

**PENGARUH MEDIA *YOUTUBE SHORTS* EDUKATIF TERHADAP  
HASIL KOGNITIF BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS I  
SD NEGERI 101743 HAMPARAN PERAK**

**SKRIPSI**

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**Oleh :**

**FADILAH  
NPM. 2202090096**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2026**

### BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 09 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

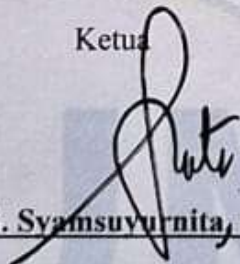
Nama Lengkap : Fadilah  
NPM : 2202090096  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Youtube Shorts Edukatif* terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas I SD Negeri 101743 Hampan Perak

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (  A ) Lulus Yudisium  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Skripsi  
(  ) Tidak Lulus

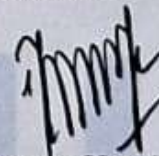
#### PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris



Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

#### ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Lilik Hidayat Pulungan, S.Pd., M.Pd.
2. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.
3. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

1. 

2. 

3. 



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Fadilah  
NPM : 2202090096  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Judul Pengaruh Media *Youtube Shorts Edukatif* terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas I SD Negeri 101743 Hampan Perak

sudah layak disidangkan.

Medan, Maret 2026

Disetujui oleh:  
Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuryurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061 6622400 Fax. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> Email: [fkip@ummu.ac.id](mailto:fkip@ummu.ac.id)



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Fadilah  
NPM : 2202090096  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Judul Pengaruh Media *Youtube Shorts Edukatif* terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SD Negeri 101743 Hamparan Perak

Nama Pembimbing : Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	ket
05 / 2026 Januari	Bimbingan Instrument		
12 / 2026 Januari	Bimbingan uji validitas dan reliabilitas		
19 / 2026 Januari	Bimbingan Bab 4		
24 / 2026 Januari	Bimbingan dan perbaikan Bab 4		
26 / 2026 Februari	Perbaikan Lampiran		
02 / 2026 Februari	ACC Sidang Skripsi		

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, Maret 2026  
Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Fadilah  
NPM : 2202090096  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Judul Pengaruh Media *Youtube Shorts Edukatif* terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SD Negeri 101743 Hampan Perak

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang Judul "**Pengaruh Media *Youtube Shorts Edukatif* terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SD Negeri 101743 Hampan Perak**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Maret 2026  
Yang menyatakan



METERAI  
TEMPEL  
7A893ANX351289986

**Fadilah**  
NPM.2202090096

## ABSTRAK

### **Fadilah. 2202090096 Pengaruh media *YouTube Shorts Edukatif* Terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika siswa kelas I SD Negeri 101743 Hamparan Perak.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh media *YouTube Shorts Edukatif* Terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika siswa kelas SD negeri 101743 hamparan perak pada materi Pengurangan 1-20 dalam mata pelajaran matematika . Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain pretest posttest control grup design. Group Design (Pretest-Posttest) Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SDN 101743 Hamparan Perak tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 56 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling. dengan kelas I-A sebagai kelas kontrol sebanyak 28 siswa dan kelas I-B sebagai kelas eksperimen sebanyak 28 siswa Instrumen penelitian berupa tes kognitif konsep berbentuk pilihan ganda. Hasil uji instrumen menunjukkan bahwa 16 butir soal dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,927. Teknik analisis data yang digunakan meliputi statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan One Way ANOVA dengan bantuan SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 37,81 dan kelas eksperimen sebesar 39,69 sedangkan nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 64,39 dan kelas eksperimen sebesar 79,30. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai F 111,814 dengan nilai signifikansi  $<0,001 <0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran youtube shorts edukatif berpengaruh terhadap hasil kognitif belajar kelas I SDN 101743 Hamparan Perak.

***Kata kunci : Youtube shorts edukatif, media pembelajaran, kognitif belajar Matematika***

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul: “**Pengaruh Media Youtube Shorts Edukatif Terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas I SDN 101743 Hamparan Perak**”. Penulis skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan untuk melakukan skripsi.

Shalawat beiring salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam terang benderang. Semoga syafaatnya kita peroleh hingga yaumul akhir kelak, aamiin ya rabbal Aalamin.

Penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini. Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada kedua orang tua tercinta, Ayah **Samsudin** dan terutama Ibu **Umi Salamah**. Sebagai putri tunggal, penulis tumbuh dalam limpahan kasih sayang yang utuh, perhatian yang penuh, serta doa yang tidak pernah terputus dari Ayah dan Ibu dalam setiap langkah kehidupan.

Secara khusus, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada Ibu tercinta, **Umi Salamah**, sosok perempuan yang penuh keteguhan dan keikhlasan. Ibu tidak hanya menjalankan perannya sebagai seorang ibu, tetapi juga turut membantu Ayah dalam mencari nafkah demi

keberlangsungan kehidupan dan pendidikan penulis. Setiap lelah yang Ibu rasakan, setiap pengorbanan waktu dan tenaga, serta setiap kesabaran yang Ibu jaga menjadi bukti cinta yang tidak selalu terucap, namun senantiasa terasa dan menguatkan.

Kepada Ayah tercinta, **Samsudin**, penulis mengucapkan terima kasih atas tanggung jawab, kerja keras, dan keteladanan yang senantiasa ditunjukkan. Dengan kesederhanaan dan keteguhan iman, Ayah mengajarkan arti perjuangan, keikhlasan, dan kekuatan dalam menghadapi kehidupan. Penulis berharap, semoga setiap langkah dan capaian kecil yang diraih hingga tahap ini dapat menjadi sumber kebanggaan bagi Ayah terhadap putri tunggalnya yang selalu Ayah doakan dan perjuangkan dengan sepenuh hati.

Melalui karya sederhana ini, penulis memohon kepada Allah SWT agar senantiasa melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya kepada Ayah dan Ibu. Semoga Allah SWT mengampuni dosa-dosa mereka, menyayangi mereka sebagaimana mereka telah menyayangi dan mendidik penulis sejak kecil, melapangkan rezeki mereka dengan keberkahan, menjaga kesehatan mereka, serta menganugerahkan kebahagiaan di dunia dan kemuliaan di akhirat. Aamiin ya Rabbal 'alamin.

Ada suka dan duka yang penulis rasakan saat menulis skripsi ini. Untuk menyelesaikan dibawah gelar sarjana ini, penulis akan menggunakan semua kemampuannya yang kuat, upaya yang luar biasa, dan juga kesabaran yang tidak ada habisnya untuk menyelesaikan skripsi ini. Izinkan penulis untuk

mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas kesempatan ini kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Akrim, M.Pd** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi kesuma Nasution, M.Hum** sebagai wakil Dekan I Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum** selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan sebagai Dosen Pembimbing saya dalam menyusun skripsi.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Chairunnisa Amelia S.Pd., M.Pd** selaku dosen penguji saya dalam menyelesaikan skripsi saya.
8. Bapak **Dr. Lilik Hidayat P.M.Pd** selaku dosen penguji saya dalam

menyelesaikan skripsi saya.

9. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
10. Ibu **Euriah Lamani, S.Pd** Kepala Sekolah SDN 101743 Hampan Perak yang telah menerima dengan baik dalam melakukan penelitian.
11. Ibu **Wuriyani** dan Bapak **Safaruddin** terimakasih saya ucapkan atas doa dan dukungannya selama saya kuliah dan sampai saya menyusun skripsi ini.
12. Abang **Jaya Prayudi Umri**, Adik **Zulfikar Kirana**, dan Adik **Rafa Aditiya Akbar** terimakasih saya ucapkan atas doa dan dukungannya selama saya kuliah dan sampai saya menyusun skripsi ini.
13. Ibu **Asmarani** dan Bapak **Samiran** terimakasih saya ucapkan atas doa dan dukungannya selama saya kuliah dan sampai saya menyusun skripsi ini.
14. Adik saya **Alm. Tedi Adrian** dan Adik **Amaliya Mawaddah** terimakasih atas doa dan dukungannya selama saya kuliah dan sampai saya menyusun skripsi ini.
15. Kakak saya **Putri Hasanah, S.Sos.** terimakasih saya ucapkan atas doa dan dukungannya selama saya kuliah dan sampai saya menyusun skripsi ini.
16. Sahabat kecil saya **Purnama Sari** terimakasih saya ucapkan atas doa dan dukungannya selama saya kuliah dan sampai saya menyusun skripsi ini.

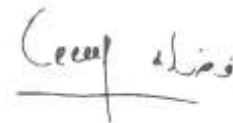
17. Sahabat Mts saya **Lyza Fazira Azhar, Farid Akbar Harahap,** dan **Handika Salim Siagian** terimakasih saya ucapkan atas doa dan dukungannya selama saya kuliah dan sampai saya menyusun skripsi ini.
18. Sahabat Kuliah saya **Lista Suriani Pasaribu, Eprida Siregar, Afina Sadida,** dan **Balqis Fakhirah** terimakasih saya ucapkan kepada kalian sahabat seperjuangan saya yang telah berjuang bersama, saling mengingatkan, dan memberikan semangat di tengah berbagai kendala. Kebersamaan ini menjadi salah satu alasan penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
19. Sahabat Pondok saya **Nurul Fathimah Zahra Simbolon** dan **Nada Furqani Br. Pandia** terimakasih saya ucapkan atas doa dan dukungannya selama saya kuliah dan bersedia mendengarkan keluh kesah saya dalam menulis skripsi ini.
20. Saya ucapkan terimakasih kepada seluruh teman sekelas saya kelas B Pagi PGSD angkatan 2022 telah menyertai saya dalam perjalanan kuliah dari semester 1 sampai sekarang.
21. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang telah berjuang dengan penuh kesabaran, ketekunan, dan keikhlasan dalam menghadapi setiap proses dan tantangan selama penyusunan skripsi ini. Saya berharap pencapaian ini dapat menjadi sumber kebahagiaan dan kebanggaan bagi orang tua, sebagai wujud bakti atas doa, kasih sayang, dan pengorbanan yang telah diberikan tanpa henti.

Peneliti berharap agar skripsi ini menjadi masukan bagi kita semua dan bagi peneliti sendiri agar dapat melihat sejauh mana kemampuan yang dimiliki peneliti. Dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih semoga segala bentuk bantuan yang telah diberikan dapat dibalas Allah SWT. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran untuk dapat membangun menjadi lebih baik lagi.

*Wassalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Medan, Februari 2026

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fadilah', written over a horizontal line.

Fadilah  
NPM: 2202090096

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	11
1.3 Batasan Masalah.....	12
1.4 Rumusan Masalah .....	12
1.5 Tujuan Penelitian.....	12
1.6 Manfaat Penelitian .....	13
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>16</b>
2.1 Kerangka Teoritis.....	16
2.1.1 Media Pembelajaran.....	16
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	16
2.1.1.2 Jenis – Jenis Media Pembelajaran .....	17
2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran .....	19
2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran .....	20
2.1.2 Media Sosial .....	24
2.1.2.1 Pengertian Media Sosial.....	24
2.1.2.2 Jenis – Jenis Media Sosial .....	25
2.1.2.3 Manfaat Media Sosial.....	30
2.1.2.4 Dampak Positif dan Negatif Media Sosial .....	31
2.1.3 Youtube Shorts Edukatif .....	36

2.1.3.1 Pengertian <i>Youtube</i> .....	36
2.1.3.2 Jenis – Jenis Vidio <i>Youtube</i> .....	37
2.1.3.3 Manfaat <i>Youtube</i> Bagi Pembelajaran .....	38
2.1.3.4 Pengertian <i>Youtube Shorts Edukatif</i> .....	41
2.1.3.5 Langkah – Langkah Penggunaan <i>Youtube Shorts Edukatif</i> .....	43
2.1.4 Hasil Belajar.....	45
2.1.4.1 Pengertian Belajar.....	45
2.1.4.2 Taksonomi Bloom .....	46
2.1.4.3 Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Belajar .....	48
2.1.5 Hasil Belajar Kognitif .....	50
2.1.5.1 Pengertian Hasil Belajar .....	50
2.1.5.2 Indikator Hasil Belajar Kognitif .....	51
2.1.6 Matematika.....	522
2.1.6.1 Pengertian Matematika .....	52
2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran Matematika di SD .....	53
2.1.7 Materi Matematika .....	54
2.1.7.1 Pengertian Pengurangan .....	54
2.1.7.2 Contoh Soal Pengurangan.....	55
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	56
2.3 Kerangka Konseptual .....	59
2.4 Hipotesis.....	60
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>61</b>
3.1 Pendekatan Penelitian .....	61
3.1.1 Jenis Penelitian.....	62
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	63
3.3 Populasi dan Sampel .....	63

3.3.1	Populasi.....	64
3.3.2	Sampel.....	65
3.4	Variabel dan Definisi Operasional.....	65
3.4.1	Variabel Bebas (Independent) .....	65
3.4.2	Variabel Terikat (Dependent) .....	65
3.5	Instrumen Penelitian.....	66
3.6	Teknik Analisis Data .....	67
3.6.1	Validitas Tes .....	67
3.6.2	Reabilitas Tes.....	69
3.6.3	Analisis Variabel Pengukuran Hasil Kognitif .....	70
3.6.4	Statistik Deskriptif .....	71
3.6.5	Uji Normalitas .....	72
3.6.6	Uji Homogenitas .....	73
3.6.7	Uji Hipotesis .....	73
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>74</b>
4.1	Deskripsi Hasil Penelitian .....	74
4.1.1	Kecenderungan Variabel Penelitian .....	75
4.2	Uji Persyaratan Analisis.....	89
4.2.1	Uji Normalitas dan Homogenitas Varians .....	89
4.3	Pengujian Hipotesis .....	90
4.3.1	Uji ANOVA.....	90
4.3.2	Uji Hipotesis Independent T-Test .....	91
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian .....	92
4.4.1	Uji Hipotesis dengan Uji Independent T-test .....	94
4.4.2	Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu .....	95
4.4.3	Implikasi Hasil Penelitian .....	96
4.4.4	Kesimpulan Pembahasan .....	96

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>98</b>
5.1 Kesimpulan .....	98
5.2 Saran .....	100
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>103</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>110</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	63
Tabel 3.3 Sampel .....	64
Tabel 3.4 Kisi – Kisi Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	67
Tabel 3.5 Variabel Aspek Pengukuran.....	71
Tabel 4.1 Hasil uji Validitas tes .....	75
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas .....	75
Tabel 4.3 Interval Nilai Pretest Kelas Kontrol.....	77
Tabel 4.4 Interval Nilai Pretest Kelas Eksperimen .....	80
Tabel 4.5 Interval Nilai Posttest Kelas Kontrol .....	82
Tabel 4.6 Interval Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	84
Tabel 4.7 Statistik Deskripsi Hasil Belajar Siswa .....	89
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas .....	90
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas .....	90
Tabel 4.10 Hasil Uji ANOVA .....	91
Tabel 4.11 Hasil Uji Independent T-Test .....	92

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Konten Youtube Shorts Edukatif .....	49
Gambar 2.2 Kerangka Konsptual .....	70
Gambar 3.1 Rancangan Penelitian .....	72
Gambr 4.1 Diagram Batang Nilai Pretest Kelas Kontrol.....	79
Gambar 4.2 Diagram Batang Nilai Pretest Kelas Eksperiment .....	81
Gambar 4.3 Diagram Batang Nilai Posttest Kelas Kontrol.....	83
Gambar 4.4 Diagram Batang Nilai Posttest Kelas Eksperiment.....	86
Gambar 4.5 Diagram Batang Perbandingan Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperiment .....	87

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Deep Learning.....	111
Lampiran 2 Uji Validitas.....	126
Lampiran 3 Tabulasi Validitas .....	127
Lampiran 4 Tabulasi Nilai pretest kelas kontrol .....	128
Lampiran 5 Tabulasi Nilai Posttest Kelas Kontrol .....	130
Lampiran 6 Tabulasi Nilai Pretest Kelas Eksperimen .....	132
Lampiran 7 Tabulasi Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	134
Lampiran 8 Uji Reliabilitas .....	136
Lampiran 9 Uji Statistik Deskripsi.....	137
Lampiran 10 Uji Normalitas .....	139
Lampiran 11 Uji Homogen .....	140
Lampiran 12 Uji Anova .....	141
Lampiran 13 Uji T Independent T-Test .....	142
Lampiran 14 Lembar Instrument .....	143
Lampiran 15 Wawancara .....	147
Lampiran 16 Nilai Kelas Kontrol.....	150
Lampiran 17 Kelas Eksperimen .....	151
Lampiran 18 Lembar Soal Pretest Kelas Experiment .....	152
Lampiran 19 Lembar Soal Posttest Kelas Experiment .....	153
Lampiran 20 Lembar Soal Pretest Kelas Kontrol .....	154
Lampiran 21 Lembar Soal Posttest Kelas Kontrol.....	155
Lampiran 22 Dokumentasi.....	156
Lampiran 23 Dokumentasi Mengajar di Kelas Experiment.....	157
Lampiran 24 Dokumentasi Mengajar di Kelas Kontrol.....	160

Lampiran 25 Surat K-1.....	162
Lampiran 26 Surat K-2.....	163
Lampiran 27 Surat K-3.....	164
Lampiran 28 Surat Pengesahan Proposal.....	165
Lampiran 29 Lembar Pernyataan .....	166
Lampiran 30 Lembar Berita Acara Bimbingan Proposal .....	167
Lampiran 31 Lembar Permohonan Seminar Proposal .....	168
Lampiran 32 Lembar Berita Acara Seminar Proposal .....	169
Lampiran 33 Lembar Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal .....	170
Lampiran 34 Lembar Hasil Pengesahan Hasil Seminar Proposal .....	171
Lampiran 35 Lembar Permohonan Riset .....	172
Lampiran 36 Surat Izin Riset .....	173
Lampiran 37 Lembar Surat Balasan Izin Riset .....	174
Lampiran 38 Lembar Acara Sidang Skripsi.....	175
Lampiran 39 Lembar Pengesahan Skripsi .....	176
Lampiran 40 Lembar Berita Acara Bimbingan Skripsi .....	177
Lampiran 41 Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi.....	178
Lampiran 42 Hasil Turnitin.....	179
Riwayat Hidup .....	180

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu elemen penting untuk menilai apakah suatu negara berkembang atau tidak. Suatu Negara yang dianggap maju biasanya memiliki sistem Pendidikan di negara tersebut bisa menjadi indikator untuk mengukur kemajuan dalam bidang pembangunan, ekonomi, dan Pendidikan negara itu. Dengan adanya Pendidikan, seseorang dapat memiliki kemampuan berpikir, keterampilan, kekuatan, keterampilan, kekuatan, moral yang baik, serta spiritual yang berguna bagi diri sendiri dan orang lain. (Pitaloka et al., 2022)

Pendidikan adalah suatu proses kerja sama antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan, sikap, dan potensi siswa mencapai sasaran Pendidikan. (Putri, 2024). Setiap orang berhak mendapatkan Pendidikan yang layak. Melalui Pendidikan, seseorang dapat mengembangkan dirinya untuk menjadi individu yang memiliki kecerdasan, keterampilan dan berpikir luhur. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 mengatur bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, Masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dilaksanakan untuk mencapai tujuan Pendidikan. Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan

Nasional adalah mengembangkan potensi pesertadidik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan tanggung jawab.

Pendidikan dasar yang berlangsung selama 6 tahun disekolah dasar adalah tahap Pendidikan paling Panjang yang harus dilalui oleh setiap orang di Indonesia. Signeeifikan Pendidikan Tingkat dasar mengharuskan guru, yang memiliki peran langsung dalam mendidik dan mengembangkan siswa, untuk memiliki tingkat kreativitas yang tinggi dalam maupun luar kelas. Guru harus mampu merancang proses belajar sesuai dengan cara dan minat belajar siswa agar dapat berkembang dengan baik.(Lumbantobing et al., 2022). tujuan pendidikan dasar. Seperti dikemukakan dalam GBHN, UU No. 2/1989, dan PP No. 28/1990, pada pokoknya, pendidikan dasar mempunyai dua tujuan utama, yaitu: (a) menyiapkan peserta didik untuk dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah atau yang sederajat, dan (b) membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna untuk kehidupannya dalam masyarakat.

Dari berbagai pendapat yang sudah diuraikan tersebut, penulis menyimpulkan jika pendidikan adalah faktor penting dalam menentukan kemajuan suatu negara, karena melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan, moral, dan spiritual yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Pendidikan juga menjadi hak setiap individu untuk mencapai potensi terbaiknya. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan

membentuk manusia yang beriman, bertakwa, berilmu, kreatif, dan bertanggung jawab. Khususnya pada jenjang pendidikan dasar, guru memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas dan menyesuaikan pembelajaran dengan minat serta kemampuan siswa. Secara umum, tujuan pendidikan dasar adalah mempersiapkan peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi dan membekali mereka dengan pengetahuan serta keterampilan dasar untuk kehidupan di masyarakat.

Dalam Undang-Undang No. 14 tahun 2005 di jelaskan bahwa Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada Pendidikan anak usia dini jalur formal, Pendidikan pada anak usia dini jalur Pendidikan formal Pendidikan dasar, dan Pendidikan menengah. Keberhasilan seorang guru dapat diukur dari hasil belajar siswa.

Hasil belajar merujuk pada tingkat pencapaian yang diraih oleh siswa dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan target pendidikan yang telah ditentukan. Progres hasil belajar bisa diamati melalui perubahan perilaku siswa dan nilai yang mereka dapatkan. Pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan adalah hasil dicapai. Hasil belajar menunjukkan tingkat pencapaian yang menunjukkan tingkat pencapaian yang diperoleh siswa dalam aktivitas pembelajaran berdasarkan kriteria yang ditetapkan. Salah satu indikator keberhasilan ialah kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh pengajar. (Wati, 2021)

Hasil akademis atau hasil belajar adalah indikasi dari tercapainya sebuah tujuan indikasi dari tercapainya sebuah tujuan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat Aulia dalam (Aini & Alfani Hadi, 2023) hasil belajar merupakan nilai yang diperoleh oleh siswa, yang dicakup tiga aspek pengetahuan, yaitu kognitif, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar menandakan perubahan perilaku dari individu yang belajar. Siswa akan meraih hasil belajar yang baik jika dalam proses belajar yang baik jika dalam proses belajar, guru dan siswa dapat saling kolaborasi untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Pengajaran yang diterapkan oleh guru harus efektif, seperti menggunakan model, metode. Media, dan evaluasi yang tepat, sementara siswa juga harus terlibat secara aktif dan kreatif dalam pembelajaran.

