

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS *YOUTUBE* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA PESERTA DIDIK

Iza Azkia Rahma Wijaya¹, Usep Saepul Mustakim², Ismi Widyaningrum³

^{1, 2, 3} Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Syekh Manshur

¹izaazkia03@gmail.com, ²usepsam@gmail.com, ³ismiw3009@gmail.com

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Dikirim: 10-12-2024
Perbaikan: 23-12-2024
Diterima: 02-01-2025

Kata kunci:

Audiovisual Media, Youtube, Learning Outcomes, Mathematics, Learning

Corresponding Author:

Iza Azkia Rahma Wijaya

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of using Youtube-based audiovisual media on students' mathematics learning outcomes. Youtube-based audiovisual media is considered to be an effective alternative because it is able to present visualizations and animations that facilitate understanding. This study uses a quantitative method with a quasi-experimental design with pre-test and post-test techniques. The research sample consisted of two groups, namely the experimental group using Youtube media and the control group using conventional learning methods. The results of the study showed that there was a significant effect of using Youtube-based audiovisual media on students' mathematics learning outcomes. The experimental group using Youtube media showed a higher increase in learning outcomes compared to the control group. These findings indicate that using Youtube as a learning medium can effectively improve students' understanding of mathematical concepts.

© 2025 Serumpun Mendidik: Jurnal Pendidikan dan Penelitian

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat penting peranannya dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sebagaimana tercantum dalam Undang Undang No. 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecamatanerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan diselenggarakan sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat (Zahrawati, 2020). Pendidikan merupakan sebuah upaya yang berlandaskan peradaban untuk menuwujudkan kehidupan manusia yang mulia dan bermanfaat (Imtihanudin, 2021). Paradigma pendidikan di Indonesia yaitu mengacu pada teori konstruktivisme sebagai landasan pembelajaran kooperatif yang mendorong dan menghargai usaha belajar siswa. Definisi belajar menurut teori konstruktivisme yang lebih mengutamakan, menekankan dan terpusat pada keaktifan siswa diungkapkan

oleh beberapa ahli. Menurut Uno (2012), belajar adalah pemerolehan pengalaman baru oleh seseorang dalam bentuk interaksi belajar terhadap suatu objek yang ada dalam lingkungan.

Penggunaan media audiovisual berbasis *Youtube* dalam pembelajaran matematika dapat menghadirkan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Melalui visualisasi konsep, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang kompleks dan abstrak. Misalnya, konsep geometri yang sulit dibayangkan melalui teks dapat dipahami dengan lebih baik melalui animasi visual. Selain itu, video pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk mengulang kembali materi yang belum dipahami, sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing individu.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual berbasis *Youtube* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Mayer (2009), penggunaan elemen visual dan audio secara bersamaan dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa informasi yang disampaikan melalui lebih dari satu saluran (audio dan visual) akan lebih efektif dibandingkan dengan satu saluran saja.

Namun, meskipun potensi *Youtube* sebagai media pembelajaran cukup besar, penggunaannya dalam konteks pembelajaran formal masih belum optimal. Beberapa guru masih merasa kurang yakin atau tidak memiliki keterampilan yang cukup dalam memanfaatkan media ini secara efektif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media audiovisual berbasis *Youtube* terhadap hasil belajar matematika peserta didik, guna memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang manfaat dan tantangannya.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media audiovisual berbasis *Youtube* terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal dengan guru mata pelajaran matematika di SMP Shohibul Barokah, Kecamatan Kaduhejo, Kabupaten Pandeglang, terdapat beberapa persoalan dalam pembelajaran matematika. Adapun beberapa hal yang peneliti amati diantaranya guru yang mengajar masih menggunakan pembelajaran konvensional, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam pelajaran

matematika terlebih dalam konsep dasar matematika, selain itu kurangnya motivasi belajar siswa menyebabkan hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan juga keterbatasan media pembelajaran yang ada disekolah. Pada aspek pemahaman konsep peserta didik, guru menyampaikan materi hanya bersifat informasi serta peserta didik dilatih menyelesaikan banyak soal tanpa pemahaman mendalam. Berdasarkan masalah diatas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan menggunakan media audio visual berbasis *youtube*.

Matematika berasal dari Bahasa Latin *mathematica* yang pada mulanya diambil dari perkataan Bahasa Yunani *mathematike* yang berarti “relating to learning”. Istilah tersebut mempunyai akar kata *mathema* yang berarti belajar (berpikir). Jadi kata Matematika berarti ilmu pengetahuan didapat dengan berpikir (Sriyanto, 2017).

