljabar

Aljabar merupakan cabang dari matematika yang mempelajari. Dalam aljabar, huruf (seperti  $x$ ,  $y$ , atau  $a$ ) digunakan untuk mewakili bilangan yang belum diketahui nilainya atau yang bersifat variabel.

## G. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika skripsi ini terdiri dari 3 bagian yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir.

Bagian awal skripsi ini memuat hal-hal yang bersifat formalitas yaitu tentang halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak. Bagian utama skripsi ini terdiri dari 5 bab, yang berhubungan antara satu bab dengan bab lainnya.

BAB I : Pendahuluan, yang terdiri dari: A. Latar Belakang, B. Batasan dan Identifikasi Masalah C. Rumusan Masalah, D. Tujuan Penelitian, E.. Hipotesis Penelitian, F. Kegunaan Penelitian, G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian, H. Definisi Operasional, I. Sistematika Skripsi.



BAB II : Landasan Teori, yang terdiri dari : A. Deskripsi Teori, B. Kerangka Berfikir Penelitian.

BAB III : Metode Penelitian, yang terdiri dari: A. Pendekatan dan Jenis Penelitian, B.Populasi, Sampling dan Sampel Penelitian, C. Sumber Data, Variabel dan Skala Pengukuran, D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian, E. Analisis data.

BAB IV : Dalam bab ini membahas tentang : A. Hasil Penelitian

BAB V : Dalam bab ini membahas tentang : A. Pembahasan Hasil Penelitian

BAB VI : Penutup, yang terdiri dari : A. Kesimpulan, B. Saran.

Bagian akhir ini terdiri dari daftar rujukan dan lampiran – lampiran.