Hasil belajar kognitif merupakan pengetahuan yang penting bagi siswa untuk dimiliki. Siswa yang berpartisipasi aktif dalam belajar akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan memperoleh pengetahuan, sehingga kemampuan akademis mereka meningkat. Hasil belajar kognitif mencerminkan sejauh mana siswa menguasai pelajaran yang mereka ikuti atau penguasaan mereka terhadap aspek-aspek tertentu dalam pembelajaran yang mencakup pengetahuan atau teori. Ini juga melibatkan pemahaman dan pengembangan keterampilan berpikir, seperti kemampuan untuk meningkatkan atau mengenali fakta, prosedur, dan konsep yang mendukung pengembangan intelektual siswa. Oleh karena itu, siswa perlu terlibat secara aktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mereka. (Lestari & Irawati, 2021)

Salah satu faktor eksternal yang bisa mempengaruhi tingkat hasil belajar matematika siswa ialah sekolah, dimana terdapat peran guru dalam menguasai kelas. Guru adalah profesi yang terhormat dengan tanggung jawabnya dalam mendidik dan mengajar siswa. Mendidik dan mengajar memiliki arti yang tidak sama. Mendidik adalah suatu proses penanaman nilai-nilai karakter kepada siswa, mampu menyelesaikan berbagai persoalan dalam proses belajar mereka (Tauhid et al., 2024). Matematika adalah materi yang harus dipelajari mulai dari sekolah dasar hingga tingkat universitas. Dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam transaksi jual beli, perencanaan struktur bangunan, dan lain-lain. (Miftahul Jannah & Miftahul Hayati, 2024)

Matematika merupakan sarana yang dapat mendukung siswa dalam menghadapi permasalahan dan tantangan di berbagai aspek kehidupan pribadi, sosial, dan profesional. Maka dari itu, sangat penting bagi kita untuk memberikan pemahaman matematika kepada siswa agar mereka dapat menggunakan matematika untuk menyelesaikan masalah dan memahami isu-isu yang ada. Dengan mempelajari matematika, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir yang fleksibel, kreatif, serta keterampilan memecahkan masalah dan inovatif yang akan bermanfaat dalam pekerjaan dan kehidupan sehari-hari. (Miftahul Jannah & Miftahul Hayati, 2024) Matematika adalah ilmu pengetahuan yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, contohnya pada kegiatan jual beli, kerajinan tangan, pengukuran jarak, penghitungan luas suatu area, perhitungan tahun, penentuan tanggal, penentuan bulan, hingga perhitungan jumlah penduduk di suatu daerah juga melibatkan

pengetahuan matematika. Ilmu matematika sangat mengaruhi kehidupan sehari-hari dan dianggap sebagai raja dari segala ilmu. Pada dasar matematika berfungsi sebagai alat untuk mengasah pola pikir, oleh sebab itu, matematika sangat penting dalam kehidupan sehari-hari serta dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga harus diajarkan kepada siswa bahkan mulai dari tingkat pendidikan anak usia dini (Miftahul Jannah & Miftahul Hayati, 2024).

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir, mengasah kecerdasan, serta mengubah pandangan karena matematika mengajarkan kepada siswa cara menyelesaikan masalah dalam proses belajar. Di sini, siswa diperkenalkan dengan angka, pola, gagasan, struktur dan relasi dalam urutan yang logis. Pembelajaran matematika selalu terkait dengan penghitungan, di mana kegiatan belajar sekolah, terutama di kelas awal, lebih fokus pada membaca, menulis, dan berhitung. Proses belajar berhitung perlu ditekankan kepada siswa di sekolah dasar karena merupakan landasan bagi perkembangan pembelajaran selanjutnya (Pgmi et al., 2024).

Salah satu materi pembelajaran Matematika yaitu materi pengurangan. Pengurangan adalah kebalikan dari penjumlahan, namun pengurangan tidak memiliki karakteristik yang sama dengan penjumlahan. Pengurangan tidak memiliki sifat penjumlahan, identitas, atau asosiasi. Ada aturan yang menghubungkan setiap satuan angka dengan angka lainnya. Angka-angka ini memiliki karakteristik, seperti sifat pertukaran yang kumulatif, sifat tunggal, dan sifat asosiasi. Ide penjumlahan berasal dari kata —angka yang berarti sejumlah, baik itu bilangan atau kelompok benda. Konsep penambahan merupakan suatu

proses tambahan, metode, dan cara yang berkaitan dengan penjumlahan. Penambahan adalah gabungan dari dua pendekatan yang berbeda (Hasanah, Tasha Sabrina, et al., 2022).

Pengenalan konsep dasar matematika semestinya relevan dengan karakteristik anak yang suka bermain. Dengan demikian, guru bisa mengintegrasikan karakter siswa ke dalam proses belajar dengan cara menyediakan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran adalah elemen yang sangat krusial dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang memudahkan pengajar dalam memperluas pengetahuan siswa. Dengan berbagai macam media yang digunakan oleh guru, hal ini dapat menjadi alat untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minatsiswa untuk mempelajari hal-hal baru dalam materi yang diajarkan oleh guru sehingga informasi tersebut dapat dimengerti dengan baik. Media pembelajaran yang menarik dapat memberikan dorongan dalam proses pembelajaran (Teni Nurrita, 2021). Kreasi guru dalam pembuatan media pembelajaran matematika juga akan menginspirasi siswa untuk lebih menyukai pembelajaran matematika berdasarkan hasil wawancara awal hari rabu 26 November 2025 dengan melakukan wawancara wali kelas IA dan IB SD Negeri 102743 Hampan Perak Kab. Deli Serdang yaitu ibu Ellizar,SP.d dan ibu Asmaul Hasanah,SP.d, diketahui bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dalam mengerjakan soal pengurangan adalah salah satu tantangan utama pada proses pembelajaran Matematika ini, dokumentasi wawancara tersedia melalui link

berikut ini <https://youtu.be/LHyocBPdk8M?si=5E-dWERA4I9Ve03A>. Bukti dari hasil ini dapat ditemukan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh penggunaan media pembelajaran tradisional, seperti papan tulis dan buku paket. Guru menyampaikan bahwa keterbatasan media pembelajaran menyebabkan penyampaian materi lebih banyak dilakukan melalui metode ceramah, sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini mengakibatkan siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam memahami materi pelajaran.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa sarana dan prasarana pembelajaran masih belum memadai. Fasilitas pendukung pembelajaran, seperti media visual, alat peraga, dan sumber belajar lainnya, belum tersedia secara optimal. Guru menyatakan bahwa keterbatasan tersebut menyulitkan dalam menyajikan materi pembelajaran secara konkret dan menarik, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menerima dan mengolah informasi yang disampaikan selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara, guru mengungkapkan bahwa rendahnya variasi media pembelajaran dan keterbatasan sarana dan prasarana berdampak pada pemahaman kognitif siswa. Beberapa siswa masih kesulitan dalam mengingat, memahami, dan menerapkan konsep materi yang telah diajarkan. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, mengerjakan latihan soal, serta menyelesaikan tugas evaluasi yang masih belum

optimal.

Dampak tersebut tercermin pada hasil belajar kognitif siswa. Guru menyampaikan bahwa hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, sebagian siswa belum mampu menjelaskan kembali materi dengan baik, menghubungkan konsep satu dengan konsep lainnya, serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat tradisional serta keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif, sehingga dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan kognitifnya, mulai dari memahami konsep hingga menerapkannya dalam pembelajaran.

Permasalahan ini penting untuk segera diatasi karena materi pengurangan merupakan salah satu keterampilan dasar yang menjadi fondasi utama dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Pengurangan tidak hanya diperlukan untuk memahami operasi hitung berikutnya, seperti pengurangan bersusun, bilangan negatif, atau persamaan sederhana, tetapi juga memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, misalnya menghitung sisa benda, menentukan selisih jumlah, atau memahami perubahan suatu nilai. Jika peserta didik tidak

menguasai konsep pengurangan dengan baik sejak awal, mereka akan mengalami kesulitan dalam mengikuti materi lanjutan yang lebih kompleks dan dapat berdampak pada rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika secara keseluruhan. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media digital yang interaktif, seperti YouTube Shorts edukatif, yang mampu menyajikan konsep pengurangan secara singkat, jelas, dan menarik sehingga memudahkan siswa memahami langkah-langkah pengurangan, termasuk pengurangan dengan meminjam. Media yang disajikan dalam bentuk video pendek ini dapat membantu siswa melihat contoh konkret secara visual dan meningkatkan ketertarikan mereka dalam belajar. Selain itu, penerapan metode pembelajaran kolaboratif, seperti diskusi kelompok, saling tukar jawaban, atau permainan berhitung berbasis kompetisi, juga dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

*YouTube Shorts Edukatif* merupakan video pendek yang dibuat melalui fitur *YouTube Shorts* dan dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Sebagai bentuk dari proses edukasi, konten ini menyampaikan informasi atau materi pembelajaran secara ringkas, menarik, dan mudah dipahami. Dengan memanfaatkan durasi singkat serta elemen visual yang kreatif, *YouTube Shorts Edukatif* dapat membantu meningkatkan pemahaman penonton dan menjadi media pembelajaran yang efektif, terutama bagi siswa yang terbiasa mengakses konten cepat dan praktis.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Hasil belajar kognitif siswa masih rendah, ditandai dengan adanya siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Media pembelajaran masih tradisional, guru masih menggunakan papan tulis, buku paket, lembar kerja, dan penjelasan lisan, sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa.
3. Kurangnya metode pembelajaran yang interaktif. aktivitas belajar cenderung satu arah, sehingga siswa kurang terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran.
4. Kebutuhan siswa akan media visual, siswa masa kini lebih tertarik pada media yang singkat dan menarik, sehingga pembelajaran konvensional sulit menangkap perhatian mereka.
5. Dampak pada pembelajaran berikutnya, kesulitan memahami pengurangan dapat membuat siswa kesulitan pada materi matematika berikutnya, seperti pengurangan bersusun dan soal cerita.

## 1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian ini semakin focus, maka peneliti membatasi masalah permasalahan diatas pada hasil kognitif belajar siswa pada pembelajaran matematika, materi pengurangan dengan menerapkan media *YouTube Shorts Edukatif* kemudian batasan masalahnya adalah hanya pada siswa kelas I SD

Negeri 101743 Hamparan Perak.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dalam penelitian ini rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana hasil kognitif belajar Matematika siswa kelas I pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *YouTube Shorts Edukatif* SD Negeri 101743 Hamparan Perak?
2. Bagaimana hasil kognitif belajar Matematika siswa kelas I pada kelas kontrol dengan menggunakan media *Youtube Shorts Edukatif* SD Negeri 101743 Hamparan Perak?
3. Apakah terdapat pengaruh media *Youtube Shorts Edukatif* terhadap hasil kognitif belajar Matematika siswa kelas I SD Negeri 101743 Hamparan Perak?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini untuk:

1. Mengetahui hasil kognitif belajar Matematika siswa kelas I pada kelas Eksperimen menggunakan media *YouTube Shorts Edukatif* SD Negeri 101743 Hamparan Perak?
2. Mengetahui hasil kognitif belajar Matematika siswa kelas I pada kelas kontrol dengan menggunakan media *YouTube Shorts Edukatif* SD Negeri 101743 Hamparan Perak?
3. Mengetahui bagaimana pengaruh media *Youtube Shorts Edukatif*

terhadap hasil kognitif belajar matematika siswa kelas I SD Negeri  
101743 Hampan Perak?

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memiliki punya berbagai manfaat seperti di bawah ini:

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti *YouTube shorts edukatif*. Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori bahwa media audio-visual berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa karena mampu menyajikan materi pelajaran dengan cara yang menarik, konkret, dan mudah dipahami. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan model pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

#### **a. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep pelajaran matematika dengan lebih mudah dan menyenangkan melalui tampilan visual dan audio yang menarik.

*Media YouTube Shorts Edukatif* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menumbuhkan minat terhadap pelajaran matematika, serta memperbaiki hasil belajar kognitif mereka.

b. Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang kreatif dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui media *Media YouTube Shorts Edukatif*, guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, memudahkan siswa memahami pelajaran, serta menyesuaikan metode pembelajaran dengan perkembangan teknologi dan gaya belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penerapan teknologi digital. Sekolah dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk mengembangkan program pembelajaran berbasis teknologi, memperkuat budaya literasi digital, serta meningkatkan mutu pendidikan di lingkungan sekolah.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman dan wawasan baru dalam bidang penelitian pendidikan, khususnya tentang pengaruh media digital terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga dapat menjadi bahan evaluasi serta referensi bagi

penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran dan hasil belajar siswa.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran secara fundamental merupakan alat untuk menyampaikan informasi dari pihak yang menerima (siswa). Apabila lingkungan belajar direncanakan dengan teratur, maka tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal (Saleh et al., 2023).

Gagne dan Briggs dalam (Daniyati Ani et al., 2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah semua hal yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dalam menjalani proses belajar. Dalryanto dalam (Daniyati Ani et al., 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu disekitar manusia, baik benda maupun lingkungan yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi, minat, pikiran, dan aktivitas siswa dalam belajar. Halimah dalam (Daniyati Ani et al., 2023) menambahkan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu, baik yang bersifat fisik maupun non-fisik, yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan cara lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, media ini dapat menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung berlangsungnya proses belajar dengan lebih efisien dan maksimal. Saat ini, kegiatan pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku dan papan tulis, karena sekarang tersedia berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar, seperti media visual, media audio, dan media audio visual. (Fadilah et al., 2023)

Dari berbagai pendapat di atas yang sudah diuraikan, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa agar proses belajar menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik. Media ini dapat berupa benda fisik maupun non-fisik yang membantu guru dan peserta didik dalam memahami materi dengan lebih mudah. Dengan pemanfaatan media pembelajaran yang beragam, seperti media visual, audio, dan audiovisual, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal karena mampu meningkatkan minat, perhatian, dan aktivitas siswa dalam belajar.

#### **2.1.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Terdapat enam jenis kategori utama dalam media pembelajaran, yaitu : Media cetak, Media audio, Media visual, Media proyeksi gerak manusia, Benda tiruan (miniatur) (Magdalena et al., 2021).

Menurut (Fadilah et al., 2023) terdapat tiga jenis media pembelajaran yang bisa digunakan saat mengajar, contohnya seperti Media visual, Media audio, Media audio visual. Adapun contoh dari media-media tersebut yaitu:

1. Media visual

Berupa gambar atau foto, grafik, peta dan globe, serta bagan

## 2. Media audio

Berupa radio, podcast, story telling, lagu.

## 3. Media audio visual

Berupa film, video, pertunjukan/drama, televisi

Menurut Suryaman dalam (Dwi et al., 2021) ada beberapa katagori media pembelajaran. Berdasarkan sifatnya, media dapat dibagi menjadi katagori auditif, visual, dan audiovisual. Dilihat dari jangkaiannya, terdapat media seperti radio dan televisi serta slide film, film, dan video. Dari sudut pemakaiannya, media dapat dikelompokkan dalam kategori media yang proyeksi dan non-proyeksi.

Dari berbagai pendapat tersebut, penulis menyimpulkan jika media pembelajaran memiliki beragam bentuk dan kategori yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar. Secara umum, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori utama, yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual, yang mencakup berbagai contoh seperti gambar, radio, video, dan film. Selain itu, media juga dapat diklasifikasikan berdasarkan sifatnya (auditif, visual, audiovisual), jangkauannya (radio, televisi, film, slide), serta cara penggunaannya (proyeksi dan non-proyeksi). Keragaman kategori ini menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kondisi peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

### **2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Darmadi dalam (Dwi et al., 2021) fungsi utama media pembelajaran

adalah sebagai fasilitas yang mendukung proses pengajaran dan juga berkontribusi terhadap suasana, keadaan, dan lingkungan belajar yang diatur dan dibuat oleh guru.

Menurut Rowntree dalam (Fadilah et al., 2023) terdapat enam fungsi dari media pembelajaran. Pertama, media ini dapat membangkitkan motivasi belajar, di mana peserta didik yang sebelumnya merasa bosan dengan proses pembelajaran yang monoton menjadi lebih antusias berkat media yang digunakan. Kedua, media pembelajaran berfungsi untuk mengulang materi yang telah dipelajari agar siswa tidak melupakan informasi yang telah diajarkan sebelumnya. Ketiga, media juga dapat memberikan rangsangan untuk belajar, dengan cara membuat peserta didik lebih berpikir dan meningkatkan rasa ingin tahunya. Keempat, media ini berperan dalam mengaktifkan partisipasi siswa dalam kelas. Kelima, guru dapat memberikan umpan balik melalui pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik, sehingga jika terdapat kesalahan, guru harus mengoreksi kesalahan pemahaman yang muncul dalam pemahaman yang muncul dalam pemahaman materi. Keenam, media digunakan untuk menyediakan latihan atau evaluasi yang relevan.

Menurut Kemp & Dayton dalam (Ani Daniyati et al., 2023) media pembelajaran dalam pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama yaitu

1. Menstimulasi minat atau tindakan,
2. Menyajikan informasi, dan
3. Memberikan intruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media

pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.

Berdasarkan berbagai uraian berikut, penulis menyimpulkan jika bahwa media pembelajaran dapat mendorong semangat belajar, menyampaikan informasi dengan jelas, membangkitkan rasa ingin tahu, mengajak siswa untuk berpartisipasi, serta memberikan umpan balik dan penilaian untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Di samping itu, media juga berperan sebagai sarana yang mendukung lingkungan belajar yang diatur oleh guru dan mampu menyediakan latihan atau instruksi yang relevan sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

#### **2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Riyana dalam (Dwi et al., 2021) menjelaskan bahwa secara umum media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut:

- a. Memperjelas komunikasi supaya tidak terlalu panjang lebar
- b. Mengatasi batasan tempat, waktu, tenaga, dan panca indera
- c. Mendorong semangat belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan sumber belajar
- d. Memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar secara mandiri berdasarkan minat dan kemampuan visual, auditori, serta kinestetik mereka
- e. Memberikan stimulus yang seragam, menyamakan pengalaman, dan menciptakan persepsi yang serupa

Menurut Suwarn dalam (Fadilah et al., 2023) manfaat media pembelajaran secara khusus adalah sebagai berikut :

1. Materi pembelajaranbusa disetarakan.

Guru mungkin memiliki beragam cara pandangan tentang suatu hal. Dengan adanya media, berbagai cara pandang dapat disampaikan secara seragam. Hal ini dapat mengurangi kebingungan.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media mampu menyampaikan informasi yang bisa di dengar (audio) dan dilihat (visual), sehingga dapat menggambarkan prinsip, konsep, proses, atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Informasi akan lebih jelas dan menyeluruh jika media dipilih dan dirancang dengan tepat, maka media akan membantu guru dan siswa untuk berkomunikasi secara aktif dua arah. Tanpa media, guru mungkin lebih cenderung memberikan hanya —satu arah’’ kepada siswa.

4. Waktu belajar mengajar dapat dikurangi

Banyak guru sering kali menghabiskan waktu menjelaskan materi pembelajaran. Walaupun waktu sangat terbatas. Namun jika mereka menggunakan media pembelajaran dengan lebih efedien, maka waktu terbatas tersebut dapat dimanfaatkan dengan lebih baik.

5. Kualitas pembelajaran siswa bisa ditingkatkan

Penggunaan media tidak hanya membuat proses mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu siswa dalam memahami materi ajar secara mendalam.

6. Proses pembelajaran bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja

Media pendidikan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Ini berarti bahwa media pembelajaran dapat di rancang untuk memudahkan siswa dalam belajar, terantung kepada guru, di mana saja dan kapan saja mereka mau.

7. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga memperlancar serta meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan hasil belajar lebih baik dengan adanya media ini.

8. Peran guru dapat bertransformasi menjadi lebih positif dan produktif.

Fungsi media pendidikan adalah untuk keperluan intruksi, dimana informasi yang terkandung dalam media tersebut harus mengajak peserta didik, baik dalam pemikiran, mental, maupun dalam bentuk aktivitas nyata, agar pembelajaran dapat berlangsung. Dengan memanfaatkan media, guru dapat lebih fokus pada aspek pemberian motivasi, minat, tindakan, penyampaian informasi, bimbingan, dan pengajaran.

Menurut nasution dalam (Azzahra Kamila Cahyani Masdar et al., 2024), manfaat media pembelajaran sebagai alat pembelajaran sebagai berikut:

1. Pembelajaran lebih mampu menarik minat siswa dan meningkatkan semangat mereka dalam belajar
2. Arti dari materi menjadi lebih terang, sehingga siswa dapat lebih mudah menangkap isi pelajaran dan sepenuhnya mencapai tujuanp pengajaran.
3. Di samping komunikasi lisan dari guru metode belajar juga bervariasi, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tetap berenergi.
4. Siswa mempunyai lebih banyak kesempatan untuk beraktivitas dalam pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat dalam aktivitas lain seperti observasi, kreasi, dan demonstrasi.

Berdasarkan uraian diatas tersebut, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat penting dalam mendukung proses belajar mengajar, yaitu membantu memperjelas penyampaian informasi, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, serta membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efisien. Media juga mampu meningkatkan motivasi dan sikap positif siswa, memberikan kesempatan belajar mandiri sesuai gaya belajar masing-masing, serta menyamakan persepsi dan pemahaman materi. Selain itu, penggunaan media memungkinkan guru menghemat waktu, memperkaya metode pembelajaran, dan bertransformasi menjadi lebih produktif dalam membimbing,

memotivasi, dan berinteraksi dengan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berperan besar dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar.

## **2.1.2 Media sosial**

### **2.1.2.1 Pengertian Media Sosial**

Menurut Van Dijk dalam (Tri Ayu Mareta et al., 2025) media sosial adalah aplikasi serbaguna yang menekankan kerja sama serta keterlibatan pengguna.

Media sosial merupakan platform yang memungkinkan para penggunanya untuk berinteraksi satu sama lain, tanpa memandang lokasi. Platform ini terdiri dari situs web dan aplikasi yang berfungsi untuk berkomunikasi. Media sosial juga dapat dilihat sebagai teknologi yang bergantung pada internet (Dwistia et al., 2022).

Media sosial adalah alat yang sangat populer di era saat ini. Media sosial ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan salah satunya sebagai sarana belajar. Saat ini, terdapat banyak banyak aplikasi dan web yang menyediakan konten, termasuk materi, rumus, jawaban, serta solusi pembelajaran lainnya (Rahman et al., 2023).

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan, bahwa media sosial merupakan platform serbaguna berbasis internet yang memungkinkan pengguna berinteraksi dan bekerja sama tanpa batasan lokasi, dan di era digital saat ini media sosial tidak hanya digunakan untuk komunikasi, tetapi juga dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran karena menyediakan berbagai konten edukatif yang mudah diakses.

### 2.1.2.2 Jenis-Jenis Media Sosial

Menurut (Puspitarini & Nuraeni, 2021) jenis-jenis media sosial sebagai berikut:

a. *Instagram*

Instagram adalah aplikasi yang digunakan untuk berbagai foto, gambar, serta video. Penggunaan dapat mengambil gambar dan merekam video, kemudian menerapkan berbagai filter digital sebelum membagikannya kepada orang lain, terutama kepada pengikut mereka. Saat ini, Instagram juga memiliki *fitur stories* dan IGTV. *Stories* adalah foto atau video yang hanya akan terlihat di profil selama 24 jam, sedangkan IGTV memungkinkan pengguna untuk mengunggah video sepanjang durasi yang lebih lama dalam format vertikal. *Instagram* merupakan salah satu platform media sosial milik *Facebook, Inc.* Yang membedakan *Instagram* dari media sosial lainnya adalah akses fitur yang lebih terbatas bagi pengguna ketika menggunakan komputer. Beberapa fitur dalam aplikasi Instagram, seperti mengunggah konten dan mengirim pesan, hanya dapat diakses melalui aplikasi di smartphone.

b. *Facebook*

*Facebook* diciptakan oleh Mark Zuckerberg pada tahun 2004. Platform media sosial ini adalah salah satu yang paling populer di seluruh dunia. Dalam aplikasi *Facebook*, terdapat berbagai layanan jejaring sosial yang lengkap, termasuk *Facebook Feed, Facebook*

*Stories*, *Facebook Marketplace* yang dapat digunakan. *Facebook* tidak hanya digunakan untuk kepentingan pribadi, tetapi juga sebagai sarana berbisnis, pembelajaran, dan organisasi. Penggunaan dapat membagikan tulisan, foto, video, tautan, dan lainnya. Selain itu, ada juga interaksi dengan pengguna lain melalui komentar dan tanggapan terhadap postingan. Dengan kata lain, *Facebook* berfungsi untuk menciptakan interaksi antara pengguna agar mau meninggalkan komentar, memberikan like, serta membagikan postingan.

c. *YouTube*

*YouTube* adalah platform berbagai video yang merupakan bagian dari *google*, salah satu perusahaan teknologi terbesar. Ini merupakan situs web yang sangat populer untuk membagikan video, dimana pengguna dapat mengunggah, menonton, dan membagikan klip video secara gratis. *YouTube* didirikan pada bulan Februari 2005 oleh tiga mantan karyawan *paypal*, yaitu Chad Hurey, Steven Chen, Dan Jawed karim. Video yang tersedia di *YouTube* biasanya mencakup klip film, acara Tv, serta karya- karya yang dibuat oleh pengguna.

d. *Tiktok*

*Tiktok* adalah platform jejaring sosial dan video musik yang diluncurkan pada bulan September 2016 di Tiongkok. Dengan aplikasi *Tiktok*, pengguna dapat membuat video pendek mereka

sendiri. Pengguna dapat membagikan video singkat kepada orang lain, dengan durasi awal 15-60 detik, yang kini bisa mencapai maksimal 3 menit.