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, dalam pembelajaran matematika siswa diharapkan mampu memahami materi pelajaran sehingga siswa dapat menjelaskan dan memecahkan setiap permasalahan yang berhubungan dengan matematika.

Menurut Fahrurrozi & Syukrul (2017) matematika adalah suatu disiplin ilmu yang sistematis menelaah pola hubungan, pola berpikir, seni dan bahasa yang semuanya dikaji dengan logika serta bersifat deduktif,

matematika berguna untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam. Artinya matematika pada dasarnya adalah ilmu yang hampir selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Badriyah, dkk (2020) merupakan salah satu ilmu dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut definisi ini dapat diketahui bahwa matematika memiliki peran dalam penyelesaian masalah sehari-hari manusia bahkan hampir selalu berguna dalam setiap proses pemecahan masalah. Selain itu matematika merupakan jantung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah cabang ilmu penting yang menjadi dasar ilmu lain serta memiliki peranan dalam pengembangannya, sehingga pada pembelajarannya diperlukan suatu metode yang tepat dan efektif guna memudahkan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar adalah kapasitas siswa yang diperolehnya selama mengikuti

pembelajaran. Hasil belajar juga menggambarkan proses ketika melangsungkan pembelajaran tersebut terkait sejauh mana pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran tersebut berupaya untuk meraih tujuan yang sudah ditetapkan (Neoloka & Amalia, 2017).

Berdasarkan teori Benyamin Bloom yang pada dasarnya mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam 3 kategori yaitu 1) ranah kognitif yang berhubungan dengan kemampuan intelektualitas yang mencakup 6 aspek yaitu mengingat, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi serta penciptaan. 2) ranah afektif yang berhubungan terhadap sikap peserta didik dan mencakup 5 aspek yaitu penerimaan, reaksi, penilaian, organisasi dan juga internalisasi. 3) Ranah psikomotor yang mencakup 7 aspek psikomotorik yaitu kesiapan, perspektif, gerakan terbimbing, terbiasa, dan kompleks serta adaptasi pola gerakan serta kreativitas.

Hasil belajar adalah raihan dari siswa terkait proses pembelajaran yang diperolehnya. Berdasarkan pendapat dari (Gani, 2018) menjelaskan bahwasannya penguasaan kecamatanakapan yang diperoleh siswa sesudah mengikuti proses pembelajaran merupakan definisi dari hasil belajar. Adanya transformasi perilaku dari diri siswa juga menjadi hasil sesudah ia mengikuti pembelajaran.

Hal tersebut sesuai pandangan dari (Setiawan 2020) yang menjelaskan bahwasanya hasil belajar termasuk juga adanya transformasi tingkah laku baik dalam hal pemahaman, karakter dan juga keterampilan yang didapatkan oleh siswa sesudah mengikuti pembelajaran. Sederhananya transformasi tingkah laku siswa tersebut didasarkan pada kemampuannya untuk mengetahui, memahami dan juga memiliki keterampilan selama pembelajaran berlangsung.

Mengacu pada uraian diatas, peneliti membuat kesimpulan bahwasannya hasil belajar adalah indikator efektivitas proses pembelajaran. Adapun hasil belajar adalah kapasitas yang didapatkan peserta didik ketika mengikuti pembelajaran yang bisa mengubah perilaku dan juga pemahamannya.

Hasil belajar sendiri bisa diklasifikasikan ke dalam tiga jenis aspek yakni kognitif, afektif dan juga psikomotorik.

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”

atau “pengantar”. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Annisa Mardatillah, Hadiyah Putri, Nadia, Nur Khalizah, 2023).

Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar (Annisa Mardatillah, Hadiyah Putri, Nadia, Nur Khalizah, 2023).

Menurut Wina Sanjaya, media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan. Menurut Dina Indriana menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. Menurut Nasution, media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Sedangkan menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang

dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Annisa Mardatillah, Hadiyah Putri, Nadia, Nur Khalizah, 2023).

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media audio visual terdiri dari dua kata yaitu audio dan visual, audio artinya pendengaran atau dapat didengar, sedangkan visual yaitu yang nampak oleh mata atau yang kelihatan. Jadi media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan didengar. Media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran.

Diantara media yang lain, media yang baik untuk digunakan pada pembelajaran ialah media audio visual. Sebab, media ini telah memadukan antara media pendengaran dan penglihatan. Dengan menggunakan media ini anak akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Media audio visual dapat menggantikan peran guru, dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi tetapi penyaji materi dapat digantikan oleh media audio visual, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar (Rafni Fajriati, 2017).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2018). Pada penelitian ini mengacu pada pendekatan penelitian kuantitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian *quasi experimental design*. Menurut Ardiansyah. (2023) penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang mengumpulkan dan menganalisis data berdasarkan angka-angka dan pengukuran numerik. Sedangkan Menurut Sugiyono (2022) Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Menurut Sugiyono (2018), terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yaitu : *pre-experimental design, true experimental design, factorial design, dan quasi experimental*. Sugiyono (2018) menyatakan bahwa ciri utama dari *quasi experimental design* mempunyai kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Adapun menurut Andriani (2017) desain

Ekperimental Kuasi (EK), penelitian dapat melakukan kontrol terbatas terhadap eksperimen.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa *quasi experimental design* adalah jenis desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, namun tidak berfungsi sepenuhnya dalam mengontrol variabel-variabel luar dan hanya terbatas dalam mengontrol kelompok eksperimen Sugiyono (2018). Penelitian menggunakan desain *quasi experimental design* karena dalam penelitian ini terdapat variabel-variabel dari luar yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti.

Dalam penelitian kuantitatif, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi Sugiyono (2019). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2022) *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dipilihnya *sampling purposive* sebagai teknik pengambilan sampel dikarenakan sesuai dengan desain penelitian. Dalam pembagian kelas di SMP Shohibul Barokah Kadu Pinang terbagi menjadi dua kelompok kelas diantaranya kelas A dan kelas B yang beranggota siswa campuran (laki-laki dan perempuan). Pada penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen sehingga sampel pada penelitian ini adalah kelas VII A & VII B, alasannya karena

disekolah itu hanya memiliki dua kelas maka dibagi dua kelompok antara kelas kontrol yang dalam penelitian ini yaitu kelas VII A, dan kelas eksperimen yang dalam penelitian ini yaitu kelas VII B.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 29 Juli 2024 sampai dengan 9 Agustus 2024 selama lima pertemuan yakni satu pertemuan untuk pre-test, tiga pertemuan untuk proses pembelajaran dan satu pertemuan untuk post-test. Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini berupa data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil post-test kelas eksperimen dan kontrol, serta hasil pre-test dilakukan perhitungan uji kesamaan rata-rata. Adapun rincian perhitungan terlampir.

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pre-test dan *post-test* untuk soal hasil belajar matematika pada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut ini adalah diagram hasil skor pre-test dan *post-test* kelas eksperimen dan kontrol.

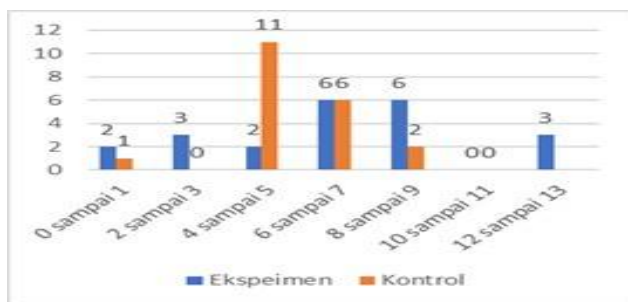


Diagram 1. Rata-rata skor hasil belajar matematika pada peserta didik

Pada diagram 1 terlihat bahwa rata-rata skor pre-test hasil belajar matematika peserta didik tidak sama, untuk kelas kontrol sebesar 5,35 dan untuk kelas eksperimen sebesar 6,45. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum pembelajaran peserta didik memiliki hasil belajar yang tidak sama. Setelah kelas kontrol diberi pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen diberi pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual berbasis *youtube*, terlihat bahwa skor post test peserta didik untuk kelas kontrol sebesar 9,6 dan kelas eksperimen sebesar 11,9. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor pre-test dan *post-test* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Akan tetapi hal tersebut perlu dibuktikan secara statistik untuk mengetahui apakah perbedaan tersebut signifikan. Untuk mengetahui hasilnya, maka data hasil pre-test dan *post-test* tersebut harus dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial sebagai berikut:

Statistik Deskriptif

a. Data pre-test

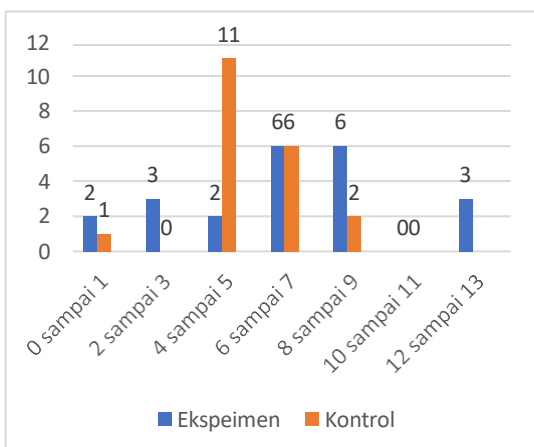
Pre-test bertujuan untuk mengukur hasil belajar matematika pada peserta didik sebelum dilakukan pembelajaran. Pre-test yang diberikan berupa soal uraian yang terdiri dari lima butir soal yang disesuaikan dengan indikator hasil belajar.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Data Pre-test

Keterangan	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
Banyaknya Peserta didik	22	20
Skor maksimum	13	9
Skor minimum	0	0
Skor rata-rata (\bar{x})	6,45	5,35
Simpangan baku (s)	3,51	1,87
Varians (s^2)	12,35	3,50

Dari tabel diatas, terlihat bahwa skor maksimum yang diperoleh kelas eksperimen lebih unggul dari pada kelas kontrol, sedangkan pada skor minimum kelas eksperimen dan kelas kontrol sama sekali tidak mendapat skor.

Adapun Gambaran hasil perolehan skor pre-test kelas eksperimen dan



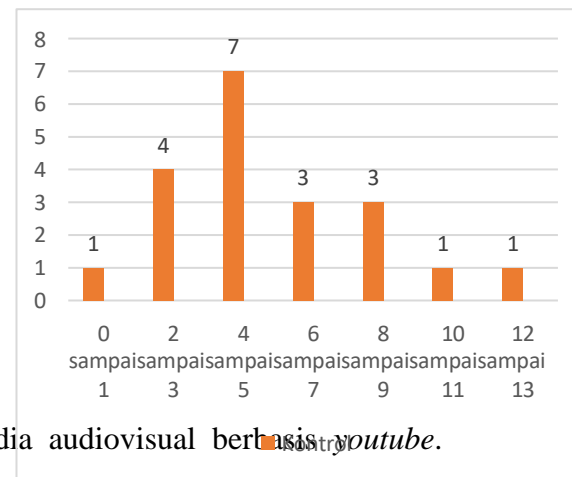
kelas kontrol dapat dilihat pada diagram berikut:

Diagram 2. Sebaran Data pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data tersebut menunjukkan bahwa hasil rata-rata pretes dan *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Untuk mengetahui dan memastikan apakah perbedaan tersebut signifikan, maka data yang pre-test tersebut harus dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan statistik inferensial.

b. *Data post-test*

Post-tes dilakukan dengan tujuan untuk mengukur hasil belajar matematika pada peserta didik dengan



media audiovisual berbasis *youtube*.

Hasil dari rata-rata skor *post-test* dapat dilihat pada tabel 5.2. Dibawah ini, sehingga dapat terlihat jelas skor post test untuk hasil belajar matematika pada peserta didik.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Data *Post-test*

Keterangan	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
Banyaknya Peserta didik	22	20
Skor maksimum	16	16
Skor minimum	0	0
Skor rata-rata (\bar{x})	11,9	9,6
Simpangan baku (s)	2,46	2,96
Varians (s^2)	6,18	8,77

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa ada peningkatan nilai maksimum kelas eksperimen sebesar 3 poin dan 13 menjadi 16, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 7 poin dari 9 menjadi 16. Adapun gambaran hasil perolehan skor post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada diagram berikut:

Diagram 3. Sebaran Data Post-test Kelas Eksperimen

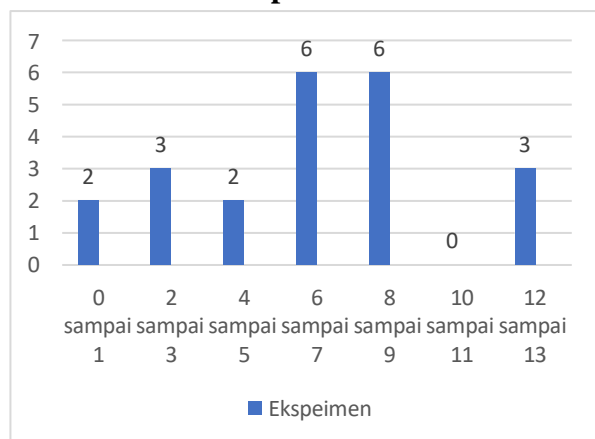


Diagram 4. Sebaran Data Post-test Kelas Kontrol

Data tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor post test hasil belajar matematika pada peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Untuk mengetahui dan memastikan apakah perbedaan tersebut signifikan, maka data post test tersebut harus dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan statistik inferensial.