Menurut (Qadir, 2024) media sosial terdiri dari berbagai jenis yang dikelompokkan berdasarkan fungsi dan tujuannya penggunaannya. Berikut adalah beberapa jenis media sosial :

a. Jaringan sosial

Jaringan sosial adalah platform yang dirancang untuk membangun hubungan baik secara pribadi maupun profesional. Contohnya adalah *Facebook, Linkendl, Dan Twiter*. Sari(2017) menyatakan bahwa jaringan sosial adalah media sosial yang memungkinkan orang untuk berkomunikasi satu sama lain, berbagi informasi, dan menciptakan jaringan profesional. *Platform* ini sering dimanfaatkan untuk memperluas relasi atau mencari peluang kerja.

b. *Platform* berbagai konten

*Platform* ini memberikan kesempatan untuk membagikan foto, video, atau dokumentasi, contohnya seperti *Instagram, YouTube, dan TikTok*. Handayati (2019) menekankan bahwa media berbagi konten lebih fokus pada unsur visual, menjadikan alat yang krusial untuk pemasaran digital dan membangun identitas mereka.

c. *Blog dan Microblogging*

*Blog dan Microblogging* digunakan untuk menyampaikan pendapat

atau informasi baik secara pribadi maupun profesional. Contoh dari ini adalah *WordPress*, *Blogger*, *Twitter*. Rahmawati (2020) mengungkapkan bahwa blog memungkinkan penulis membuat artikel yang lebih panjang, sedangkan *Microblogging* seperti *Twitter* lebih berfokus pada pengiriman pesan singkat dengan cakupan yang luas.

d. Forum Diskusi

Forum Diskusi adalah bentuk media sosial yang memberikan wadah untuk bertukar ide dan informasi tentang berbagai topik tertentu, seperti *kaskus* dan *reddit*. Herlina (2018) menjelaskan bahwa forum diskusi memfasilitasi interaksi dalam komunitas daring, baik untuk tujuan pendidikan maupun tujuan hiburan.

e. Platform kolaborasi

Platform kolaborasi tipe ini memberikan kesempatan bagi pengguna untuk bekerja sama langsung, seperti *Google Drive* dan *Trello*. Rahayu (2021) menyebutkan bahwa *platform* kolaborasi merupakan alat yang digunakan mendukung kerja tim, terutama dalam proyek yang bersifat jarak jauh.

f. *Marketplace* atau media sosial untuk Bisnis

*Marketplace* adalah *platform* yang menggabungkan elemen media sosial dengan fitur *e-commerce*, seperti *Tokopedia*, *Bukalapak*, dan *Shopee*. Menurut Prasetyo (2020), *marketplace* bukan sekedar tempat bertransaksi, tetapi juga memanfaatkan ulasan serta interaksi pengguna

untuk membangun kepercayaan konsumen.

g. Media sosial berbasis permainan

Tipe ini mencampurkan aspek sosial dengan hiburan melalui bentuk permainan, contohnya adalah *Mobile Legends* dan *FUBG*. Fuzan (2020) menjelaskan bahwa media sosial berbasis permainan menyediakan pengalaman interaktif yang memandukan unsur hiburan dan komunitas daring.

Media sosial terdiri dari berbagai jenis *platform* yang memiliki tujuan dan karakteristik yang beragam, seperti *Facebook, Instagram, Twitter, Tiktok, Youtube*, dan masih banyak lainnya (Bu'ulolo & Hulu, 2025).

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan, bahwa Media sosial terdiri dari berbagai jenis platform yang memiliki fungsi berbeda-beda, mulai dari membangun jaringan sosial, berbagi konten, menulis blog, berdiskusi dalam forum, berkolaborasi, hingga melakukan transaksi bisnis dan bermain gim. Setiap platform seperti Facebook, Instagram, YouTube, TikTok, dan lainnya memiliki karakteristik khas sesuai tujuan penggunaannya, namun secara umum semuanya berfungsi untuk memudahkan komunikasi, berbagi informasi, dan membangun interaksi antar pengguna di dunia digital.

### **2.1.2.3 Manfaat Media Sosial**

Berikut adalah beberapa manfaat dari pemakaian media sosial. Sangat sederhana untuk mencari inspirasi dan meningkatkan kreativitas, serta dapat bersahabat dan berinteraksi dengan banyak orang, tanpa adanya batasan dalam komunikasi, selanjutnya memungkinkan untuk menemukan beragam peluang

usaha, lebih gampang untuk mengetahui apa yang sedang berlangsung diseluruh dunia(Pengabdian & Masyarakat, 2023).

Media sosial dimanfaatkan paling banyak sebagai sumber informasi , di mana pengguna dapat dengan cepat mengakses dan mengikuti akun yang dianggapnya mampu menyediakan semua informasi yang diperlukan (Riduan et al., 2023).

Media sosial memiliki banyak manfaat yang sangat signifikan, antara lain sebagai sumber hiburan, kesenangan, dan menyerhanakan berbagai hal yang sulit. Melalui *platform* ini, kita bisa menikmati hiburan orang lain, serta menemukan beragam hal yang baru, menarik, dan video lucu (Nasution, J. S., 2024).

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan, bahwa Media sosial memberikan berbagai manfaat penting, seperti memudahkan mencari inspirasi, meningkatkan kreativitas, memperluas interaksi tanpa batas, serta membuka peluang usaha. Selain itu, media sosial menjadi sumber informasi yang cepat diakses, menyediakan hiburan, dan membantu pengguna menemukan berbagai hal baru yang menarik. Secara keseluruhan, media sosial mempermudah aktivitas, memperkaya pengetahuan, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi penggunanya.

#### **2.1.2.4 Dampak Positif Dan Negatif Media Sosial**

Adapun dampak positif media sosial jika terkait dengan pendidikan karakter anak sangatlah banyak memberikan manfaat, antara lain anak dapat belajar untuk beradaptasi, berinteraksi dengan masyarakat, dan mengelola relasi pertemanan

(menambah teman atau berjumpa kembali dengan sahabat lama), serta mempermudah anak dalam proses belajar, karena bisa digunakan sebagai alat untuk berdiskusi dengan teman terkait tugas-tugas sekolah mereka (Dzikri et al., 2024).

Adapun dampak negatif dari media sosial terhadap pendidikan moral anak sangatlah banyak. Salah satu contohnya adalah banyak anak yang menggunakan media sosial bukan untuk belajar, melainkan untuk aktivitas mereka di *platform* seperti *Facebook*, *X*, *Instagram*, dan lainnya. Hal ini menyebabkan anak-anak menjadi lalai terhadap kewajiban mereka, sehingga kurang disiplin dan lebih mudah meniru karya orang lain (Dzikri et al., 2024).

Menurut (Iryadi, 2024) dampak positif media sosial pada remaja adalah sebagai berikut :

a. Mempermudah komunikasi

Media sosial memungkinkan remaja untuk terhubung dengan keluarga, sahabat, dan rekan kerja secara tidak langsung.

b. Ekspresi kreatif

Remaja dapat memanfaatkan media sosial untuk menunjukkan bakat mereka baik dibidang akademik maupun non-akademik. Mereka bisa membagikan hasil karya yang dibuat leluasa, dan dengan adanya media sosial, remaja memiliki peluang untuk menciptakan karya baru.

c. Kesadaran akan isu sosial

Media sosial dapat memberikan informasi mengenai berbagai

permasalahan yang tengah trending dan membantu remaja untuk lebih peka terhadap kejadian-kejadian di sekitar mereka.

Menurut (Iryadi, 2024) dampak negatif media sosial pada remaja adalah sebagai berikut :

a. Menghadapi masalah mental

Waktu yang berlebihan dihabiskan untuk media sosial dapat pentebabkan pengguna mengalami masalah kesehatan mental seperti depresi dan kecemasan, akibat dari perbandingan sosial yang terjadi antara mereka.

b. Penindasan online

Media sosial berfungsi sebagai sarana untuk mengekspresikan diri dari berbagai pandangan, tetapi ketika pandangan tersebut tidak diterima oleh orang-orang, pengguna lain sering kali merespons dengan komentar yang menyakitkan.

c. Hilangnya privasi

Remaja sering kali tidak menyadari konsekuensi jangka panjang dari penggunaan media sosial, karena saat ini sangatlah mudah untuk menemukan informasi pribadi seseorang melalui platform tersebut. Menurut (Riduan et al., 2023) dampak positif media sosial adalah sebagai berikut :

a. Melalui media sosial siswa memperoleh lebih banyak kesempatan untuk mengembangkan keterampilan mereka,

terutama dalam aspek teknis dan sosial yang krusial untuk menghadapi perubahan di era digital saat ini. Dengan menggunakan media sosialaaaa, mereka dapat belajar beradaptasi dan berinteraksi dengan teman dekat, yang juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan yang lebih baik.

- b. Media sosial memberikan siswa peluang untuk membangun hubungan pertemanan tanpa perlu secara langsung bertemu dengan orang baru. Mereka dapat dengan mudah menemukan individu yang memiliki minat serupa. Mereka bisa mendapatkan manfaat dari interaksi ini melalui komunitas online.
- c. Proses belajar menjadi lebih efisien karena siswa bisa lebih cepat mendapatkan materi melalui media sosial jika mengalami kesulitan saat belajar. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam belajar.
- d. Selain itu, media sosial memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan orang lain. Ketika menghadapi kesulitan, siswa dapat dengan mudah menghubungi guru atau teman lainnya untuk mendapatkan dukungan dalam mencapai hasil belajar yang baik, yang pada gilirannya akan meningkatkan keberhasilan mereka dalam belajar.
- e. Pengatauan akan bertambah bagi yang terampil menggunakan media sosial. Mereka mungkin memperkuat kemampuan analisi mereka melalui *platform* ini dan mendapatkan akses keberbagai

materi yang selalu berubah, tanpa mereka sadari.

- f. Media sosial dapat memperkaya materi pendidikan dengan mengarahkan pengguna ke sumber daya tambahan yang dapat memperdalam pemahaman mereka. Sebagai contoh, siswa bisa mengakses video yang menjelaskan aspek pelajaran yang mereka pelajari di situs-situs seperti *Youtube*.

Menurut (Riduan et al., 2023) dampak negatif media sosial adalah sebagai berikut :

- a. Membuat ketergantungan, terbukti bahwa individu yang aktif di media sosial akan sulit untuk berpisah dari platform tersebut. Terutama bagi mereka yang sangat terikat dengan media sosial dan tidur dengan ponsel disampingnya setiap malam, mereka sering menghabiskan waktu berharga untuk berselancar di media sosial.
- b. Konten yang tidak pantas dapat berpotensi negatif jika anak-anak terpapar pada hal-hal buruk saat online, hal ini akan mempengaruhi cara mereka belajar, bermain dan berinteraksi dengan orang lain. Jika kondisi ini terjadi, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru karena lebih fokus pada topik yang tidak relevan dengan pembelajaran.
- c. Kekurangan motivasi dapat menimbulkan dampak negatif pada kehidupan pribadi seseorang ketika terjebak dalam dunia media

sosial. Contohnya, mereka akan kehilangan semangat untuk menyelesaikan tugas dari guru baik di sekolah maupun di rumah. Akibatnya, mereka akan mendapatkan nilai buruk dan mengalami penurunan dalam akademis.

- d. Mengganggu proses belajar, saat siswa di sekolah kurang tertarik pada penjelasan dari guru, mereka sering kali mengeluarkan ponsel dan terlibat dalam aktivitas di media sosial, yang mengalihkan perhatian mereka dari pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan, bahwa Media sosial punya dampak positif dan negatif bagi anak dan remaja. Dampak positifnya, media sosial bisa membantu mereka berkomunikasi dengan mudah, menambah teman, belajar hal baru, mencari informasi, mengekspresikan kreativitas, dan mempermudah proses belajar karena materi bisa dicari dengan cepat.

Tapi ada juga dampak negatifnya, seperti membuat anak jadi lalai belajar, kecanduan bermain media sosial, mudah terpengaruh konten yang tidak baik, kehilangan privasi, bahkan bisa memicu stres atau minder karena suka membandingkan diri dengan orang lain. Media sosial juga bisa membuat mereka malas belajar dan kurang fokus pada sekolah. Karena itu, penggunaannya perlu dikontrol supaya lebih banyak manfaat daripada mudaratnya.

### **2.1.3 YouTube Shorts Edukatif**

#### **2.1.3.1 Pengertian YouTube**

*YouTube* merupakan *platform* untuk membagikan video yang telah menjadi salah satu sumber penting untuk informasi dan belajar dalam zaman digital.

Banyak kanal pendidikan dan pengajar online menyediakan video yang komprehensif mengenai berbagai topik, mulai dari sains, matematika, bahasa, sampai seni dan musik (Leuwol et al., 2023).

*YouTube* adalah *platform* sosial yang digunakan untuk mengunggah video, menonton berbagai konten video, dan juga memungkinkan pengguna untuk berbagi video yang dapat diakses oleh semua orang (Tinambunan, 2022).

*YouTube* merupakan *platform* daring paling besar dan terkenal untuk berbagai video. Saat ini, para pengguna *YouTube* berada di berbagai negara diseluruh dunia, mencakup, berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Masa Belajar et al., 2022).

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan, bahwa *YouTube* adalah *platform* berbagi video yang sangat populer dan digunakan oleh orang-orang di seluruh dunia, dari anak-anak sampai orang dewasa. Selain untuk menonton hiburan, *YouTube* juga menjadi sumber penting untuk belajar karena banyak tersedia video pendidikan tentang berbagai topik seperti sains, matematika, bahasa, seni, dan lainnya. Pengguna bisa mengunggah, menonton, dan membagikan video dengan mudah, sehingga menjadikannya salah satu media belajar dan informasi terbesar di era digital.

### **2.1.3.2 Jenis-Jenis Vidio *YouTube***

Menurut (Kusumaningrum et al., 2022) jenis-jenis konten video *YouTube* adalah sebagai berikut :

- a. Video musik
- b. Video movie atau film
- c. Video humor atau video lucu
- d. Video olahraga
- e. Video tentang permainan
- f. Video tentang berita terkini
- g. Video panduan
- h. Video edukasi dan ilmu
- i. Video yang unik, aneh, dan menarik
- j. Video tentang alam dan pariwisata

*YouTube* menawarkan berbagai jenis video, seperti, cara dan gaya (yang berisi informasi mengenai Gtips dan trik), musik, pendidikan, (yang menyampaikan pengetahuan umum atau akademis), hiburan (yang berisi video menghibur), komedi, film dan animasi, perjalanan dan acara (konten yang memberikan informasi tentang tempat wisata atau lokasi yang dikunjungi), permainan (video mengenai permainan online), berita, hewan peliharaan dan hewan (konten edukasi tentang hewan peliharaan atau hewan lainnya), olahraga (konten mengenai olahraga), serta otomotif (berisi tentang bidang kendaraan) (Pratama & Hermanu, 2023).

Menurut (Aldin, Sukmawati, 2023) ada berbagai jenis video *YouTube*, termasuk film, klip, Tv, dan video musik. Selain itu, konten amatir seperti blog video, video orisinal pendek, dan video pendidikan juga ada dalam situs ini.

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan, bahwa *YouTube* punya

banyak jenis video, seperti musik, film, video lucu, olahraga, game, berita, panduan, edukasi, wisata, hewan, otomotif, dan vlog. Intinya, *YouTube* menyediakan berbagai konten untuk hiburan, belajar, dan mencari informasi sesuai kebutuhan pengguna.

### **2.1.3.3 Manfaat *Youtube* Bagi Pembelajaran**

Video *YouTube* pemanfaatannya unruk pembelajaran yang interaktif dikelas, baik untuk siswa maupun guru melalui presentasi secara langsung atau offline. Penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran dapat dilakukan kapan saja, tanpa kendala tempat dan waktu, asalkan komputer atau alat presentasi terhubung internet. Semua kalangan memanfaatkan *YouTube* karena ketertarikan pada platform yang menggabungkan teks, suara, dan video, serta menawarkan intraksi dua arah (Masa Belajar et al., 2022).

Menurut (Kusumaningrum et al., 2022) adapun manfaat *YouTube* sebagai media pembelajaran adalah sebagai sebagai

#### **a. Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta Peserta Didik**

Penggunaan media YouTube sebagai alat media pembelajaran adalah salah satu inovasi terbaru dalam menyampaikan materi pendidikan. Dengan cara ini, peserta didik tidak akan merasa jauh ketika mengikuti proses pembelajaran dan lebih bersemangat dalam mengikuti metode pengajaran yang baru. Melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif ini, peserta didik akhirnya akan lbih fokus menyimak materi yang disampaikan oleh pengajar hingga selesai.

b. Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik

Seringnya pengajar menggunakan *YouTube* dalam kegiatan belajar mengajar akan mendorong peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Keterampilan ini sangat penting agar peserta didik mengalami kesulitan saat melakukan presentasi, berbicara di depan umum, atau berinteraksi dengan orang baru. Oleh karena itu, penggunaan media *YouTube* dapat membantu peserta didik dalam berlatih berbicara di depan banyak orang.

c. Meningkatkan Keterampilan Membaca Peserta Didik

Di samping meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara, penggunaan layanan *YouTube* ini juga berpotensi meningkatkan kemampuan membaca bagi peserta didik. Pengajar sering kali menampilkan teks (seperti presentasi) dalam video pembelajaran. Ketika menyaksikan video tersebut, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga membaca materi yang ditampilkan. Dengan membaca materi ini, peserta didik akan berlatih untuk membaca dengan cepat karena durasi video yang umumnya singkat. Oleh karena itu, ini bisa melatih mereka untuk cepat dalam membaca.

d. Meningkatkan Keterampilan Menulis Peserta Didik

Penggunaan *YouTube* dalam proses pembelajaran juga dapat membangun kemampuan menulis peserta didik. Setelah menyimak dan membaca materi dari video yang disampaikan oleh pengajar,

peserta didik biasanya diminta untuk membuat ringkasan dari konten video tersebut. Kegiatan tersebut akan melatih peserta didik agar mampu menghasilkan tulisan yang baik dan benar sesuai dengan kaidah yang berlaku.

Menurut pendapat Nursobah dalam (Tri Ayu Mareta et al., 2025) pemanfaatan *YouTube* membuat proses belajar lebih menarik dan dapat diakses oleh banyak orang. Ini meningkatkan efektivitas pendidikan dan juga memungkinkan penyesuaian dengan berbagai kebutuhan serta cara belajar siswa yang berbeda-beda.

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan, bahwa *YouTube* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif karena bisa digunakan kapan saja dan di mana saja selama ada internet. Platform ini membuat proses belajar lebih hidup karena menggabungkan suara, gambar, dan video. Penggunaan *YouTube* membantu meningkatkan berbagai keterampilan siswa, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Siswa juga menjadi lebih bersemangat belajar karena materi disajikan dengan cara yang lebih menarik. Secara keseluruhan, *YouTube* membuat proses pembelajaran lebih efektif, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa yang beragam.

#### **2.1.3.4 Pengertian *YouTube Shorts* Edukatif**

*YouTube shorts* adalah salah satu fitur yang disediakan oleh *YouTube*. *YouTube Shorts* menyajikan beragam konten yang menarik dan mudah dijangkau (Sinambela & Sinaga, 2024).

*YouTube Shorts* merupakan fitur terbaru dari *YouTube* yang memberikan kesempatan kepada pengguna untuk menghasilkan video vertikal singkat dengan durasi maksimum 60 detik. Seperti *TikTok*, *Shorts* dirancang agar pengguna dapat mudah membuat dan menikmati video dalam bentuk yang sederhana dan mudah diakses (Aferta, 2024).

*YouTube Shorts* adalah layanan yang memungkinkan pengguna mengupload video singkat dengan durasi antara 15 hingga 60 detik, dilengkapi dengan musik latar, efek, teks, dan keterangan. *Fitur Shorts* memberikan kesempatan bagi pengguna *YouTube* untuk lebih fokus dan membuat pengalaman menonton tidak membosankan. Saat ini, video pendek sangat populer di kalangan masyarakat, terutama di kalangan remaja, khususnya siswa tingkat atas (Hamzah et al., 2024).

Edukasi merupakan proses penyampaian informasi mengenai sesuatu dengan tujuan untuk memperdalam pengertian masyarakat (Aferta, 2024).

Menurut Notoadmojo dalam (Kusmadi et al., 2023) edukasi merupakan semua usaha yang disusun untuk mengundang atau memengaruhi individu agar mereka melakukan tindakan yang diinginkan oleh pengajar.

Sedangkan menurut Sekarningrum dalam (Aferta, 2024) edukasi merupakan semua kegiatan yang dirancang untuk memberikan dampak pada orang lain, baik itu individu, kelompok, maupun masyarakat, agar mereka bertindak sesuai dengan yang diinginkan oleh penyelenggara pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan, bahwa *YouTube Shorts* adalah *fitur YouTube* yang menyediakan video vertikal berdurasi 15 hingga 60

detik yang mudah dibuat, diakses, dan ditonton oleh pengguna. Fitur ini dirancang agar proses pembuatan konten menjadi cepat dan sederhana, serta didukung berbagai elemen seperti musik, efek, dan teks sehingga membuat tampilan video lebih menarik. Konten video pendek ini sangat populer di kalangan remaja dan siswa karena sifatnya yang singkat, tidak membosankan, dan mudah dipahami.

*YouTube Shorts Edukatif* merupakan video pendek yang dibuat melalui fitur *YouTube Shorts* dan dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Sebagai bentuk dari proses edukasi, konten ini menyampaikan informasi atau materi pembelajaran secara ringkas, menarik, dan mudah dipahami. Dengan memanfaatkan durasi singkat serta elemen visual yang kreatif, *YouTube Shorts Edukatif* dapat membantu meningkatkan pemahaman penonton dan menjadi media pembelajaran yang efektif, terutama bagi siswa yang terbiasa mengakses konten cepat dan praktis.



**Gambar 2.1** Contoh konten *YouTube Shorts Edukatif*

### 2.1.3.5 Langkah-langkah penggunaan *YouTube Shorts Edukatif*

Media Pembelajaran yang telah dipilih agar dapat digunakan secara efektif dan efisien perlu menempuh langkah-langkah secara sistematis. Menurut Hasan

dalam (WULANDARI, 2025) di dalam bukunya dituliskan bahwa tiga langkah pokok yang dapat dilakukan yaitu persiapan, pelaksanaan atau penyajian, dan tindak lanjut.

#### 1. Persiapan

- a. Guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran sebagaimana bila akan belajar seperti biasanya dan mencantumkan media yang akan digunakan.
- b. Guru menyiapkan teks singkat, suara jelas, serta efek sederhana agar pesan mudah dipahami yang akan digunakan dalam membuat media digital —*YouTube Shorts Edukatif* agar dalam pelaksanaannya nanti tidak akan terburu-buru dan mencari-cari lagi, serta peserta didik dapat melihat dan mendengar dengan baik.

#### 2. Pelaksanaan atau Penyajian

- a. Guru menyakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap untuk digunakan
- b. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran dengan materi pengurangan 1-20 menggunakan media digital *YouTube Shorts Edukatif*
- c. Guru menjelaskan terlebih dahulu kepada peserta didik apa yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung
- d. Guru memantau peserta didik agar terhindar dari kejadian-

kejadian yang sekiranya dapat mengganggu perhatian atau konsentrasi dan ketenangan peserta didik

### 3. Tindak lanjut

Pada kegiatan ini, guru diharapkan mampu menyampaikan materi pengurangan dengan jelas dan terstruktur melalui media *YouTube Shorts edukatif* yang telah disiapkan. Penggunaan media ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas pembelajaran meningkat ketika konsep pengurangan disajikan secara visual dan ringkas. Setelah pemutaran *YouTube Shorts edukatif*, guru dapat melanjutkan kegiatan dengan membimbing peserta didik dalam diskusi singkat, melakukan observasi terhadap pemahaman siswa, memberikan latihan soal, serta melaksanakan tes untuk mengetahui tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari.

## 2.1.4 Hasil Belajar

### 2.1.4.1 Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar merupakan modifikasi dalam kemampuan dan keterampilan, perilaku, pemahaman, informasi, serta nilai-nilai yang dikelompokkan kedalam kategori kognitif (mengerti konsep), afektif, dan psikomotorik (proses pengertian) melalui aktivitas (Budianti, 2023).

Hasil belajar adalah hasil yang didapatkan yang membawa dampak pada perubahan perilaku bagi individu yang belajar (Aini & Alfani Hadi, 2023).

Menurut Purwanto dalam (PURWANINGSIH, 2022) hasil belajar dapat

dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (product) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (raw materials) menjadi barang jadi (finished goods). Baik atau buruknya hasil belajar tergantung pada individu siswa yang belajar dan guru yang mengajar, karena hasil belajar diperoleh dari siswa yang mengalami proses pembelajaran dan guru yang mengajarnya.

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan, bahwa hasil belajar adalah perubahan positif yang dialami siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan ini bisa terlihat dari meningkatnya pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dengan kata lain, hasil belajar menunjukkan sejauh mana siswa memahami materi, bersikap lebih baik, dan mampu melakukan sesuatu dengan lebih terampil setelah belajar.

#### **2.1.4.2 Taksonomi Bloom**

Menurut Bloom dalam (Andryannisa et al., 2023) membagi *—learning domain* sebagai tujuan dirumuskan kedalam tiga klasifikasi atau ranah yaitu: (1) aspek *cognitive* (2) aspek *affective* dan (3) aspek *psychomotor*.

##### **a. Ranah Kognitif**

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan mental. Ranah kognitif terdiri dari enam level yang umumnya dibedakan menjadi dua kategori, yaitu kognitif dasar dan kognitif lanjut. Kognitif dasar mencakup ingatan, pemahaman, dan penerapan. Sementara itu, kognitif

lanjut terdiri dari analisis, sintesis, dan penilaian. Secara bertahap, tahapan ini biasa dilambangkan dengan C1, C2, C3, C4, C5, dan C6 (Andryannisa et al., 2023).

Hasil pembelajaran ranah kognitif diukur dengan menggunakan ujian yang merupakan penilaian yang dilakukan di akhir setiap siklus. Menurut Anderson dan Krathwol dalam (Setyawati et al., 2021) membagikan indikator aspek kognitif terdiri dari (1) Mengingat; (2) Memahami; (3) Menerapkan; (4) Menganalisis; (5) Mengevaluasi; (6) Menganalisis.

Ranah kognitif meliputi ujian-tujuan belajar yang berkaitan dengan pengetahuan serta pengembangan intelektual dan keterampilan (Telaumbanua & Laoli, 2023).

#### b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai yang akan terlihat pada siswa melalui berbagai perilaku dan tindakan. Kapasitas dalam ranah afektif dibagi menjadi lima level yang mencakup sikap menerima, memberik respons, menghargai, mengendalikan diri, dan membentuk gaya hidup. Kelima tahap pencapaian belajar emosional tersebut dapat diwakili secara urut dengan A1, A2, A3, A4, dan A5 (Andryannisa et al., 2023).

Hasil belajar ranah afektif diukur melalui lembar observasi. Indikator yang digunakan untuk menilai hasil afektif dalam penelitian meliputi nilai-nilai agama, kejujuran, rasa tanggung jawab, kedisiplinan, sikap

toleransi, semangat kebersamaan, kepercayaan diri, dan kesopanan (Setyawati et al., 2021).

Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang merincikan perubahan sikap, ketertarikan, dan nilai-nilai (Telaumbanua & Laoli, 2023).

### c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah hasil dari proses pembelajaran yang diperoleh sebagai kapasitas kognitif dan integrasikan diterapkan secara langsung melalui keterampilan psikomotorik. Tahapan hasil belajar dalam ranah psikomotorik dibagi menjadi lima, yaitu imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi (Andryannisa et al., 2023)

Hasil belajar ranah psikomotorik diukur menggunakan lembar penilaian kinerja. Menurut Simpson dalam (Setyawati et al., 2021) ada enam aspek kemampuan psikomotorik yaitu —persepsi, kesiapan, respon terarah, mekanisme, respon kompleks, pengaturan ulang gerak, dan kreativitas.

Ranah psikomotorik meliputi perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah menguasai keterampilan fisik tertentu (Telaumbanua & Laoli, 2023).

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan, bahwa menurut Bloom, hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir yang berkembang dari mengingat hingga mengevaluasi dan mencipta. Ranah afektif berhubungan dengan sikap dan nilai yang terlihat melalui perilaku

seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kedisiplinan. Sementara itu, ranah psikomotorik mencakup keterampilan fisik yang berkembang melalui tahap imitasi hingga kemampuan melakukan gerakan secara otomatis. Ketiga ranah ini membantu menggambarkan perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa secara menyeluruh.

#### **2.1.4.3 Faktor Yang Memengaruhi Hasil belajar**

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya (1) faktor-faktor yang berasal dari luar pelajar, yang dibagi menjadi dua katagori, yaitu : (a) faktor-faktor non-sosial dalam pembelajaran. Faktor-faktor ini dibidang jumlahnya sangat banyak, contohnya: iklim, cuaca, waktu, Lokasi (bangunan, fasilitas), alat yang disukai untuk belajar, dan lain-lain. (b) Faktor-faktor sosial dalam pembelajaran. Faktor sosial ini berkaitan dengan keberadaan manusia, baik yang hadir maupun yang tidak hadir secara langsung. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa kehadiran orang lain saat seseorang dapat sangat mengganggu proses belajar. (2) Faktor-faktor berasal dari dalam diri pelajar, yang dibagi menjadi dua kategori, yaitu: (a) Faktor fisiologis adalah faktor yang berkaitan dengan kondisi fisik seseorang. Kondisi fisik yang sehat dan prima akan memberikan pengaruh positif terhadap aktivitas belajar seseorang. (b) Faktor psikologis adalah kondisi mental individu yang dapat memengaruhi proses pembelajaran (Education et al., 2021)

Menurut Syah dalam (Damayanti, 2022) faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar bisa dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yang mencakup kondisi fisik dan mental siswa, faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa) yang melibatkan situasi lingkungan disekeliling siswa,

serta faktor pendekatan belajar (pendekatan terhadap pembelajaran) yang berhubungan dengan cara siswa dalam belajar yang mencakup strategi dan metode yang mereka pakai dalam proses pembelajaran materi-materi yang diajarkan.

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dalam konteks hasil belajar, faktor internal mencakup aspek biologi, psikologi, tingkat kedewasaan, kecerdasan, latihan, motivasi, serta sikap peserta didik terhadap proses belajar. Sedangkan faktor eksternal adalah pengaruh yang berasal dari luar individu, seperti keberadaan keluarga, masyarakat, dan sekolah. Dengan kata lain, salah satu hal yang memengaruhi belajar adalah kecerdasan emosional yang dimiliki setiap siswa secara individu (Ridho, 2022).

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan, bahwa Hasil belajar dipengaruhi oleh dua kelompok faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup kondisi fisik seperti kesehatan, serta kondisi psikologis seperti kecerdasan, motivasi, minat, sikap, kedewasaan, latihan, dan kemampuan mengelola emosi. Sementara itu, faktor eksternal meliputi segala sesuatu yang berasal dari luar diri siswa, seperti lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, serta kondisi belajar seperti cuaca, waktu, ruang belajar, fasilitas, dan kehadiran orang lain yang dapat membantu atau justru mengganggu proses belajar. Selain kedua faktor tersebut, cara atau pendekatan belajar yang digunakan siswa termasuk strategi dan metode yang dipilih juga sangat menentukan keberhasilan hasil belajar.

## **2.1.5 Hasil Belajar Kognitif**

### **2.1.5.1 Pengertian Hasil Belajar kognitif**

Menurut Bloom dalam (Qorimah, 2022) Hasil belajar kognitif adalah kemampuan siswa yang berhubungan dengan pencapaian akademik setelah mendapatkan pengajaran.

Hasil belajar kognitif merupakan skor akhir yang didapatkan oleh siswa dalam menguasai ilmu yang berkaitan dengan pemikiran. Ini menjadi landasan untuk mendapatkan pengetahuan yang perlu dikuasai oleh peserta didik dipenghujung pembelajaran (Khairunnisa, 2022).

Hasil belajar kognitif adalah perubahan tingkah laku yang terjadi dalam aspek kognisi. Hasil tersebut bukanlah suatu kemampuan saja, melainkan serangkaian kemampuan yang menyebabkan perubahan perilaku dalam bidang kognitif yang mencakup berbagai tingkatan atau level (Hadi & Putra, 2021).

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan, bahwa hasil belajar kognitif adalah kemampuan siswa dalam memahami, mengingat, dan menggunakan pengetahuan setelah mengikuti pembelajaran. Kemampuan ini terlihat dari bagaimana siswa dapat menjawab soal, menjelaskan materi, atau menerapkan apa yang sudah dipelajari. Secara sederhana, hasil belajar kognitif menunjukkan seberapa jauh siswa menguasai materi pelajaran melalui proses berpikirnya.

### **2.1.5.2 Indikator Hasil Belajar Kognitif**

Menurut Anderson dan Krathwol dalam (Setyawati et al., 2021) membagikan indikator aspek kognitif terdiri dari (1) Mengingat; (2) Memahami; (3) Menerapkan; (4) Menganalisis; (5) Mengevaluasi; (6) Menganalisis.

Menurut Bloom dalam (Maria & Maulana, 2023) indikator hasil belajar adalah: (1) Mengingat (Remember); (2) Memahami/mengerti(Understand); (3) Menerapkan (Apply); (4) Menganalisis (Analyze); (5) Mengevaluasi (Evaluate); (6) Menciptakan (Create).

Menurut Gunawan & Palupi dalam (Faidah et al., 2023) hasil belajar kognitif peserta didik yang mencakup indikator menurut taksonomi Bloom revisi Anderson, yaitu: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan menciptakan (C6). Dalam materi mengenai pemanasan global, indikator pencapaian yang diharapkan bagi siswa adalah mampu menjelaskan pengertian efek rumah kaca (C1), mencantumkan berbagai penyebab terjadinya pemanasan global (C2), memberikan contoh langkah-langkah penanggulangan pemanasan global (C3), menganalisis tahapan proses pemanasan global (C4), memberikan kritik terhadap kebijakan pemerintah dalam mengatasi pemanasan global (C5), serta merumuskan hipotesis berdasarkan percobaan atau praktikum tentang pemanasan global (C6).

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan, bahwa Indikator hasil belajar kognitif mencakup enam kemampuan utama, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Keenam indikator ini menggambarkan perkembangan kemampuan berpikir siswa mulai dari

kemampuan dasar sampai kemampuan tingkat tinggi. Dalam penerapannya pada suatu materi pelajaran, indikator tersebut dapat terlihat dari kemampuan siswa menjelaskan konsep, menyebutkan informasi penting, memberikan contoh, menganalisis proses, menilai suatu kebijakan atau peristiwa, hingga menghasilkan gagasan atau solusi baru.

## **2.1.6 Matematika**

### **2.1.6.1 Pengertian Matematika**

Menurut Molyono Abdurrahman dalam (Heryanto et al., 2022) menyampaikan —Matematika adlah ilmu disiplin yang dipelajari oleh seluruh pelajar dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas dan bahkan di tingkat universitasl.

Menurut Sugiyati dalam (Nurmalia et al., 2022) Matematika adalah bahasa umum yang dipakai untuk menyampaikan ide atau informasi dengan cara yang formal dan akurat, sehingga peluang terjainya banyak interpretasi dapat dihindari.

Menurut James dan James dalam (Dr. ABDUL MAJID & FITRI REZKI AMALIAH, S.Pd., 2021) Matematika merupakan disiplin ilmu yang mempelajari logika terkait bentuk, struktur, ukuran dan berbagai konsep lain yang berhubungan dengan angka, yang terbagi menjadi tiga kategori, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan, bahwa Matematika adalah ilmu yang dipelajari di semua jenjang sekolah dan digunakan untuk memahami berbagai hal secara teratur dan jelas. Matematika membantu kita menyampaikan ide dengan tepat serta mempelajari bentuk, ukuran, angka, dan pola yang ada di sekitar kita.

### 2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran Matematika Di Sd

Menurut Ahmad susanto dalam (Heryanto et al., 2022) menyampaikan tujuan pembelajaran Matematika di tingkat Sekolah Dasar adalah agar para siswa memiliki kemampuan dan keahlian menggunakan Matematika, dengan proses pembelajaran Matematika dapat mengutamakan pengembangan logika dalam penerapan Matematika.

Menurut Haris dan Utari dalam (Heryanto et al., 2022) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran Matematika adalah sebagai berikut :

- a. Memahami konsep-konsep Matematika, menjelaskan hubungan antara konsep, serta menerapkan konsep algoritma dengan lancar, tepat, efisien, dan akurat dalam menyelesaikan masalah.
- b. Menerapkan logika pada pola dan karakteristik.
- c. Menyelesaikan persoalan.
- d. Menyampaikan ide dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan situasi.
- e. Mengembangkan sikap menghargai manfaat Matematika dalam kehidupan, sikap keingintahuan, perhatian, serta minat dalam belajar Matematika.

Tujuan pembelajaran Matematika di sd sebaiknya difokuskan pada pemahaman siswa mengenai berbagai fakta, prosedur, dan operasi dalam Matematika, serta kemampuan menghitung untuk menyelesaikan pertanyaan dengan tepat. Fokus utamanya adalah pada berbagai aspek dalam pembelajaran Matematika, seperti pola pikir, penyelesaian masalah aplikasi, eksplorasi, dan

pemodelan (Lisa, 2022).

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan, bahwa tujuan pembelajaran Matematika di SD adalah agar siswa bisa memahami konsep dasar Matematika, menggunakan langkah-langkah perhitungan dengan benar, memecahkan masalah, melihat pola, serta mampu menyampaikan ide secara sederhana. Pembelajaran juga bertujuan menumbuhkan cara berpikir logis dan sikap positif terhadap Matematika.

### **2.1.7 Materi Matematika**

#### **2.1.7.1 Pengertian Pengurangan**

Secara sederhana, pengurangan bisa dipahami sebagai lawan dari penjumlahan (Angely & Aryani, 2025).

Pengurangan adalah proses matematis yang menunjukkan tindakan menghilangkan elemen dari suatu kumpulan, pengurangan ditandai dengan simbol negatif (-) (Suartini et al., 2022).

Pengurangan adalah lawan dari penjumlahan, tetapi ia tidak memiliki karakteristik identitas, asosiasi, dan substitusi (Hasanah, Sabrina, et al., 2022).

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan, bahwa Pengurangan adalah kebalikan dari penjumlahan. Pengurangan berarti mengambil atau mengurangi sesuatu dari suatu jumlah, dan ditulis dengan tanda minus (-). Tidak seperti penjumlahan, pengurangan tidak punya sifat-sifat seperti identitas atau asosiasi.

### 2.1.7.2 Contoh Soal Pengurangan

- $15 - 7 = 8$

*Jalan:* Kurangi 7 dari 15. Hitung mundur:  $15 \rightarrow 14 \rightarrow 13 \rightarrow 12 \rightarrow 11 \rightarrow 10 \rightarrow 9 \rightarrow 8$  (7 langkah).

- $12 - 4 = 8$

*Jalan:* Kurangi 4 dari 12. Hitung mundur:  $12 \rightarrow 11 \rightarrow 10 \rightarrow 9 \rightarrow 8$  (4 langkah).

- $18 - 9 = 9$

*Jalan:* Kurangi 9 dari 18. Hitung mundur:  $18 \rightarrow 17 \rightarrow 16 \rightarrow 15 \rightarrow 14 \rightarrow 13 \rightarrow 12 \rightarrow 11 \rightarrow 10 \rightarrow 9$  (9 langkah).

### Contoh Soal Cerita

- Siti memiliki 14 permen. Ia memberikan 8 permen kepada temannya.

Berapa permen yang masih dimiliki Siti? *Jalan:* Karena 4 tidak bisa dikurangi 8, maka 14 dianggap sebagai  $10 + 4$ . Kita meminjam 1 puluhan sehingga menjadi 14.

Lalu:  $14 - 8 = 6$ .

Jawaban: 6 permen

- Di kelas ada 13 pensil cadangan. Sebanyak 7 pensil dipinjam oleh siswa.

Berapa pensil yang tersisa?

*Jalan:*

Angka satuan 3 tidak cukup untuk dikurangi 7, sehingga kita meminjam 1 puluhan. 13 berubah menjadi 10

+ 3 → menjadi 13.

Kemudian:  $13 - 7 = 6$ .

Jawaban: 6 pensil

- Ibu membawa 12 apel. Dalam perjalanan, 9 apel dibagikan kepada anak-anak. Berapa apel yang masih dibawa Ibu?

Jalan:

Angka 2 tidak dapat dikurangi 9. Maka kita meminjam 1 puluhan sehingga menjadi=12. Setelah meminjam:  $12 - 9 = 3$ .

Jawaban: 3 apel

## 2.2 Penelitian Yang Relevan

Sebagai landasan yang memperkuat penelitian ini, berikut disajikan beberapa temuan penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini :

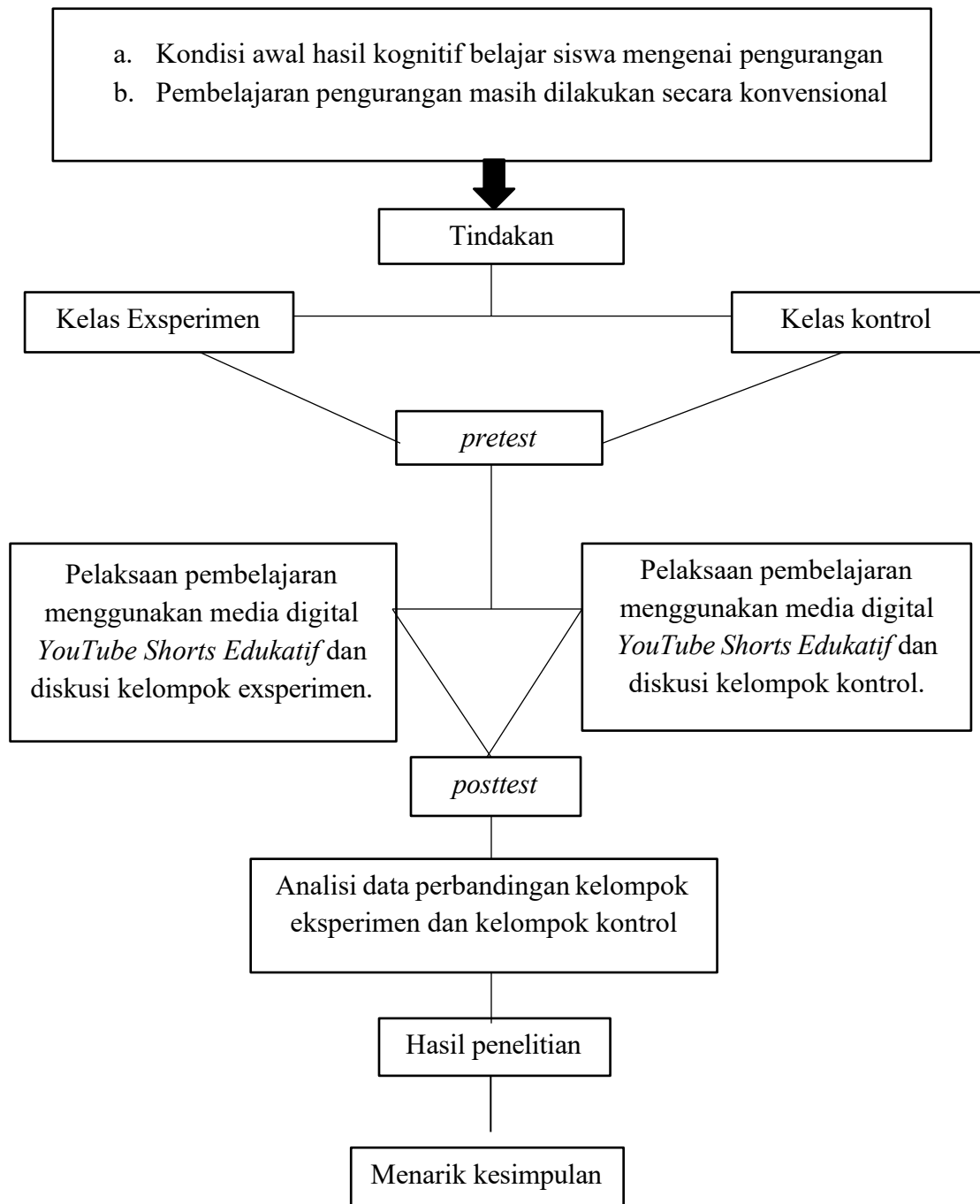
- 1) Penelitian (Lutfia et al., 2023) dengan judul —Analisis Pemanfaatan Media Math Playground Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 1 Materi Pengurangan kajian penelitian ini dilatar belakangi oleh Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemajuan teknologi yang menuntut pembelajaran menjadi lebih modern dan interaktif, sementara banyak siswa SD masih mengalami kesulitan memahami Matematika yang bersifat abstrak. Di sisi lain, guru masih jarang menggunakan media digital dan hanya mengandalkan benda konkret, padahal siswa masa kini sudah terbiasa menggunakan gadget dan menyukai game. Game edukasi seperti Math Playground dinilai mampu meningkatkan minat, membantu pemahaman, serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pemanfaatan Math

Playground sebagai media pembelajaran Matematika, khususnya materi pengurangan di kelas 1 SD.