Statistik Inferensial

Setelah data post-test dianalisis menggunakan statistik deskriptif, selanjutnya data tersebut dianalisis menggunakan statistik inferensial dengan beberapa uji statistik. Adapun hasil analisis uji statistik adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Post test

Kelas Ket	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Banyak Peserta didik	22	20
Skor rata-rata (\bar{x})	11,9	9,6
Simpangan baku (s^2)	2,48	2,96
L-hitung	0,103	0,155
L-tabel	0,184	0,190
Keputusan	H ₀ diterima	H ₀ diterima
Keputusan	Ha ditolak	Ha ditolak

Dari hasil pengujian pada tabel 3 diperoleh nilai L₀ pada kelas eksperimen dan kelas kontrol kurang L-tabel, maka H₀ diterima sehingga data post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians dari data hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen atau tidak homogen. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji- F. Adapun hipotesis pengujian homogenitasnya adalah sebagai berikut:

H_0 : Varians kedua data homogen

H_a : Varians kedua data tidak homogen

Adapun hasil uji homogenitas data post-test tersebut disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.
Hasil Uji Homogenitas Data Post test

Ket \ Kelas	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Banyak Peserta didik	22	20
Skor rata-rata (\bar{x})	6,45	5,35
Varians (s^2)	6,18	8,77
F-hitung	1,42	
F-tabel	2,11	
Keputusan	H_0 diterima	
Keputusan	H_a ditolak	

Dari hasil perhitungan, dapat dilihat bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$. Karena bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima sehingga kedua data homogen.

Uji Hipotesis (Uji Dua Pihak)

Setelah diketahui data *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis hasil post-test yang dilakukan dengan menggunakan uji-t dua pihak.

Pengujian dilakukan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Kriteria pengujian $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Adapun hipotesis pengujiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 5.

Hasil Uji Kesamaan Dua Rata-rata

Ket \ Kelas	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Banyak Peserta didik	22	20
Skor rata-rata (\bar{x})	11,9	9,6
Varians (s^2)	6,18	8,77
(dk)	$n_1 + n_2 = 22 + 20 - 2 = 40$	
Nilai t_{hitung}	2,67	
Nilai t_{tabel}	1,68	
Keputusan	H_0 ditolak	
Keputusan	H_a diterima	

Karena nilai t_{hitung} adalah 2,6710 lebih besar dari $t_{tabel} = 1,6838$ atau $1,6838 \leq 2,6710$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga terdapat hasil belajar matematika pada materi aljabar dengan menggunakan media audiovisual berbasis *youtube* pada peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan dan data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu tentang hasil belajar matematika pada peserta didik kelas VII SMP Shohibul Barokah pada materi aljabar dengan menggunakan media audiovisual berbasis *youtube*. Pada pembelajaran ini peserta didik diberikan penjelasan tentang model pembelajaran yang akan dilakukan, setelah itu peserta didik diberikan permasalahan yang harus dikerjakan secara berkelompok

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dan penelitian yang dilakukan di SMP Shohibul Barokah Kadu Pinang Kaduhejo Pandeglang pada siswa kelas VII tahun pelajaran 2024/2025, diperoleh simpulan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar matematika pada peserta didik pada materi Aljabar dengan menggunakan media Audiovisual *Youtube* pada siswa kelas VII SMP Shohibul Barokah

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data postes terlihat bahwa terdapat perbedaan hasil akhir belajar matematika pada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Walaupun kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sudah berbeda, namun tetap diberikan perlakuan, hal tersebut untuk menyakinkan peneliti bahwa apakah ada perbedaan hasil belajar matematika pada peserta didik setelah diberikan perlakuan pada kedua kelas tersebut, dan setelah diberikan perlakuan terlihat bahwa rata-rata skor postes kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata skor postes kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat dari keaktifan saat pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa secara signifikan penggunaan media audiovisual berbasis *youtube* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik.