- 2) Penelitian (Oktariadi & Lian, 2023) dengan judul —Pengaruh Media Lidi Hitung Terhadap Kemampuan Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas I Sd Negeri 09 Pedamaran|. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Melalui penelitian ini dapat membuktikan bahwa media lidi hitung dapat mempengaruhi kemampuan penjumlahan dan pengurangan kelas I SD Negeri 09 Pedamaran. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa media pembelajaran lidi hitung berpengaruh terhadap kemampuan penjumlahan dan pengurangan siswa siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan hipotesis yang telah dilakukan yaitu diperoleh nilai signifikan = 0,00 jika dibandingkan dengan 0,05 maka nilai signifikan  $0,00 < 0,05$  dalam hal ini berarti ditolak  $H_0$  dan diterima  $H_a$  maka dari itu hipotesis penelitian ini adalah —Ada pengaruh kemampuan penjumlahan dan pengurangan setelah diberikan perlakuan pada kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen menggunakan media lidi hitung?.
- 3) Penelitian (Hidayati et al., 2024) yang berjudul —Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Katak Lompat Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Kelas 1 SD|. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media Katak Lompat berpengaruh pada hasil belajar Matematika siswa kelas 1 SDN Karangrejo 02. Hal ini terbukti dari nilai rata – rata pretest 58,33 menjadi nilai posttest

84,17. Penggunaan media Katak Lompat efektif digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini dibuktikan dengan uji paired sampel t test bahwa nilai Sig <0,05, maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak pada taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dengan nilai signifikan  $0.000 \leq 0.05$ .

### 2.3 Kerangka Konseptual



**Gambar 2.2** kerangka konseptual

## 2.4 Hipotesis

Mengacu pada rumusan, selanjutnya, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ): Ada pengaruh yang signifikan akibat penggunaan media pembelajaran digital — *YouTube Shorts Edukatif* terhadap hasil kognitif belajar Matematika siswa kelas I SD Negeri 101743 Hambaran Perak.
- 2) Hipotesis Nol ( $H_0$ ): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan akibat penggunaan media pembelajaran digital — *YouTube Shorts Edukatif* terhadap hasil kognitif belajar Matematika siswa kelas I SD Negeri 101743 Hambaran Perak.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Pendekatan Penelitian

##### 3.1.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono dalam (Syahroni, 2022) metode penelitian yang bersifat kuantitatif adalah metode penelitian untuk meneliti atau sampel tertentu dengan menggunakan instrument dan analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik untuk menuji hipotesis.

Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen sebagai pendekatan utamanya. Penelitian eksperimen adalah salah satu penelitian kuantitatif dimana peneliti memanipulasi satu variabel bebas (*independent variable*) mengontrol variabel lain yang relevan, dan mengamati efek dari manipulasi pada variabel terikat (*dependent variable*) (R. Akbar et al., 2023). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Grup Design*, di mana terdapat kelompok eksperimen dan kelompok control yang masing-masing diberikan tes sebelum dan sesudah perlakuan.

**Gambar 3.1 Rancangan Penelitian**

R	Y <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	Y <sub>2</sub>
R	Y <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	Y <sub>4</sub>

**Keterangan :**

R : Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Y1:Tingkat hasil belajar kognitif kelompok eksperimen

melalui pretest Y3:Tingkat hasil belajar kelompok kontrol

melalui pretest.

Y2: Tingkat hasil belajar kognitif kelompok eksperimen setelah pembelajaran menggunakan media digital —*YouTube Shorts Edukatif* tentang materi Pengurangan melalui posttest.

Y4 : Tingkat hasil belajar kognitif kelompok kontrol setelah pembelajaran konvensional melalui posttest.

X1 : Perlakuan (kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran digital

“*YouTube Shorts Edukatif*”).

X2 : Perlakuan (kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dengan ceramah dan media papan tulis.

**3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini diselenggarakan di SDN 101743 Hampan Perak yang beralamat di Jalan besar Hampan Perak,Kecamatan Hampan Perak, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, dengan kode pos 20374. Kegiatan ini berlangsung pada bulan November dengan desember 2025.

Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Penelitian

Uraian Kegiatan	Bulan/Minggu																											
	Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan Judul	■																											
ACC judul	■																											
Penyusunan proposal		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																	
Bimbingan proposal																												
Seminar Proposal																												
Riset penelitian Pengelolaan data																												
Menganalisis data																												
Kesimpulan																												
Sidang meja hijau																												

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Menurut Nisfiantnoor dalam (Agustianti et al., 2022) menyatakan bahwa populasi adalah totalitas yang akan dipelajari atau diamati, tidak hanya mencakup manusia atau individu, tetapi juga bisa meliputi makhluk hidup lainnya atau objek, seperti kelompok hewan atau jenis tanaman tertentu, dan sebagainya. Pada penelitian ini meliputi peserta didik Tingkat kelas I, mengingat materi yang

menjadi fokus kajian adalah pengurangan 1-20, yang secara khusus dipelajari dijenjang SD/MI.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas I di SDN 101743 Hamparan Perak, yang berjumlah 56 siswa terdiri dari dua kelas, yakni kelas I A dan I B.

### 3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari keseluruhan populasi yang mencakup karakteristik yang terdapat di dalamnya. Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti atau Sebagian yang dimiliki oleh populasi (Rizal1\* et al., 2024). Sampel perlu menggambarkan ciri-ciri atau atribut populasi agar hasil penelitian yang didapatkan bisa digeneralisasi dengan benar. Apa yang didapat dari penelitian terhadap sampel dapat digunakan sebagai wakil untuk seluruh populasi. Oleh karena itu, sampel yang dipilih harus dengan tepat mencerminkan karakteristik dari populasi keseluruhan agar kesimpulan yang diambil bisa diterapkan dengan akurat.

**Table 3.3** Sampel

Kelas Sampel		Jumlah Keseluruhan
Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	
28	28	56

### 3.4 Variabel dan Definisi Operasional

#### 3.4.1 Variabel Bebas (Independent)

Menurut Sugiyono dalam (Hayati1 & Saputra, 2023) variabel terikat atau independen merupakan variabel yang mengaruhi atau menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel dependen (variabel terikat).

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran digital “*YouTube Shorts Edukatif*”.

- a. Menjelaskan maksud pembelajaran yang menginspirasi siswa
- b. Menonton video pembelajaran
- c. Mengelompokkan siswa dalam kerja sama tim
- d. Mengarahkan jalannya kerja sama tim
- e. Menilai hasil dari kerja kelompok
- f. Memberikan apresiasi kepada siswa atau kelompok

#### 3.4.2 Variabel Terikat (Dependent)

Menurut Sugiyono dalam (Hayati1 & Saputra, 2023) variabel terikat atau dependent merupakan variabel yang memengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas (independent).

Variabel terikat (Y) Merujuk pada hasil kognitif belajar Matematik siswa kelas I SDN 101743 Hamparan Perak, menggunakan indikator variabel sebagai berikut:

- a. Siswa dapat menjelaskan pengurangan dengan mandiri

- b. Siswa mampu membedakan pengurangan dan penjumlahan dengan benar
- c. Siswa mampu menyebutkan pengurangan dengan kreatif

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai untuk menghimpun informasi atau menilai objek dari suatu variabel dalam penelitian. Standart dari alat yang dipaka untuk mengumpulkan informasi penelitian memiliki dampak besar terhadap keakuratan data yang didapatkan. Penelitian ini menggunakan tes pilihan berganda untuk mengukur kemajuan hasil pembelajaran serta hasil kognitif belajar Matematika materi pengurangan 1-20 dikelas I SDN. 101743 Hamparan Perak.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tes pretest dan posttest untuk mengevaluasi hasil pembelajaran siswa, baik sebelum maupun setelah dipergunakan media pembelajaran digital *YouTube Shorts Edukatif*. Bentuk dari tes penelitian ini adalah pilihan berganda. Soal pilihan berganda pretest dan posttest terdiri dari 10 butir soal. Kriteria penelitian adalah memberikan skor 1 untuk setiap soal yang dijawab benar dan salah diberi skor 0 untuk setiap soal, sementara tes ini mencakup se;uruh materi yang diajarkan selama poses perlakuan.

Adapun kisi-kisi soal untuk hasil belajar kognitif siswa mengenai pelajaran Matematika materi pengurangan 1-20 pada tabel di bawah berikut :

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

No	Indikator soal	Indikator hasil belajar kognitif	Aspek Kognitif					
			C1	C2	C3	C4	C5	C6
1.	Menghitung Mundur	a. Mengingat b. Memahami c. Menerapkan d. Menganalisis e. Mengevaluasi f. Mencipta	1.7	11	9.10			
2.	Menggunakan contoh benda kongkrit	a. Mengingat b. Memahami c. Menerapkan d. Menganalisis e. Mengevaluasi Mencipta			2.3.4.5.6.8. 12.13.14.15. 16			

### 3.6 Teknik Analisis Data

#### 3.6.1 Validitas Tes

Menurut Sugiharto dan Sitinjak dalam (A. Akbar & Zahfa, 2025) validitas berhubungan dengan suatu perubahan mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas dalam penelitian menyatakan derajat ketepatan alat ukur peneliti terhadap isi sebenarnya yang diukur. Validitas instrument adalah ukuran sejauh mana suatu alat ukur (instrume) benar-benar mengukur apayang seharusnya diukur, menunjukkan ketepatan dan akurasi alat tersebut dalam mencerminkan realitas atau konsep yang diteliti, sehingga hasilnya dapat dan tidak menyesatkan. Validitast es untuk mata Pelajaran Matematika materi pengurangan dihitung menggunakan persamaan untuk mengukur korelasi point biserial.

$$r_{pbi} = \frac{Mp - Mt}{St} - \sqrt{\frac{P}{q}}$$

Keterangan:

- $R_{pbi}$  = Koefisien korelasi biserial
- $M_p$  = Rata-rata nilai yang diperoleh oleh peserta yang menjawab dengan benar pada item yang diuji validasinya
- $M_t$  = Rata-rata keseluruhan nilai
- $St$  = Deviasi standar dari nilai
- $P$  = Proporsi peserta yang memberikan jawaban benar ( $p$  = jumlah peserta yang menjawab benar dibagi total peserta)
- $Q$  = Proporsi peserta yang memberikan jawaban salah ( $q = 1 - p$ )

Untuk mempermudah perhitungan, peneliti menggunakan program SPSS untuk menguji validitas

- 1) Buka aplikasi SPSS.
- 2) Klik data view isikan data nilai.
- 3) Buka variabel view, Membuat data pada Variabel View
- 4) Kemudian Klik Analyze → Correlate → Bivariate → Pilih soal 1-30 dan total kemudian pindahkan/masukkan ke dalam variables.
- 5) Kemudian Klik OK.

Dalam SPSS, item pertanyaan dianggap valid jika nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$  atau nilai  $r$  hitung  $> r$  tabel (biasanya  $r$  tabel untuk  $N$  responden tertentu), serta nilai korelasi item-total (Corrected Item-Total Correlation) signifikan (misal  $> 0.3$ ) dan positif. Item dianggap tidak valid jika Sig.  $> 0,05$ ,  $r$  hitung  $< r$  tabel, atau nilai korelasi item-totalnya rendah atau negatif.

### 3.6.2 Reliabilitas Tes

Menurut Masri Singarimbun dalam (Musrifah Mardiani Sanaky, La Moh. Saleh, 2021) reabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Menurut (A. Akbar & Zahfa, 2025) Koefisien reliabilitas konsistensi gabungan butir untuk skor butir dikotomi dapat dihitung dengan menggunakan rumus Kuder- Richardson yang dikenal dengan nama KR-20, dengan rumus

$$KR-20 = \frac{K}{K-1} \left( 1 - \frac{\sum p_i q_i}{S^2} \right)$$

Keterangan:

- K = cacah butir
- $p_i q_i$  = Varian skor butir
- $p_i$  = proporsi jawaban yang benar untuk butir nomor i.
- $q_i$  = proporsi jawaban yang salah untuk butir nomor
- $S^2$  = varian skor total responden

Berikut adalah langkah-langkah dalam pengujian uji reliabilitas menggunakan SPSS yaitu:

- 1) Buka aplikasi SPSS.
- 2) Klik data view isikan data nilai.
- 3) Buka variabel view, Membuat data pada variabel view
- 4) Kemudian Klik Analyze → Scale → Reliability Analysis → Pilih soal

item yang valid dari 10 soal ke kolom items.

5) Kemudian Klik OK

Reliabilitas tes yang diperoleh dianalisis menggunakan indeks korelasi sebagai berikut:

- a. Dari 0,800 hingga 1,000 = Sangat Tinggi
- b. Dari 0,600 hingga 0,799 = Tinggi
- c. Dari 0,400 hingga 0,599 = Sedang
- d. Dari 0,200 hingga 0,399 = Rendah
- e. Dari 0,000 hingga 0,199 = Sangat Rendah

### 3.6.3 Analisis Variabel Pengukuran Hasil Kognitif Belajar Matematika

Analisis yang digunakan untuk mengukur hasil kognitif belajar Matematika siswa sebelum dan sesudah perlakuan merupakan analisis deskriptif, yang bertujuan untuk mengidentifikasi hasil kognitif belajar Matematika menggunakan media digital *YouTube Shorts Edukatif* di kelas eksperimen atau pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, analisis dilakukan dengan menggunakan rumus yang tertera di bawah ini

$$pervalensi = \frac{\text{skor yang didapatkan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Menurut Ropii dalam (WULANDARI, 2025) setelah hasil disajikan dalam bentuk persentase, langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan dan menarik kesimpulan dengan tabel interpretasi skor.

**Tabel 3.5 Variabel Aspek Pengukuran**

<b>Persentase</b>	<b>Skor Nilai</b>	<b>Kriteria</b>
80%-100%	15-16	Baik
70%-78%	11-12	Cukup
50%-68%	8-10	Kurang
0%-48%	0-7	Sangat kurang

Klasifikasi hasil belajar siswa dilakukan dengan mengonversi skor yang diperoleh menjadi persentase, kemudian dicocokkan dengan kategori penilaian.

Pada penelitian ini skor maksimal adalah 10, sehingga klasifikasi persentase dan skor diadaptasi dari Ainur Rofieq dalam Ropi'i & Fahrurrozi (2017). Peserta didik dengan persentase 80–100% (skor 15-16) tergolong Baik, 70–78% (skor 11-12) tergolong Cukup, 50–68% (skor 8-10) tergolong Kurang, sedangkan 0–48% (skor 0–7) tergolong Sangat Kurang.

#### **3.6.4 Statistik Deskriptif**

Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran awal mengenai karakteristik data penelitian. Dalam analisis ini, beberapa ukuran seperti Mean (rata-rata) dipakai untuk melihat kecenderungan nilai rata-rata pada pretest dan posttest dari masing-masing kelompok. Median digunakan untuk mengetahui nilai tengah dari data, terutama bermanfaat ketika distribusi data tidak normal. Sementara itu, Standar

Deviasi berfungsi menggambarkan tingkat penyebaran atau keragaman nilai dalam setiap kelompok. Seluruh proses perhitungan dan penyajian statistik deskriptif dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS.

### 3.6.5 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan teknik analisis yang bertujuan untuk melihat apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pemeriksaan ini dilakukan pada dua kelompok data, yaitu nilai pretest dan posttest. Pengujian normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan aplikasi SPSS dengan metode Shapiro-Wilk. Pemilihan metode Shapiro-Wilk didasarkan pada jumlah sampel penelitian yang berjumlah kurang dari 50 siswa per kelompok, sehingga uji ini dinilai lebih akurat dan memiliki tingkat sensitivitas yang lebih tinggi untuk sampel kecil. Kesimpulan hasil uji normalitas dapat dilihat dari :

- Jika nilai signifikan  $> 0,05$ , maka dinyatakan data berdistribusi normal
- Jika nilai signifikan  $< 0,05$ , maka dinyatakan data berdistribusi tidak normal

Berikut adalah Langkah-langkah dalam pengujian uji normalitas menggunakan SPSS yaitu :

- a) Buka dan aktifkan program SPSS
- b) Membuat data bagian variabel view

- c) Input data pada data view data excel pada pre test kelas eksperimen dan kelas control
- d) Pilih Analyze → Descriptive Statistics → Explore → pilih variabel kelas dan nilai, masukkan ke Test Variable List → Plots → Centang Normality plots with tests → Continue
- e) Kemudian Klik OK

### 3.6.6 Uji Homogenitas

- 4) Uji kesetaraan dilakukan untuk mengetahui apakah variasi antara kelompok eksperimen dan kontrol sama atau tidak. Pengujian ini penting agar dapat dipastikan bahwa kedua kelompok yang dibandingkan memiliki nilai yang setara. Proses ini biasanya dilakukan dengan menggunakan uji Levene atau uji F. Jika hasilnya menunjukkan bahwa variansi kedua kelompok homogen, maka analisis statistik parametrik dapat dilanjutkan.

### 3.6.7. Uji Hipotesis (Uji-tIndependent)

Untuk hipotesis yang diajukan, yaitu apakah media pembelajaran digital *YouTube Shorts Edukatif* memengaruhi hasil kognitif belajar Matematika siswa, digunakan uji T-Independent sample, yang merupakan metode untuk membandingkan dua kelompok yang berbeda (kelompok eksperimen dan kontrol) berdasarkan skor posttest mereka. Dalam analisis untuk menentukan apakah hipotesis diterima atau tidak.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD NEGERI 101743 Hamparan Perak pada siswa kelas I yang berjumlah 56 orang. Dalam studi ini berfokus pada pengaruh media “*YouTobe Shorts Edukatif*” terhadap hasil kognitif belajar matematika siswa kelas I SD NEGERI 101743 Hamparan Perak. Pencapaian belajar siswa dinilai melalui pre-tes dan post-test, yang diberikan wawasan lebih mendalam tentang efektivitas metode pengajaran yang telah diterapkan.

Adapun pengumpulan data yang dilakukan menggunakan lembar tes. Sebelum melakukan penelitian, telah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas instrumen di kelas II. Berdasarkan hasil uji coba terhadap 20 butir soal, terdapat 16 butir soal yang dinyatakan valid karena memiliki nilai signifikansi  $< 0,05$ , sedangkan 4 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid. Selain itu, hasil uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha menunjukkan nilai sebesar 0,927 untuk ke-16 butir soal tersebut. Nilai ini termasuk dalam kategori Sangat Tinggi, sehingga instrumen dinyatakan sangat konsisten dan layak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian di kelas I.

**Tabel 4.1 Hasil uji Validitas tes**

No. Soal	Person correlation	Nilai Sig,	Kesimpulan
Soal 1	0,287	0,100	Tidak valid
Soal 2	0,451	0,007	Valid
Soal 3	0,260	0,137	Tidak valid
Soal 4	0,094	0,596	Tidak valid
Soal 5	0,082	0,644	Tidak valid
Soal 68	0,639	0,000	Valid
Soal 7	0,433	0,011	Valid
Soal 8	0,755	0,000	Valid
Soal 9	0,413	0,015	Valid
Soal 10	0,702	0,000	Valid
Soal 11	0,387	0,024	Valid
Soal 12	0,904	0,000	Valid
Soal 13	0,746	0,000	Valid
Soal 14	0,633	0,000	Valid
Soal 815	0,788	0,000	Valid
Soal 16	0,661	0,000	Valid
Soal 17	0,618	0,000	Valid
Soal 18	0,732	0,000	Valid
Soal 19	0,746	0,000	Valid
Soal 20	0,841	0,000	Valid

**Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.927	16

#### 4.1.1 Kecenderungan Variabel Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran “*YouTube Shorts Edukatif*” terhadap hasil kognitif belajar matematika siswa kelas I di SD NEGERI 101743 Hampanan Perak. Pengukuran pencapaian belajar dilakukan melalui instrumen tes yang sebelumnya telah melalui tahap uji coba di kelas II untuk menjamin kualitas

data yang dihasilkan. Berdasarkan uji coba tersebut, instrumen dinyatakan sangat layak digunakan karena memiliki 16 butir soal yang valid dengan tingkat reliabilitas sebesar 0,927 yang tergolong dalam kategori Sangat Tinggi.

Berdasarkan data statistik deskriptif yang telah dipaparkan, terlihat bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan media "*YouTube Shorts Edukatif*" menunjukkan peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan. Rata-rata skor pre-test untuk kelompok eksperimen adalah 39,69, kemudian meningkat tajam pada post-test menjadi 79,30. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 39,61 poin, dengan capaian nilai maksimal siswa menyentuh angka sempurna yaitu 100. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media visual berdurasi singkat sangat efektif dalam memfasilitasi siswa kelas I untuk memahami materi matematika secara mendalam.

Sebaliknya, kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mengalami peningkatan rata-rata dari 37,81 pada pre-test menjadi 64,29 pada post-test, dengan kenaikan sebesar 26,48 poin. Meskipun terdapat kenaikan, hasil ini mengindikasikan bahwa metode konvensional terbukti kurang efektif dalam memfasilitasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan media digital interaktif. Secara keseluruhan, kecenderungan variabel penelitian ini membuktikan bahwa pemanfaatan media *YouTube Shorts Edukatif* memberikan kontribusi positif yang besar terhadap

peningkatan pemahaman kognitif siswa.

### 1. Deskripsi Data Hasil Pre-test ( Tes Awal)

Data pre-test menggambarkan bahwa kondisi awal subjek penelitian cenderung homogen pada tingkat pemahaman yang terbatas. Sebagian besar subjek memperoleh skor di bawah standar kelulusan, yang mengindikasikan perlunya diberikan perlakuan khusus untuk meningkatkan kompetensi tersebut.

#### a. Deskripsi Data Nilai Pretest Kelas Kontrol

Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai penyebaran nilai pretest pada kelas kontrol, data nilai pretests siswa selanjutnya disajikan dalam bentuk interval kelas. Berdasarkan data yang diperoleh dari 28 siswa pada kelas kontrol diketahui bahwa nilai minimum pretest adalah 18.20 dan nilai maksimum adalah 52.25, sehingga diperoleh rentang nilai sebesar 34,05 . Data ini tersebut kemudian dikelompok ke dalam beberapa interval kelas agar penyebaran nilai siswa dapat terlihat dengan lebih.

Adapun interval nilai pretest pada kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4.3 Interval Nilai pretest kelas Kontrol**

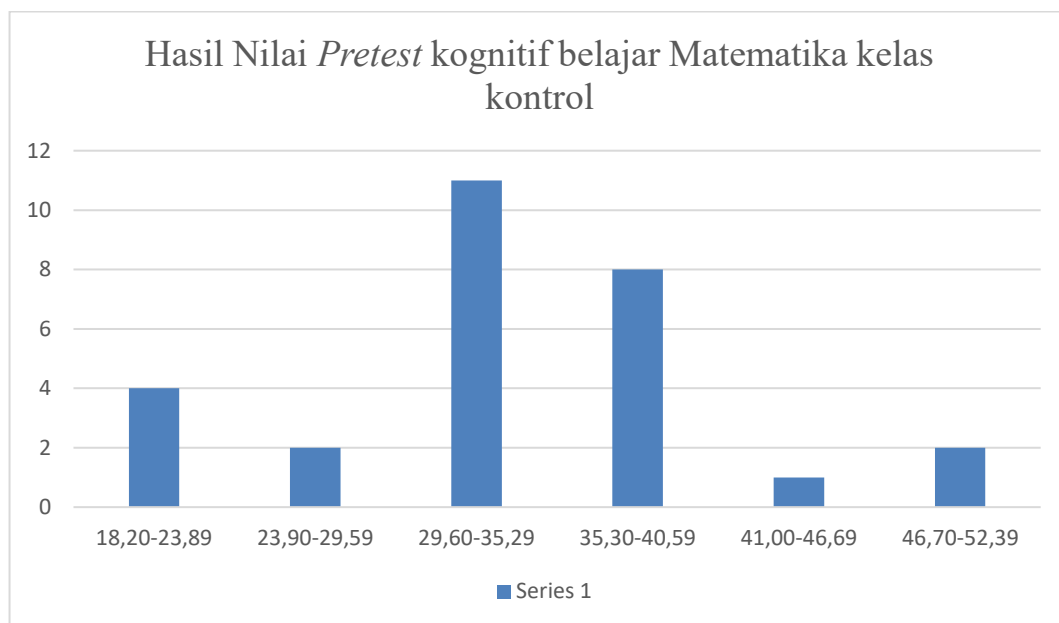
No	Interval	Frekuensi	Persentase %
1.	18,20-23,89	4	14,29%
2.	23,90-29,59	2	7,14%
3.	29,60-35,29	11	39,29%
4.	35,30-40,99	8	28,57%

5.	41,00-46,69	1	3,57%
6.	46,70-52,39	2	7,14%
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata (Mean)</b>			<b>37,81</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>			<b>56,50</b>
<b>Nilai Terendah</b>			<b>18,75</b>

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui hasil pretest kelas kontrol dengan jumlah 28 siswa didapatkan rata-rata (mean) sebesar 37,81, dengan nilai tertinggi 56,50 dan nilai terendah 18,75.

Terdapat 4 siswa (14,29%) dengan nilai interval 18,75 – 25,04, 2 siswa (7,14%) dengan nilai interval 25,05 – 31,34, 11 siswa (39,29%) dengan nilai interval 31,35 – 37,64, 8 siswa (28,57%) dengan nilai interval 37,65 – 43,94, 1 siswa (3,57%) dengan nilai interval 43,95 – 50,24, dan 2 siswa (7,14%) dengan nilai interval 50,25 – 56,54.

Untuk memperjelas gambaran mengenai penyebaran nilai pretest pada kelas kontrol, data tersebut juga disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



**Gambar 4.1 Diagram Batang Hasil Nilai *pretest* kelas kontrol**

Diagram tersebut menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa relatif tersebar pada beberapa interval nilai, dengan kecenderungan terbanyak berada pada interval 29,60-35,29. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas kontrol sebelum pembelajaran masih berada pada kategori sedang dan masih perlu ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang efektif.

#### **b. Deskripsi Data Nilai *Pretest* kelas Eksperimen**

Selain kelas kontrol, analisis deskriptif juga dilakukan terhadap nilai *pretest* pada kelas eksperimen untuk mengetahui kondisi awal pemahaman konsep siswa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan *YouTube Shorts Edukatif*.

Berdasarkan data yang diperoleh dari 28 siswa pada kelas eksperimen, diketahui bahwa nilai minimum *pretest* adalah 25 dan nilai maksimum adalah 62,50, sehingga diperoleh rentang nilai sebesar 37,50. Data nilai tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa interval kelas agar penyebaran nilai siswa dapat

terlihat secara lebih jelas.

Adapun interval nilai pretest pada kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut.

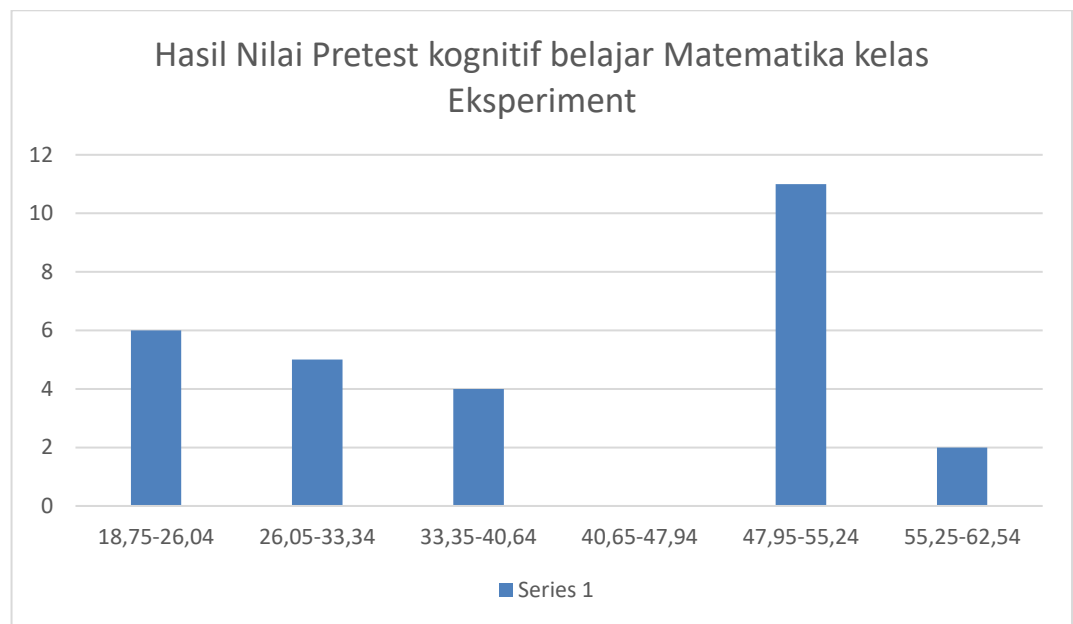
**Tabel 4.4 Interval Nilai pretest kelas Eksperimen**

No	Interval	Frekuensi	Persentase %
1.	18,75- 26,04	6	21,43%
2.	26,05-33,34	5	17,86%
3.	33,35- 40,64	4	14,29%
4.	40,65-47,94	0	00,00%
5.	47,95-55,24	11	39,29%
6.	55,25-62,54	2	7,14%
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata (Mean)</b>			<b>39,69</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>			<b>62,50</b>
<b>Nilai Terendah</b>			<b>18,75</b>

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui hasil pretest kelas eksperimen dengan jumlah 28 siswa didapatkan rata-rata (mean) sebesar 39,69, dengan nilai tertinggi 62,50 dan nilai terendah 18,75.

Terdapat 6 siswa (21,43%) dengan nilai interval 18,75 – 26,04, 5 siswa (17,86%) dengan nilai interval 26,05 – 33,34, 4 siswa (14,29%) dengan nilai interval 33,35 – 40,64, 0 siswa (0,00%) dengan nilai interval 40,65 – 47,94, 11 siswa (39,29%) dengan nilai interval 47,95 – 55,24, dan 2 siswa (7,14%) dengan 2nilai interval 55,25 – 62,54.

Untuk memperjelas gambaran mengenai penyebaran nilai pretest pada kelas eksperiment, data tersebut juga disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



**Gambar 4.2 Diagram Batang Hasil Nilai *pretest* kelas Ekspeiment**

Diagram tersebut menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa relatif tersebar pada beberapa interval nilai, dengan kecenderungan terbanyak berada pada interval 47,95-55,24. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas kontrol sebelum pembelajaran masih berada pada kategori sedang dan masih perlu ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang efektif.

## **2. Deskripsi Data Post-Test ( Setelah Pemberian perlakuan)**

Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran digital, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata subjek mengalami kenaikan, dan persentase subjek yang mencapai kriteria ketuntasan

meningkat drastis dibandingkan saat pre-test. Hal ini mengindikasikan bahwa intervensi yang diberikan efektif dalam meningkatkan pemahaman subjek.

**a. Deskripsi Data Nilai *Posttest* Kelas Kontrol**

Setelah proses pembelajaran berlangsung, siswa pada kelas kontrol diberikan posttest untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional.

Berdasarkan data yang diperoleh dari 28 siswa, diketahui bahwa nilai minimum posttest adalah 50 dan nilai maksimum adalah 81,25, sehingga diperoleh rentang nilai sebesar 56,25. Data tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa interval kelas untuk mengetahui penyebaran nilai siswa secara lebih jelas.

Adapun interval nilai posttest pada kelas kontrol disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4.5 Interval Nilai posttest kelas kontrol**

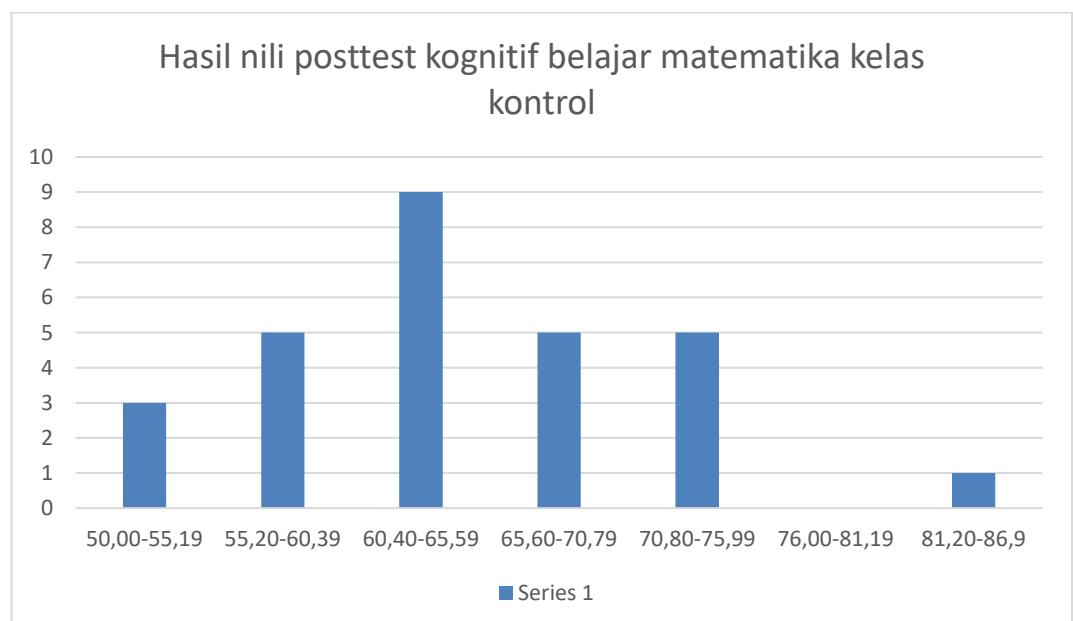
No	Interval	Frekuensi	Persentase %
1.	50,00-55,19	3	10,71%
2.	55,20-60,39	5	17,86%
3.	60,40-65,59	9	32,14%
4.	65,60-70,79	5	17,86%
5.	70,80-75,99	5	17,86%
6.	76,00-81,19	0	00,00%
7.	81,20-86,9	1	3,57%
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata (Mean)</b>			<b>64,39</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>			<b>81,25</b>

<b>Nilai Terendah</b>	<b>50</b>
-----------------------	-----------

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui hasil postes kelas kontrol dengan jumlah 28 siswa didapatkan rata-rata (mean) sebesar 64,39, dengan nilai tertinggi 81,25 dan nilai terendah 50,00.

Terdapat 3 siswa (10,71%) dengan nilai interval 50,00 – 55,19, 5 siswa (17,86%) dengan nilai interval 55,20 – 60,39, 9 siswa (32,14%) dengan nilai interval 60,40 – 65,59, 5 siswa (17,86%) dengan nilai interval 65,60 – 70,79, 5 siswa (17,86%) dengan nilai interval 70,80 – 75,99, 0 siswa (0,00%) dengan nilai interval 76,00 – 81,19, dan 1 siswa (3,57%) dengan nilai interval 81,20 – 86,39.

Untuk memperjelas gambaran mengenai penyebaran2 nilai posttest pada kelas kontrol, data tersebut juga disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



**Gambar 4.3 Diagram Batang Hasil Nilai *posttest* kelas Kontrol**

Diagram tersebut menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa relatif

tersebar pada beberapa interval nilai, dengan kecenderungan terbanyak berada pada interval 60,40-65,59. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas kontrol sebelum pembelajaran masih berada pada kategori sedang dan masih perlu ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang efektif.

#### **b. Deskripsi Data Nilai Posttest Kelas Eksperimen**

Posttest juga diberikan kepada siswa pada kelas eksperimen setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media *YouTube Shorts Edukatif*. Tujuan dari pemberian posttest ini adalah untuk mengetahui tingkat kognitif belajar Matematika siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran yang menggunakan media tersebut.

Berdasarkan data yang diperoleh dari 28 siswa, diketahui bahwa nilai minimum posttest adalah 48,25 dan nilai maksimum adalah 100, sehingga diperoleh rentang nilai sebesar 51,75. Data tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa interval kelas agar penyebaran nilai siswa dapat terlihat dengan lebih jelas.

Adapun interval nilai posttest pada kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4.6 Interval Nilai *Posttest* kelas Eksperimen**

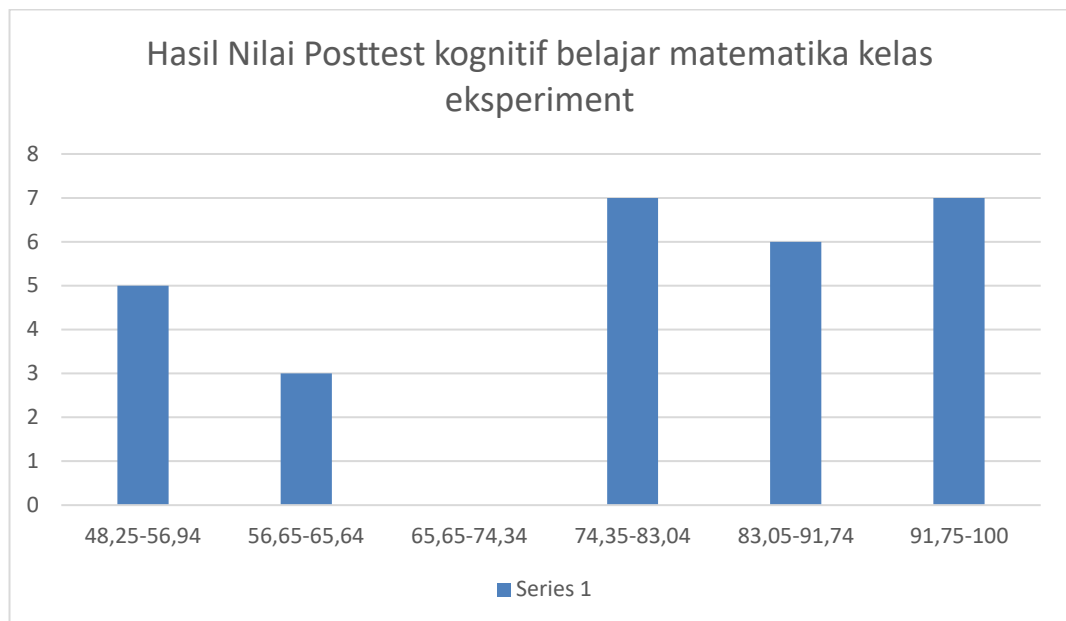
<b>No</b>	<b>Interval</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase %</b>
1.	48,25-56,94	5	17,86%
2.	56,65-65,64	3	10,71%
3.	65,65-74,34	0	0,00%
4.	74,35-83,04	7	25,00%
5.	83,05-91,74	6	21,43%
6.	91,75-100	7	25,00%

<b>Jumlah</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata (Mean)</b>		<b>79,30</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>100</b>
<b>Nilai Terendah</b>		<b>48,25</b>

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui hasil postes kelas eksperimen dengan jumlah 28 siswa didapatkan rata-rata (mean) sebesar 79,30, dengan nilai tertinggi 100,00 dan nilai terendah 48,25.

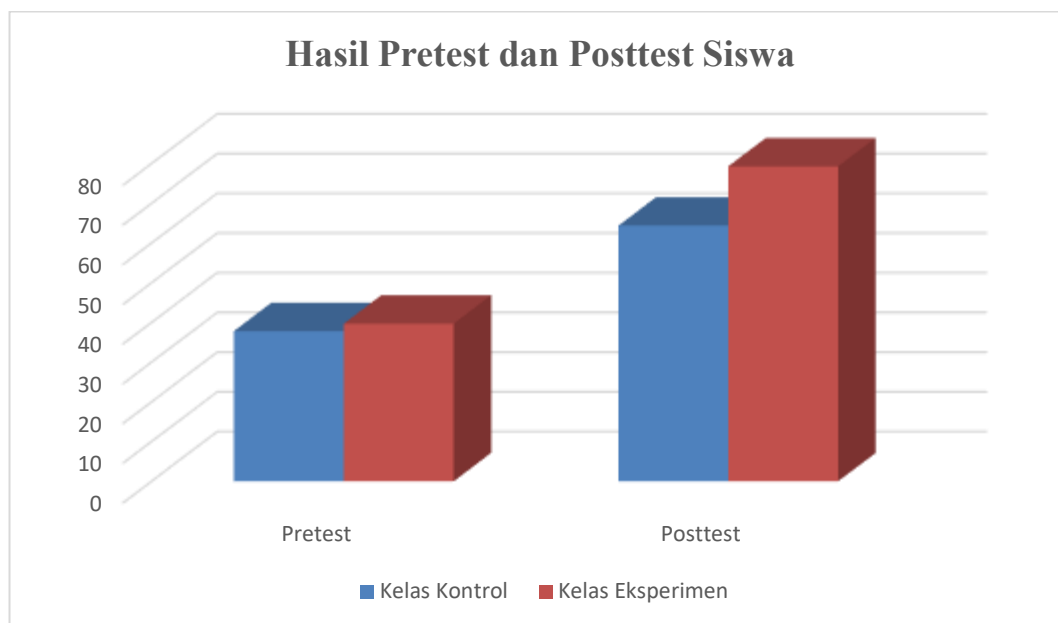
Terdapat 5 siswa (17,86%) dengan nilai interval 48,25 – 56,94, 3 siswa (10,71%) dengan nilai interval 56,95 – 65,64, 0 siswa (0,00%) dengan nilai interval 65,65 – 74,34, 7 siswa (25,00%) dengan nilai interval 74,35 – 83,04, 6 siswa (21,43%) dengan nilai interval 83,05 – 91,74, dan 7 siswa (25,00%) dengan nilai interval 91,75 – 100,00

Untuk memperjelas gambaran mengenai penyebaran nilai posttest pada kelas eksperimen, data tersebut juga disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



**Gambar 4.4 Diagram Batang Hasil Nilai *posttest* kelas Eksperiment**

Diagram tersebut menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa relatif tersebar pada beberapa interval nilai, dengan kecenderungan terbanyak berada pada interval 74,35-83,04. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas kontrol sebelum pembelajaran masih berada pada kategori sedang dan masih perlu ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang efektif.



**Gambar 4.5 Diagram Batang Perbandingan Rata-rata Nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas Eksperimen**

Secara deskriptif, data tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil akhir pemahaman konsep siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Namun demikian, untuk memastikan apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik, diperlukan pengujian lebih lanjut melalui uji prasyarat analisis dan uji hipotesis yang akan dibahas pada subbab berikutnya.

### **3. Kesimpulan Deskripsi Data *Pretest* dan Data *Posttest***

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1) Nilai *pretest* pada kelas kontrol menunjukkan bahwa kemampuan awal pemahaman konsep siswa masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 37,81, dengan nilai minimum 18,75

dan nilai maksimum 56,50. Penyebaran nilai siswa sebagian besar berada pada interval 50,25-56,54, yang menunjukkan bahwa sebelum proses pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman konsep yang optimal terhadap materi yang dipelajari.

2) Nilai pretest pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa kemampuan awal pemahaman konsep siswa juga berada pada kategori yang relatif sama dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen adalah 39,69, dengan nilai minimum 18,75 dan nilai maksimum 62,50. Sebagian besar siswa berada pada interval 55,25-62,54, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih berada pada tingkat rendah hingga sedang. Perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen hanya sebesar 1,88, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif seimbang sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.

3) Nilai posttest pada kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan hasil pemahaman konsep siswa setelah mengikuti proses pembelajaran secara konvensional. Nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol adalah 64,39 dengan nilai minimum 50 dan nilai maksimum 81,25. Sebagian besar siswa berada pada interval 81,20-86,39, yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa meskipun peningkatannya masih berada pada kategori sedang.

4) Nilai posttest pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen mencapai 79,30, dengan nilai minimum 48,25 dan nilai maksimum 100. Sebagian besar siswa

berada pada interval 91,75-100, yang menunjukkan bahwa tingkat pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media YouTube Shorts Edukatif memberikan dampak yang lebih baik terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional

**Tabel 4.7 Statistik Deskripsi Hasil Belajar Siswa**

Kelas	N	Mean	Median	Std Deviation	Minimum	Maksimum	Variance
Pre-test Eks	28	39,69	43.75	10.881	25	62.50	118.415
Posttest Eks	28	79,30	82.85	13.406	48.25	100	179.731
Pre-test kontrol	28	37,81	37.40	8.6487	18.20	52.25	74.801
Posttest kontrol	28	64.39	62.50	8.6473	50	81.25	74.776

## 4.2 Uji 8Persyaratan Analisis

### 4.2.1 Uji Normalitas dan Homogenitas Varians

Sebelum melanjutkan analisis lebih lanjut, penting untuk menjamin bahwa data yang diperoleh memenuhi syarat-syarat dasar untuk analisis statistik parametrik. Tahapan ini mencakup uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan keakuratan penarikan kesimpulan.

Uji normalitas dilakukan menggunakan pendekatan Shapiro-Wilk untuk melihat apakah data hasil belajar matematika pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal.

**Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas<sup>2</sup>**

Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)	Nilai Statistik	Asymp.Sig. (2-tailed)
Pre-Test Eksperimen	0.930	0.062
Post-Test Eksperimen <sup>8</sup>	0.940	0.107
Pre-Test Kontrol	0.958	0.317
Post-Test Kontrol	0.931	0.65

*Catatan: Nilai Asymp. Sig. > 0.05 mengidentifikasi bahwa data mengikuti distribusi normal*

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji kesamaan varians dengan menggunakan uji Levene's Test. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan apakah varians antar kelompok yang diteliti bersifat homogen atau memiliki kesamaan, dengan kriteria bahwa nilai signifikansi harus lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ).

**Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Varians**

Uji Homogenitas (Levene'S Test) <sup>2</sup>	Levene Statistik	df1	df2	sig
Hasil belajar (Based on mean)	2.349	3	108	0.077

*Catatan: Nilai sig. > 0.05 menunjukkan bahwa varians antar kelompok adalah homogen*

### 4.3 Pengujian Hipotesis

#### 4.3.1 Uji ANOVA

Setelah memastikan bahwa data memenuhi asumsi distribusi normal dan homogenitas, peneliti melanjutkan analisis dengan uji ANOVA untuk menguji hipotesis penelitian<sup>8</sup>. Berdasarkan hasil olah data pada tabel ANOVA, diperoleh nilai F hitung sebesar 111,814 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000.

**Tabel 4.10 Hasil Uji ANOVA**

ANOVA	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between groups	37546.190	3	12515.397	111.814	0.000
Within Groups	12088.510	108	111.931		
Total	49634.700	111			

Catatan: Nilai Sig. 0,000 ( $p < 0,05$ ) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar kognitif matematika antar kelompok penelitian.

Temuan ini sangat menggembirakan serta memberikan bukti empiris yang kuat bahwa penggunaan metode pengajaran yang interaktif dan inovatif berpotensi besar dalam memperbaiki pencapaian belajar siswa secara signifikan. Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Hattie (2009) yang mengungkapkan bahwa metode pengajaran yang aktif dapat memberikan peningkatan substansial terhadap pencapaian belajar peserta didik.

Melalui pemanfaatan media "YouTube Shorts Edukatif" yang menyenangkan, para siswa kelas I di SD NEGERI 101743 Hampan Perak tidak hanya sebatas belajar secara pasif, tetapi juga berpartisipasi secara emosional dalam proses pembelajaran. Keterlibatan emosional ini pada gilirannya terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi serta kedalaman pemahaman kognitif mereka terhadap materi matematika yang disampaikan.

#### 4.3.2 Uji Hipotesis Independent T-Test

Untuk menguji hipotesis terkait perbedaan rata-rata pencapaian belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, peneliti menggunakan Uji Independent T-test. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok

tersebut setelah diberikan perlakuan.