Hal tersebut terlihat dari rata-rata skor pre-test hasil belajar matematika peserta didik tidak sama, untuk kelas kontrol sebesar 5,35

dan untuk kelas eksperimen sebesar 6,45. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum pembelajaran peserta didik memiliki hasil belajar yang tidak sama. Setelah kelas kontrol diberi pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen diberi pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual berbasis youtube, terlihat bahwa skor post test peserta didik untuk kelas kontrol sebesar 9,6 dan kelas eksperimen sebesar 11,9. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor pre-test dan post-test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Akan tetapi hal tersebut perlu dibuktikan secara statistik untuk mengetahui apakah perbedaan tersebut signifikan. Untuk mengetahui hasilnya, maka data hasil pre-test dan post-test tersebut harus dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Gani, (2018) "Pengaruh Disiplin Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa" *Jurnal Ilmiah Indonesia*
- Ai Muflihah, (2021), " Meningkatkan Motivasi Hasil belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Index Card Match pada pelajaran Matematika" *Jurnal Pendidikan Indonesia*
- Arikunto, Suharsimi, (2018), "Dasar-dasar Evaluasi" Jakarta: Bumi Aksara
- Anisa Mardatih, dkk,(2023) "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik" *Skripsi, Sumatra Utara*.
- Ani Rosyida (2024) "Strategi Pembelajaran Melalui Media Youtube Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

- Madrasah Ibtidaiyah di Kudus” Jurnal Manajemen Pendidikan Islam
- Arifin, Zainal. (2019) “Evaluasi Pembelajaran” Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arlin Astriyani, (2020) “Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Youtube materi Phytagoras Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa” Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika
- Baskoro, Adi (2009) “Panduan Praktis Searching di Internet” Jakarta Selatan:TransMedia
- Belinda Firdaus, Savira. (2022) “Pengaruh Penggunaan Media Youtube Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa” Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika
- Fahrurrozi, Syukrul (2017) “Metode Pembelajaran Matematika” Jakarta:Gramedia
- Faiqah, Fatty dkk (2016) “Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram” Ilmu Komunikasi Fakultas Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin
- Iwantara, Sadia, Suma. (2014) “ Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube dalam Pembelajaran IPA Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa” Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha
- Komariyah, Siti, dkk, (2018) “Pengaruh Kemampuan Berfikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika” Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika.
- Khoiriyati, (2018) “Pengaruh Media Sosial Pada Perkembangan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini”.
- Mahnun, Nunu. (2012) “Media Pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)” Jurnal Pemikiran Islam
- Mailatul Azizah. (2021) “Pengaruh Media Audiovisual Berbasis Youtube Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Tematik Kelas II sdn Pinang 3” Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah
- Neoloka dan Amalia, (2017) “Landasan Pendidikan” Kencana:Prenadamedia
- Rafni Fajriati, (2017) “Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar siswa Dalam sub Tema Perubahan Lingkungan” Skripsi, Aceh.
- Setiawan A. R, (2020) “Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Sainifik” Jurnal Basicedu
- Setiawan A. R, (2020) “Pendidikan Literasi Finansial Melalui Pembelajaran Fiqh Muamalat Berbasis Kitab Kuning” Jurnal Pendidikan Islam
- Sudarsi Lestari, (2018) “Pengaruh Motivasi Belajar dan Kontrol Keluarga terhadap Prestasi Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV MI Matholibul Huda Ruwit Wedung Demak” Tesis IAIN KUDUS
- Sugiyono, (2015) “Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D” Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2018) “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D” Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono (2019) “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R and D” Bandung:Alfabeta
- Sriyanto, (2017) “Mengobarkan Api Matematika: Membelajarkan, Matematika yang Kreatif dan Mencerdaskan” Jurnal Pendidikan Matematika
- Tofanao, Talizaro. (2018) “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa” Jurnal Komunikasi Pendidikan.

- Riduwan, (2010) “Dasar-dasar Statistika”
Bandung: Alfabeta.
- Wardani, L, (2019) “Penggunaan Media
Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Seni Budaya dan Keterampilan
Siswa” Journal Of Basic Education.
- Widyaningrum, (2021) “The Use Of
Cooperative Learning Model
Numbered Heads Together And
Realistic Mathematics Education In
Teaching Mathematics”
- Zahrawati, (2020) “Penerapan Model
Problem Based Learning Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi
Siswa.