**Tabel 4.11 Hasil Uji Independent T-Test**

Uji T-Test	T	Df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Different	95% Confidence Interval
Hasil belajar	5,777	54	0,000	17,41786	3,01489	(11,373,23,462)

*Catatan: Nilai Sig. 0,000 ( $p < 0,05$ ) mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol*

Hasil uji T-test menunjukkan nilai t sebesar 5,777 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 54 dan nilai signifikansi (p) sebesar 0,000. Temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen tercatat lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, dengan selisih rata-rata (mean difference) sebesar 17,41 poin. Hal ini memberikan bukti kuat bahwa penggunaan media pembelajaran "YouTube Shorts Edukatif" secara efektif dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa kelas I di SD NEGERI 101743 Hampan Perak.

#### 4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengeksplorasi penerapan penggunaan media pembelajaran "YouTube Shorts Edukatif" terhadap hasil belajar siswa kelas I di SD NEGERI 101743 Hampan Perak. Pencapaian belajar siswa dinilai melalui pre-test dan post-test, yang memberikan wawasan yang jelas mengenai sejauh mana efektivitas metode pengajaran yang diterapkan.

Berdasarkan analisis data pada Tabel 4.3, terlihat bahwa kelompok eksperimen yang memanfaatkan media pembelajaran "*YouTube Shorts Edukatif*" menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar. Rerata nilai pre-test pada kelompok eksperimen adalah 42,56, sementara pada post-test meningkat drastis menjadi 81,71. Peningkatan sebesar 39,15 poin ini bukan hanya sekadar angka; ini adalah cerminan dari perubahan yang nyata dalam pemahaman siswa. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa siswa lebih mampu mengerti dan menerapkan konsep yang dipelajari saat terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif serta menyenangkan.

Sebaliknya, kelompok kontrol yang diajar dengan metode pengajaran tradisional hanya mengalami peningkatan dari 35,25 pada pre-test menjadi 64,29 pada post-test, dengan peningkatan sebesar 29,04 poin. Meskipun ada peningkatan, hasil ini mengindikasikan bahwa metode pengajaran yang lebih konvensional tidak seefektif media digital inovatif dalam membimbing siswa memahami materi. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang aktif dan interaktif dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik (Hattie, 2009).

Penting untuk dicatat bahwa peningkatan yang signifikan dalam kelompok eksperimen tidak hanya mencerminkan keberhasilan metode yang diterapkan, tetapi juga menunjukkan bahwa siswa lebih berpartisipasi secara emosional dan intelektual selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik seperti "*YouTube Shorts Edukatif*" mampu menghadirkan

lingkungan pembelajaran yang menarik, sehingga siswa merasa lebih terdorong untuk belajar.

#### 4.4.1 Uji Hipotesis dengan Uji Independent T-test

Untuk menguji hipotesis terkait perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, peneliti menggunakan Uji Independent T-test. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t yang diperoleh adalah 5,777 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 54 dan nilai signifikansi (p) sebesar 0,000. Angka tersebut mengindikasikan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Rerata hasil belajar pada kelompok eksperimen mencapai 81,71, yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang memperoleh skor rata-rata 64,29. Selisih rata-rata (mean difference) sebesar 17,41 poin ini membuktikan keunggulan media yang diterapkan.

Hasil ini mendukung hipotesis bahwa penggunaan media pembelajaran "*YouTube Shorts Edukatif*" secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas I di SD NEGERI 101743 Hamparan Perak. Oleh karena itu, siswa yang belajar menggunakan media ini bukan hanya memperoleh nilai yang lebih tinggi, tetapi juga menunjukkan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap materi yang diajarkan melalui proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

#### 4.4.2 Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Peningkatan hasil belajar yang signifikan dalam penelitian ini sejalan dengan temuan Nurwanti dkk. (2024) yang menegaskan bahwa penggunaan media *YouTube* dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh positif yang nyata terhadap capaian akademik siswa di tingkat sekolah dasar. Bukti nyata terlihat pada kelompok eksperimen di SD NEGERI 101743 Hampan Perak yang menggunakan media *YouTube Shorts Edukatif*, di mana rata-rata nilai siswa melonjak drastis dari 42,56 menjadi 81,71, sementara kelompok kontrol hanya mencapai 64,29. Keberhasilan ini juga divalidasi oleh uji ANOVA yang menghasilkan nilai  $F$  sebesar 111,814 dan signifikansi 0,000, yang membuktikan bahwa perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok tersebut sangat signifikan dan bukan terjadi secara kebetulan.

Di sisi lain, Yuliana & Aminullah (2020) sebagaimana dikutip dalam jurnal tersebut, menjelaskan bahwa hasil belajar sangat dipengaruhi oleh interaksi antara faktor internal dan eksternal, di mana motivasi dan minat siswa berperan sebagai kunci keberhasilan kognitif. Dalam penelitian ini, penerapan *YouTube Shorts* bertindak sebagai faktor eksternal inovatif yang berhasil menstimulasi faktor internal siswa, seperti rasa ingin tahu dan keterlibatan emosional, sehingga pemahaman konsep matematika mereka menjadi lebih mendalam. Dengan demikian, penggunaan media audio-visual yang menarik tidak hanya sekadar memindahkan pengetahuan, tetapi juga membangun kesiapan psikologis siswa untuk belajar secara lebih

efektif dan menyenangkan

#### **4.4.3 Implikasi Hasil Penelitian**

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, terlihat bahwa penerapan metode pengajaran yang inovatif melalui media YouTube Shorts Edukatif memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap pencapaian belajar siswa. Hal ini menjadi poin penting bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi digital. Dengan mengadopsi pendekatan berbasis audio-visual yang interaktif, siswa tidak hanya menyerap materi secara pasif, tetapi juga terdorong untuk lebih antusias dan aktif dalam proses eksplorasi ilmu pengetahuan.

Pendidikan sejatinya bukan sekadar proses transfer informasi, melainkan upaya mendalam dalam menumbuhkan minat belajar dan mengasah keterampilan yang relevan bagi masa depan siswa. Oleh karena itu, pendidik perlu terus berinovasi dalam menerapkan metode yang mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan intelektual peserta didik di dalam kelas. Melalui langkah ini, kita dapat membentuk generasi yang tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga memiliki adaptabilitas yang tinggi dalam menghadapi tantangan di era global yang terus berubah.

#### **4.4.4 Kesimpulan Pembahasan**

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media *YouTube Shorts Edukatif* pada kelompok eksperimen terbukti jauh lebih efektif dalam mendongkrak hasil belajar siswa dibandingkan dengan

pendekatan konvensional pada kelompok kontrol. Temuan ini memperkuat bukti empiris bahwa integrasi teknologi dan inovasi<sup>8</sup> dalam proses instruksional merupakan kunci utama dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar.

Oleh karena itu, sangat disarankan bagi para pendidik untuk terus berinovasi dan mengadopsi media pembelajaran yang lebih variatif serta interaktif guna mengoptimalkan potensi akademik siswa di masa depan. Pendidikan yang ideal tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada penciptaan lingkungan belajar yang inspiratif, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya mengenai pengaruh penggunaan media *YouTube Shorts Edukatif* terhadap hasil belajar kognitif matematika siswa kelas I di SD NEGERI 101743 Hampan Perak, maka peneliti menarik beberapa kesimpulan utama sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Matematika pada Kelompok Eksperimen Penerapan media pembelajaran berbasis YouTube Shorts Edukatif pada siswa kelas I terbukti secara signifikan mampu mengoptimalkan pencapaian hasil belajar kognitif matematika. Hal ini tercermin dari peningkatan capaian nilai rata-rata (mean) siswa yang sangat progresif, di mana pada saat pretest kelompok ini memperoleh rata-rata sebesar 39,69 kemudian melonjak drastis menjadi 79,30 pada tahap posttest. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa karakteristik media audio-visual yang bersifat ringkas, dinamis, dan menarik sangat efektif dalam membantu siswa kelas I memahami konsep-konsep matematika yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih konkret dan mudah diingat melalui visualisasi yang tepat.
2. Hasil Belajar Matematika pada Kelompok Kontrol Hasil belajar kognitif matematika pada kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah dan pemberian tugas

secara lisan) menunjukkan perkembangan yang kurang optimal jika dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Meskipun terdapat peningkatan nilai dari rata-rata pretest sebesar 37,81 menjadi 64,39 pada posttest, namun selisih peningkatan tersebut tidak mampu melampaui capaian kelompok yang diberikan perlakuan media inovatif. Rendahnya capaian ini disebabkan oleh kurangnya stimulus visual yang variatif dalam metode konvensional, sehingga siswa cenderung lebih pasif, kurang antusias, dan lebih cepat merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung, yang pada akhirnya menghambat penyerapan materi secara komprehensif.

3. Pengaruh Media YouTube Shorts Edukatif terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang sangat positif dan signifikan dari penggunaan media YouTube Shorts Edukatif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif matematika siswa kelas I di SD Negeri 101743 Hampan Perak. Hal ini terlihat jelas dari perbandingan efektivitas antara kedua kelas: pada kelompok eksperimen, terjadi lonjakan nilai yang sangat signifikan dari rata-rata pretest 39,69 menjadi 79,30 pada posttest (meningkat sebesar 39,61 poin). Sementara itu, kelompok kontrol hanya mengalami kenaikan dari rata-rata pretest 37,81 menjadi 64,39 pada posttest (hanya meningkat sebesar 26,48 poin). Pembuktian secara statistik melalui uji ANOVA semakin memperkuat temuan ini dengan perolehan nilai F sebesar 111,814 dan tingkat

signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , maka secara meyakinkan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah dikemukakan, peneliti memberikan beberapa saran konstruktif guna pengembangan kualitas pendidikan yang lebih baik di masa mendatang:

1. Pengembangan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Guru sangat disarankan untuk mengintegrasikan media audio-visual interaktif seperti *YouTube Shorts Edukatif* dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada konsep-konsep matematika yang dianggap abstrak dan menantang bagi siswa kelas I. Hal ini didasarkan pada fakta bahwa media ini terbukti mampu mendongkrak rata-rata nilai siswa secara signifikan hingga mencapai 81,71. Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penyediaan sarana prasarana digital serta memfasilitasi guru dalam mengakses platform edukasi berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.
2. Pengembangan Kompetensi Pendidik: dalam Inovasi Media Sangat diperlukan adanya pelatihan dan workshop teknologi secara rutin bagi para guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam merancang serta mengelola metode pembelajaran yang inovatif melalui media digital. Selain itu, program mentoring atau forum berbagi antar guru dapat mempercepat adaptasi penggunaan media *YouTube* sebagai alat bantu ajar,

sekaligus menumbuhkan semangat kolaborasi dalam mengembangkan strategi pengajaran yang efektif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

3. Rekomendasi Penelitian Lanjutan Peneliti selanjutnya: direkomendasikan untuk melaksanakan penelitian yang bersifat longitudinal atau jangka panjang guna memantau konsistensi efektivitas media *YouTube Shorts* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Perlu juga dilakukan penelitian lanjutan pada mata pelajaran selain matematika atau di jenjang kelas yang berbeda dengan variasi populasi yang lebih luas. Hal ini bertujuan untuk menguji generalisasi hasil penelitian serta mengeksplorasi potensi media sosial edukatif lainnya dalam mendukung pencapaian akademik siswa.
4. Kolaborasi Sinergis dengan Orang Tua Orang tua hendaknya dilibatkan secara aktif dalam mendukung proses pembelajaran anak melalui sosialisasi mengenai pemanfaatan media digital yang sehat dan edukatif di rumah. Penyediaan forum komunikasi antara sekolah dan orang tua sangat penting untuk memastikan adanya sinergi dalam memantau perkembangan belajar anak. Dengan dukungan orang tua dalam mengarahkan tontonan edukatif seperti *YouTube Shorts*, diharapkan hasil belajar yang telah dicapai di sekolah dapat diperkuat kembali melalui aktivitas belajar yang menyenangkan di rumah.
5. Evaluasi dan Fleksibilitas Kurikulum Pembelajaran Pihak sekolah perlu melakukan evaluasi berkala terhadap metode pengajaran dan media yang

digunakan berdasarkan umpan balik langsung dari siswa dan guru agar proses belajar mengajar selalu adaptif sesuai kebutuhan peserta didik. Kurikulum di tingkat satuan pendidikan sebaiknya dibuat lebih fleksibel guna memberi ruang bagi guru untuk terus berinovasi mengikuti perkembangan teknologi informasi, sehingga pengalaman belajar siswa tetap relevan, aktif, dan bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

- (Nasution, J. S., et. a. 2025). (2024). Manfaat Media Sosial Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Mahasiswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 4808–4814.
- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar (Digital Learning Media as an Implementation of Innovative Learning for Elementary Schools). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3951–3955. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11640>
- Aferta, D. D. (2024). *Youtube Shorts Sebagai Media Edukasi: Studi Netnografi Pada Youtube Shorts@ Enobening*. 1(6733). [http://repository.uin-suska.ac.id/82738/%0Ahttp://repository.uin-suska.ac.id/82738/1/SKRIPSI GABUNGAN.pdf](http://repository.uin-suska.ac.id/82738/%0Ahttp://repository.uin-suska.ac.id/82738/1/SKRIPSI%20GABUNGAN.pdf)
- Agustianti, R., Pandriadi, Nussifera, L., Wahyudi, L., Angelianawati, Meliana, I., Sidik, E. A., Qomarotun, Nurlaila, Nicholas Simarmata, Irfan Sophan Himawan, E., Pawan, Faisal Ikhrum, Astri Dwi Andriani, Ratnadewi, I. R., & Hardika. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*.
- Aini, A., & Alfani Hadi. (2023). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 2(2), 208–224. <https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v2i2.104>
- Akbar, A., & Zahfa, F. (2025). *Validitas and Reliabilitas Validity and Reliability*. 8781–8787.
- Akbar, M. S. F. (2022). *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kegiatan Belajar Dan Mengajar Terhadap Pembentukan Karakter Anak Generasi Z*. 2(2), 437–446.
- Akbar, R., Weriana, Siroj3, R. A., & Afgani, M. W. (2023). *Experimental Researcrh Dalam Metodologi Pendidikan*. 9(2), 465–474.
- Aldin, Sukmawati, M. (2023). Penggunaan Youtube Dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 5(3), 12–19. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Alga, R. K., Hsb, A. A. A., Azhara, S., Hakim, E. H., Afia, N., & Yusnaldi, E. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar Melalui Presentasi Interaktif dan Video Animasi. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 5(3), 200–212. <https://doi.org/10.51178/ce.v5i3.2197>
- Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. (2023). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd*

- Islam Riyadhul Jannah Depok*. 2(3), 11716–11730.2
- Angely, W., & Aryani, Z. (2025). *Rancangan Media Pembelajaran Papan Jurang Penjumlahan dan Pengurangan*. 1(5).
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Azzahra Kamila Cahyani Masdar, Lailatun Nadira, Yova Murnika, & Wismanto Wismanto. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.243>
- Bu'ulolo, W., & Hulu, M. K. (2025). Peran media sosial dalam meningkatkan proktivitas Mahasiswa. *IDENTIK: Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan Dan Teknik*, 2(1), 51–59.
- Budianti, Y. (2023). *Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 7, 127–136.
- Chapter, B. (2021). *pembelajaran berbasis riset*.
- Damayanti, A. (2022). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah*. 1(1), 99–108.2
- Daniyati Ani, Bulqis Saputri Ismy, Aqila Septiyani Siti, & Setiawan Usep. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Dr. ABDUL MAJID, M. P., & FITRI REZKI AMALIAH, S.Pd., M. P. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika Sd/Mi*.
- Dwi, V., Endang, W., Surya, Y. F., & Rusdial, M. (2021). Learning Media, Indonesian Language Teaching. *Pendidikan Rokania*, 6(2), 262–272. <http://ejournal.stain.sorong.ac.id/indeks.php/al-riwayah>
- Dwistia, H., Sajdah, M., Awaliah, O., & Elfina, N. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 81–99. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>
- Dzikri, M. R., Tinggi, S., Islam, A., Aisyah, S., Tinggi, S., Islam, A., Mahfuzah, A., Tinggi, S., & Islam, A. (2024). Dampak Positif Dan Negatif Media Sosial Terhadap Perilaku Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah P-ISSN:*, 7(2), 139. <https://doi.org/10.47732/darris.v7i2.563>
- Education, E., Guru, P., Dasar, S., Buton, U. M., & Pembelajaran, M. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(4), 1834–1839.
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U.

- (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Faidah, N. N., Listiawati, M., & Yamin, I. M. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kognitif Siswa Pada Materi Pemanasan Global The Effect Of Purwaningsih*. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi*. 2(4), 422–427.
- Using Liveworksheets Learning Media In Increasing Students ' Cognitive Learning Outcomes*. 1(April), 194–208.
- Hadi, S., & Putra, J. (2021). *Pendekatan Jelajah Alam Sekitar ( JAS ) : Dampaknya terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP*. 4(2), 204–213.
- Hamzah, F., Nasution, N. H., & Muslimin. (2024). Peran Kanal Youtube Sumeks Minggu Dalam Menyajikan Informasi Sosial Budaya Di Ogan Komering Ilir. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik*, 01(04), 563–571.
- Hasanah, L., Sabrina, M. T., Nazmi, S. A., Azzahra, F., Izzati, N., Tarbiyah, F. I., Islam, P., & Usia, A. (2022). *Pengembangan konsep penjumlahan dan pengurangan melalui metode jarimatika pada anak usia dini*. 04, 91–95.
- Hasanah, L., Tasha Sabrina, M., Nazmi, S. A., Anwar, F. A., & Izzati, N. (2022). Pengembangan Konsep Penjumlahan Dan Pengurangan Melalui Metode Jarimatika Pada Anak Usia Dini. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 85–89. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol4.no2.a6641>
- Hayati1, S., & Saputra, L. A. (2023). *Pengaruh Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Dengan Kepuasan Kerja Sebagai Variabel Intervening Pada Cv. Jaya Anugrah*. 2(1), 49–53.
- Heryanto, Sembiring, S. B., & Togatorop, J. B. (2022). *Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 6(1), 45–54.
- Hidayati, V., Nuroso, H., & Hayat, S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Katak Lompat Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Kelas I SD*. 4, 16845–16852.
- Ira Darmayanti, dkk. (2022). Learning in. *Theory Into Practice*, 43(4), 281–286.
- Iryadi, A. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental Remaja. *MUDABBIR Journal Reserch and Education Studies*, 3(2), 50–54. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v3i2.370>
- Khairunnisa, D. P. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Word square Berbantu Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Siswa Sekolah Dasar*. 6(4), 7426–7432.
- Kusmadi, R., Basodin, & Muhram, L. O. (2023). Sultra Law Review. *Jurnal Sultra Law Review*, 5(2), 2716–2730.

- Kusumaningrum, H., Unik Hanifah Salsabila, Nanik Rahmanti, Istiani Nur Kasanah, & Dian Sidik Kurniawan. (2022). Optimalisasi Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 5(1), 92–114. <https://doi.org/10.54396/saliha.v5i1.223>
- Latifah, N. et al. (2023). Systematic Literature Review: Media Pembelajaran Sudut Pasar Online untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal IElementaria Edukasia*, 6(4), 1971–1983.
- Lestari, D. G., & Irawati, H. (2021). Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiri. *BIOMA: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 2(2), 51–59. <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/bioma/article/view/861>
- Leuwol, F., Wajdi, M., Sonjaya, I., Amri, N. A., Subandi, A., Sudyarti, S., Nurbaya, S., Fallo, D. Y. A., Maklassa, M., & Ndaumanu, R. I. (2023). Memaksimalkan Potensi Youtube sebagai Guru Virtual. In *Penerbit PT Kodogu Trainer Indonesia*.
- Lisa. (2022). *Inovasi Pembelajaran Matematika Sd / Mi Dengan*. 3(1), 44–63.
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666– 672. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>
- Lutfia, A. H., Kusumaningsih, W., & Suneki, S. (2023). *Analisis Pemanfaatan Media Math Playground Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 1 Materi Pengurangan*. 09, 3676–3684.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Tangerang, U. M. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386.
- Mardicko, A. (2022). *Belajar dan Pembelajaran - Dr. 4*, 5482–5492.
- Maria, A., & Maulana, R. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. c*, 1–8. <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.457>
- Marianus, S. M., Katolik, U., Thomas, S., & Indonesia, M. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema Praja Muda Karena Kelas III SD RK Budi Luhur Medan Denai Tahun Pembelajaran 2020 / 2021*. 6, 2289–2296.
- Masa Belajar, P., Rumah, D., Sdn, D., Kabupaten, B., Putri, T., Andianik, N., Purnamasari, I., & Rahmawati, I. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(10), 156–165.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.6791790>

- Miftahul Jannah, & Miftahul Hayati. (2024). Pentingnya kemampuan literasi matematika dalam pembelajaran matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 40–54. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.416>
- Musrifah Mardiani Sanaky, La Moh. Saleh), H. D. T. (2021). *Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah*. 11(1), 432–439.
- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrin Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Nurmalia, L., Iswan, Prasanti, A., Syahidah, H., Mudirka, & Azizah. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Pocket book Matematika*.
- Oktariadi, O., & Lian, B. (2023). *Pengaruh Media Lidi Hitung Terhadap Kemampuan Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas I Sd Negeri 09 Pedamaran*. 3, 9096–9107.
- Pembelajaran, B. D. A. N. (2022). *Tahta Media Group*.
- Pengabdian, J. H., & Masyarakat, P. (2023). *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Komunikasi, Informasi, Dan Dokumentasi; Pendidikan Di Majelis Taklim Annur Sejahtera*. 2, 1–8.
- Pgmi, P., Syekh, U., Hasan, A., & Addary, A. (2024). 1, 2, 3. 4(1), 1–9.
- Pitaloka1, R. N., Ysh2, A. Y. S., & Asep Ardiyanto3. (2022). *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sd Negeri Sarirejo 03 Dengan Siswa Kelas Vi Sd Negeri Sukoharjo 03 Tahun Pelajaran 2018/2019*. 8(3), 278–289.
- Pratama, S., & Hermanu, D. H. (2023). Pengaruh Konten Video Youtube Den Dimas Terhadap Pembentukan Sikap sosial Remaja. *Inter Komunika: Jurnal Komunikasi*, 7(2), 34. <https://doi.org/10.33376/ik.v7i2.2069>
- Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi. *Jurnal Common*, 3(1), 71–80. <https://doi.org/10.34010/common.v3i1.1950>
- Putri, T. N. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Matematika Kelas 2 di SDN Bandulan 03*. 1(2), 1–23.
- Qadir, A. (2024). Media Sosial(Definisi, Sejarah Dan Jenis-jenisnya). *Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 3(6), 1–23.

- Qorimah, E. N. (2022). *Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif*. 6(2), 2055–2060.
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., & Kurnawati, W. O. I. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 10646–10653. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1890>
- Ridho, M. (2022). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi*. 8(2), 118–128.
- Riduan, Fauziah, N., Amelia, K., & Sumarno. (2023). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Informasi Pendidikan. *Borneo Journal of Islamic Education*, 3(1), 54–56.
- Rizall\*, R., Shandy, V. R., & , Mesa Sukmadani Rusdi1, H. A. (2024). *Kajian Kepuasan Pasien Terhadap Pelayanan Kefarmasian Di Apotek Rawat Jalan RSUD Sungai Dareh*. 03(02), 58–67.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Setyawati, E., Ngadiman, & Susanti, A. D. (2021). *Penerapan Model Explicit Instruction (Ei) Berbantu Media Jobsheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Kelas Xi Akl*. 7(1), 115–127.
- Sinambela, J. L., & Sinaga, J. (2024). *Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*. *Jimad: Juranla Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 2(1), 31–43.
- Suartini, N. K., Pradnyana, P. B., & Ardiani, P. K. (2022). *Analisis bahan ajar matematika pada materi pengurangan dan penjumlahan siswa kelas iii sd no. 1 pelaga tahun 2022*. 8(5), 6–11.
- Syahroni, M. I. (2022). *Prosedur Penelitian Kuantitatif*. 2(3), 43–56.
- Tauhid, K., Safari, Y., & Nurhida, P. (2024). *Karimah Tauhid, Volume 3 Nomor 9 (2024), e-ISSN 2963-590X*. 3, 9817–9824.
- Telaumbanua, T. S., & Laoli, E. S. (2023). *Pengembangan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Menggunakan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 3 Tuhemberua Satu Atap*. 5, 603–617.
- Teni Nurrita. (2021). *Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Peserta*

didik. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(2), 172.

Tinambunan, T. M. (2022). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Komunikasi Massa Dikalangan Pelajar. *Jurnal Mutakallimin : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(1), 14–21. <https://doi.org/10.31602/jm.v5i1.6756>

Tri Ayu Mareta, Desty Endrawati Subroto, Lailaturrohmah Aulia, Siti Nuryanah, & Ratu Najwa Fadilah. (2025). Peran Media Sosial Youtube sebagai Media Edukasi dalam Pendidikan Generasi Z. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 98–106. <https://doi.org/10.59061/guruku.v3i1.894>

Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>

Wityastuti, E. Z., Masrofah, S., Haqqi, T. A. F., & Salsabila, U. H. (2022). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(1), 39–46. <https://doi.org/10.54082/jupin.39>

Wulandari, T. A. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran “Panen Kancil” Terhadap Pemahaman Konsep Kpk Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv Sdn 107418 Bangun Sari Baru.*

Yuniarti, A., Safarini, F., Rahmadia, I., Putri, S., Biologi, P., Tanjungpura, U., & Artikel, I. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital perubahan yang didapat harus bernilai positif bagi diri individu . perubahan yang didapat dari belajar , dan dari apa yang dipelajari oleh seseorang muncullah kemampuan bertujuan agar murid mendapat ilmu dan pengetahuan. *Journal Education and Technology*, 4, 84–95.

# LAMPIRAN

## LAMPIRAN 1

### MODUL AJAR *DEEP LEARNING KELAS KONTROL*

---

#### RENCANA PEMBELAJARAN “PENGURANGAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	: Sekolah Dasar
<b>Mata Pelajaran</b>	: Matematika
<b>Fase/Kelas</b>	: A/1
<b>Alokasi Waktu</b>	: 2 × 35 menit (2JP)

---

#### A. Dimensi Profil Lulusan

- Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME ✓
- Kewargaan ✓2
- Penalaran Kritis✓
- Kreativitas✓
- Kolaborasi✓
- Kemandirian✓
- Kesehatan
- Komunikasi

#### B. Tujuan Pembelajaran

- Melalui metode ceramah, peserta didik mampu mengaplikasikan pengurangan di dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

#### C. Praktik Pedagogis

Praktik pedagogis pada pembelajaran ini dirancang untuk menumbuhkan *deep learning* melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang berfokus pada kemampuan siswa dalam menganalisis masalah nyata, membangun pemahaman konsep secara mendalam, serta menghasilkan solusi kreatif.

#### D. Lingkungan Pembelajaran

- Lingkungan pembelajaran di sekolah dasar adalah keseluruhan kondisi fisik dan nonfisik yang disiapkan untuk mendukung proses belajar peserta didik. Lingkungan ini mencakup tata ruang kelas yang nyaman, kebersihan dan ketersediaan fasilitas, suasana belajar yang kondusif, serta hubungan sosial yang positif antara guru dan siswa. Lingkungan belajar yang baik di SD harus mampu memberikan rasa aman, menyenangkan, mendorong kreativitas, dan memfasilitasi siswa untuk aktif bertanya, berdiskusi, serta berkolaborasi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik—seperti YouTube Shorts edukatif, alat peraga konkret, atau permainan edukatif—juga menjadi bagian penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai tahap perkembangan anak.

### E. Kemitraan Pembelajaran

- Guru
- Peserta Didik2

### F. Langkah Pembelajaran

#### 1. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

Kegiatan	Profil Pembelajaran <i>Deep Learning</i> , Prinsip <i>Deep Learning</i> Dan Pengalaman Belajar
1. Peserta didik menjawab salam dari guru dan salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai dan seluruh siswa ikut membawa doa.2	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan YME Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan
2. Peserta didik dicek kehadiran dan di cek seragam yang digunakan	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Mandiri Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan
3. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu “ Hallo-Hallo Bandung”	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kewargaan Prinsip pembelajaran : Menggembirakan Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan
4. Peserta didik dan guru melakukan ice breaking sebelum belajar	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kreatif Prinsip pembelajaran : Menggembirakan Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan
5. Peserta didik diberikan apersepsi sebelum memulai pelajaran yang baru	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Bernalar kritis Prinsip pembelajaran : Bermakna Pengalaman Belajar : Memahami
6. Memberikan pertanyaan pemantik	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Bernalar kritis Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Memahami

7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Bernalar kritis Prinsip pembelajaran : Bermakna Pengalaman Belajar : Memahami
---	---

## 2. Kegiatan Inti ( 50 Menit )

<b>Sintak8 1 : Orintasi peserta didik pada Masalah</b>	<b>Profil Pembelajaran <i>Deep Learning</i>, Prinsip <i>Deep Learning</i> Dan Pengalaman Belajar</b>
1. Peserta didik mengamati penjelasan guru menggunakan buku paket	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Bernalar kritis Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Memahami
2. Peserta didik mengamati contoh soal yang ada dipapan tulis	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Bernalar kritis Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Memahami
3. Peserta didik disajikan pertanyaan sesuai contoh, siswa diarahkan untuk membangun pertanyaan dari contoh soal	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Bernalar kritis Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan
4. Menyuruh siswa maju untuk menjawab soal dipapan tulis	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Mandiri Prinsip pembelajaran : Berkesadaran ngalaman Belajar : Mengaplikasikan
<b>Sintak 2: Menggorganisasikan peserta Didik</b>	<b>rofil Pembelajaran <i>Deep Learning</i>, Prinsip <i>Deep Learning</i> Dan Pengalaman Belajar</b>
5. Peserta didik dikelompokkan berdasarkan pada tingkat kemampuan pesrta didik kedalam kelompok yang terdiri atas beberapa orang orang	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kolaborasi Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan
Peserta didik diberikan oleh guru LKPD pada setiap kelompok	

6. Peserta didik diberikan arahan oleh guru tentang kerja kelompok yang akan di lakukan.	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kolaborasi Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan
<b>Sintak 3: Membimbing peserta didik</b>	<b>Profil Pembelajaran <i>Deep Learning</i>, Prinsip <i>Deep Learning</i> Dan Pengalaman Belajar</b>
7. Peserta didik dan kelompoknya mulai melakukan Langkah langkah yang ada di LKPD	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kolaborasi Prinsip pembelajaran : Menggembirakan Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan
8. Peserta didik juga di berikan kesempatan untuk bertanya hal hal yang tidak paham	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kreatif Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan
Guru membimbing peserta didik	
<b>Sintak 4 :Mengembangkan dan menyajikan karya</b>	<b>Profil Pembelajaran <i>Deep Learning</i>, Prinsip <i>Deep Learning</i> Dan Pengalaman Belajar</b>
9. Setelah menganalisis, Peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk menentukan hasil yang ditemukan dari Langkah-langkah yang ada di dalam LKPD	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kolaborasi Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan
10. Peserta didik dengan masing masing mengpresentasikan hasil isian LKPD nya	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kolaborasi Prinsip pembelajaran : Menggembirakan Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan
11. Peserta didik melakukan presentasi sesuai dengan urutan yang telah ditentukan dan saat melakukan presentasi guru memperhatikan hasil presentasi untuk menilai peserta didik	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kolaborasi Prinsip pembelajaran : Menggembirakan Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan

<b>Sintak 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</b>	<b>profil Pembelajaran <i>Deep Learning</i>, Prinsip <i>Deep Learning</i> Dan Pengalaman Belajar</b>
12. Setelah presentasi selesai, peserta didik melakukan evaluasi bersama guru.	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kolaborasi Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan
13. Guru memberikan motivasi agar kelompok lain memberi tanggapan.	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kolaborasi Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengrefleksikan

### 3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

<b>Kegiatan</b>	<b>Profil Pembelajaran <i>Deep Learning</i>, Prinsip <i>Deep Learning</i> Dan Pengalaman Belajar</b>
1. Siswa diberi dorongan dari guru untuk membuat kesimpulan bersama dari Pelajaran hari ini.2	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kreatif Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan
2. Guru dan murid melakukan refleksi a. Apakah kalian berkerja sama dengan baik bersama kelompok kalian? b. Apa yang kalian sukai dalam pelajaran ini	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kreatif Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengrefleksikan
3. Setelah itu guru menyampaikan informasi terkait materi selanjutnya yang akan dipelajari,	
4. Guru memberikan tugas dirumah	
5. Guru mengajak siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a.	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan YME Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan

### G. Asesmen Penilaian

No	Komponen	Jenis assessment	Fungsi
	Pre-test	Summatif (awal)	Mengukur kemampuan awal siswa
	LKPD dalam modul	Formatif	Memantau pemahaman dan proses belajar siswa selama pembelajaran berlangsung
	Modul2 (materi+aktivitas)	Formatif	Membimbing dan membantu siswa memahami konsep
	Post-test	Summatif (akhir)	Mengukur peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan

Medan, 11 Februari 2026

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Euniah Lamani SP.d

Wali kelas I A

Ellizar SP.d

Penulis

FADILAH

**MODUL AJAR DEEP LEARNING KELAS****EKSPERIMENT “PENGURANGAN”**

**Satuan Pendidikan** : Sekolah Dasar

**Mata Pelajaran** : Matematika

**Fase/Kelas** : A/1

**Alokasi Waktu** : 2 × 35 menit (2JP)

---

**A. Dimensi Profil Lulusan**

- Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME ✓
- Kewargaan ✓
- Penalaran Kritis ✓
- Kreativitas ✓
- Kolaborasi ✓
- Kemandirian ✓
- Kesehatan
- Komunikasi

**B. Tujuan Pembelajaran**

- Melalui tanyangan video, peserta didik mampu mengaplikasikan pengurangan di dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

**C. Praktik Pedagogis**

- 2Praktik pedagogis pada pembelajaran ini dirancang untuk menumbuhkan *deep learning* melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang berfokus pada kemampuan siswa dalam menganalisis masalah nyata, membangun pemahaman konsep secara mendalam, serta menghasilkan solusi kreatif. Guru memanfaatkan media YouTube Shorts edukatif sebagai

pemantik visual yang singkat, menarik, dan mudah dipahami untuk meningkatkan fokus serta mengaktifkan rasa ingin tahu siswa.

#### **D. Lingkungan Pembelajaran**

- Lingkungan pembelajaran di sekolah dasar adalah keseluruhan kondisi fisik dan nonfisik yang disiapkan untuk mendukung proses belajar peserta didik. Lingkungan ini mencakup tata ruang kelas yang nyaman, kebersihan dan ketersediaan fasilitas, suasana belajar yang kondusif, serta hubungan sosial yang positif antara guru dan siswa. Lingkungan belajar yang baik di SD harus mampu memberikan rasa aman, menyenangkan, mendorong kreativitas, dan memfasilitasi siswa untuk aktif bertanya, berdiskusi, serta berkolaborasi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik—seperti YouTube Shorts edukatif, alat peraga konkret, atau permainan edukatif—juga menjadi bagian penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai tahap perkembangan anak.

#### **E. Kemitraan Pembelajaran**

- Guru
- Peserta Didik

#### **F. Pemanfaat Digital**

Terdapat beberapa media dan teknologi yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, antaranya:

- **YouTube Shorts edukatif** bermanfaat sebagai media pembelajaran yang ringkas, menarik, dan mudah diakses oleh siswa. Durasi yang pendek membuat informasi lebih cepat dipahami dan tidak membosankan, sehingga mampu meningkatkan perhatian serta motivasi belajar. Konten visual dan audio yang menarik juga membantu memperkuat pemahaman konsep, terutama bagi siswa dengan gaya belajar visual. Selain meningkatkan efektivitas penyampaian materi, YouTube Shorts edukatif dapat digunakan sebagai media penguatan, pemantik diskusi, maupun penjelasan ulang secara cepat sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif, modern, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

- **PowerPoint** bermanfaat dalam pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara visual, ringkas, dan terstruktur sehingga membantu meningkatkan perhatian serta pemahaman siswa. Penggunaan gambar, grafik, dan animasi membuat konsep lebih mudah dipahami, sementara fitur multimedia menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Selain itu, PowerPoint mempermudah guru dalam menyampaikan inti materi secara jelas serta menghemat waktu karena dapat digunakan kembali dengan mudah.

## G. Langkah Pembelajaran

### 1. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

Kegiatan	Profil Pembelajaran <i>Deep Learning</i> , Prinsip <i>Deep Learning</i> Dan Pengalaman Belajar
1. Peserta didik menjawab salam dari guru dan salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai dan seluruh siswa ikut membawa doa.	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan YME Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan
2. Peserta didik di cek kehadiran dan dicek seragam yang digunakan	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Mandiri Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan

3. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu — Hallo-Hallo Bandung!	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kewargaan Prinsip pembelajaran : Menggembirakan Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan
4. Peserta didik dan guru melakukan ice breaking sebelum belajar	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kreatif Prinsip pembelajaran : Menggembirakan Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan
5. Peserta didik diberikan apersepsi sebelum memulai pelajaran yang baru	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Bernalar kritis Prinsip pembelajaran : Bermakna Pengalaman Belajar : Memahami
6. Memberikan pertanyaan pemantik	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Bernalar kritis Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Memahami
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Bernalar kritis Prinsip pembelajaran : Bermakna Pengalaman Belajar : Memahami

## 2. Kegiatan Inti ( 50 Menit )

<b>Sintak 1 : Orintasi peserta didik pada Masalah</b>	<b>Profil Pembelajaran <i>Deep Learning</i>, Prinsip <i>Deep Learning</i> Dan Pengalaman Belajar</b>
1. Peserta didik mengamati power point tentang pengurangan yang ditampilkan oleh guru	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Bernalar kritis Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Memahami
2. Menonton video YouTube Shorts Edukatif tentang pengurangan	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Bernalar kritis Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Menggembirakan
3. Peserta didik disajikan pertanyaan sesuai contoh, siswa diarahkan untuk membangun pertanyaan dari contoh soal	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Bernalar kritis Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan
4. Menyuruh siswa maju untuk menjawab soal dipapan tulis	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Mandiri Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan
<b>Sintak 2: Menggorganisasikan peserta Didik</b>	<b>Profil Pembelajaran <i>Deep Learning</i>, Prinsip <i>Deep Learning</i> Dan Pengalaman Belajar</b>

<p>5. Peserta didik dikelompokkan berdasarkan pada tingkat kemampuan peserta didik kedalam 3 kelompok yang terdiri atas 3 orang</p>	<p>Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kolaborasi Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan</p>
<p>Peserta didik diberikan oleh guru LKPD pada setiap kelompok</p>	
<p>6. Peserta didik diberikan arahan oleh guru tentang kerja kelompok yang akan dilakukan.</p>	<p>Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kolaborasi Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan</p>
<p><b>Sintak 3: Membimbing peserta didik</b></p>	<p><b>Profil Pembelajaran <i>Deep Learning</i>, Prinsip <i>Deep Learning</i> Dan Pengalaman Belajar</b></p>
<p>7. Peserta didik dan kelompoknya mulai melakukan Langkah langkah yang ada di LKPD</p>	<p>Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kolaborasi Prinsip pembelajaran : Menggembirakan Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan</p>
<p>8. Peserta didik juga di berikan kesempatan untuk bertanya hal hal yang tidak paham</p>	<p>Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kreatif Prinsip pembelajaran :</p>
<p>Guru membimbing peserta didik</p>	<p>Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan</p>
<p><b>Sintak 4 :Mengembangkan dan menyajikan karya</b></p>	<p><b>Profil Pembelajaran <i>Deep Learning</i>, Prinsip <i>Deep Learning</i> Dan Pengalaman Belajar</b></p>

<p>9. Setelah menganalisis, Peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk menentukan hasil yang ditemukan dari Langkah-langkah yang ada di dalam LKPD</p>	<p>Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kolaborasi Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan</p>
<p>10. Peserta didik dengan masing-masing mengpresentasikan hasil isian LKPD nya</p>	<p>Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kolaborasi Prinsip pembelajaran : Menggembirakan Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan</p>
<p>11. Peserta didik melakukan presentasi sesuai dengan urutan yang telah ditentukan dan saat melakukan presentasi guru memperhatikan hasil presentasi untuk menilai peserta didik</p>	<p>Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kolaborasi Prinsip pembelajaran : Menggembirakan Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan</p>
<p><b>Sintak 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</b></p>	<p><b>Profil Pembelajaran Deep Learning, Prinsip Deep Learning Dan Pengalaman Belajar</b></p>
<p>12. Setelah presentasi selesai, peserta didik melakukan evaluasi bersama guru.</p>	<p>Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kolaborasi Prinsip pembelajaran :</p>
	<p>Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan</p>
<p>13. Guru memberikan motivasi agar kelompok lain memberi tanggapan.</p>	<p>Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kolaborasi Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengrefleksikan</p>

**i. Kegiatan Penutup (10 Menit)**

Kegiatan	Profil Pembelajaran <i>Deep Learning</i> , Prinsip <i>Deep Learning</i> Dan Pengalaman Belajar
1. Siswa diberi dorongan dari guru untuk membuat kesimpulan bersama dari Pelajaran hari ini.	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kreatif Prinsip pembelajaran : Berkesadaran  Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan
2. Guru dan murid melakukan refleksi a. Apakah kalian berkerja sama dengan baik bersama kelompok kalian? b. Apa yang kalian sukai dalam pelajaran ini	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Kreatif Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar :  Mengrefleksikan
3. Setelah itu guru menyampaikan informasi terkait selanjutnya yang materi yang dipelajari,	
4. Guru memberikan tugas Dirumah	
5. Guru mengajak siswa berdoa	Profil pembelajaran <i>deep learning</i> : Keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan YME Prinsip pembelajaran : Berkesadaran Pengalaman Belajar : Mengaplikasikan

#### A. Asesmen Penilaian

No	Komponen	Jenis assessment	Fungsi
1.		Summatif (awal)	Mengukur kemampuan awal siswa

2.	LKPD dalam modul	Formatif	Memantau pemahaman dan proses belajar siswa selama pembelajaran Berlangsung
3.	Modul (materi+aktivitas)	Formatif	Membimbing dan membantu siswa memahami konsep
4.	Post-test	Summatif (akhir)	Mengukur pening kata hasil belajar setelah perlakuan diberikan

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Enriah Lamani SP.d



Penulis



FADILAH

Medan, 11 Februari 2026

Wali Kelas IB



Asmaul Husna SP.i

## LAMPIRAN 2 UJI VALIDITAS

		Correlations																				
		SMK_1	SMK_2	SMK_3	SMK_4	SMK_5	SMK_6	SMK_7	SMK_8	SMK_9	SMK_10	SMK_11	SMK_12	SMK_13	SMK_14	SMK_15	SMK_16	SMK_17	SMK_18	SMK_19	SMK_20	TSS
SMK_1	Pearson Correlation	1	-.138	-.094	-.112	-.044	-.084	-.088	-.188	-.120	-.410	-.094	-.221	-.314	-.342	-.314	-.314	-.342	-.280	-.314	-.288	-.287
	Sig. (2-tailed)		.489	.761	.427	.807	.731	.288	.267	.446	.014	.761	.289	.071	.048	.071	.048	.048	.048	.071	.048	.048
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
SMK_2	Pearson Correlation	-.138	1	.489 <sup>**</sup>	-.240	-.173	.033	.188	.208 <sup>*</sup>	.328	-.244	.491 <sup>**</sup>	.391 <sup>**</sup>	.391 <sup>**</sup>	.370	.806 <sup>**</sup>	.391 <sup>**</sup>	.114	.189	.208	.288	.401 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)			.008	.160	.328	.884	.287	.020	.048	.142	.008	.038	.038	.120	.002	.038	.220	.391	.288	.287	.087
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
SMK_3	Pearson Correlation	-.094	.489 <sup>**</sup>	1	.482 <sup>**</sup>	-.018	.208	.181	.141	.037	-.173	-.207	.162	.310	.265	.072	-.316	-.158	.048	.072	.203	.280
	Sig. (2-tailed)				.004	.902	.237	.363	.425	.871	.467	.048	.060	.048	.060	.840	.048	.048	.071	.288	.048	.104
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
SMK_4	Pearson Correlation	-.112	-.240	.482 <sup>**</sup>	1	.113	-.328	-.247	.070	-.322	-.208	.254	.023	-.064	-.008	.008	.221	-.189	-.241	-.254	-.008	.084
	Sig. (2-tailed)					.825	.043	.158	.687	.055	.128	.147	.985	.783	.858	.858	.102	.338	.170	.265	.804	.588
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
SMK_5	Pearson Correlation	-.240	-.173	-.070	.113	1	-.366	.043	.281	-.173	-.104	-.378	.081	-.130	-.127	-.138	.158	-.127	.130	.058	.123	.062
	Sig. (2-tailed)						.008	.801	.187	.320	.358	.002	.334	.434	.473	.434	.278	.473	.482	.378	.452	.344
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
SMK_6	Pearson Correlation	-.084	.088	.088	-.036	.081	1	.439 <sup>**</sup>	.011 <sup>*</sup>	.139	.022 <sup>*</sup>	.268	.484 <sup>**</sup>	.481 <sup>**</sup>	.481 <sup>**</sup>	.411 <sup>**</sup>	-.218	.481 <sup>**</sup>	.489 <sup>**</sup>	.433 <sup>**</sup>	.408 <sup>**</sup>	.418 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)							.000	.988	.888	.006	.000	.000	.000	.000	.148	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
SMK_7	Pearson Correlation	.288	.188	.181	.247	.448	.438 <sup>**</sup>	1	.081 <sup>*</sup>	-.088	.328	.181	.028	.301 <sup>**</sup>	.310	.081 <sup>*</sup>	.248	.189	.179	.340	.311	.437 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)								.888	.394	.048	.363	.060	.038	.038	.060	.071	.428	.111	.081	.321	.171
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
SMK_8	Pearson Correlation	.188	.391 <sup>**</sup>	.421	.070	.281	.471 <sup>**</sup>	.081 <sup>*</sup>	1	.272	.407 <sup>**</sup>	.387 <sup>**</sup>	.184 <sup>*</sup>	.481 <sup>**</sup>	.427 <sup>**</sup>	.024	.024	.427 <sup>**</sup>	.341 <sup>**</sup>	.024	.024	.175 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)									.000	.000	.042	.080	.000	.884	.884	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
SMK_9	Pearson Correlation	-.128	.328	.087	-.032	-.173	.330	-.088	.372	1	.423 <sup>**</sup>	.491 <sup>**</sup>	.391 <sup>**</sup>	.289	.114	.008 <sup>*</sup>	.388	.425 <sup>**</sup>	.388	.387 <sup>**</sup>	.388	.417 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)										.000	.000	.038	.238	.988	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
SMK_10	Pearson Correlation	.410 <sup>**</sup>	.241	-.120	-.280	-.104	.022 <sup>*</sup>	.328	.441 <sup>**</sup>	.427 <sup>**</sup>	1	.164	.028 <sup>*</sup>	.140 <sup>**</sup>	.010 <sup>*</sup>	.248 <sup>**</sup>	.181	.011 <sup>*</sup>	.011 <sup>*</sup>	.011 <sup>*</sup>	.011 <sup>*</sup>	.011 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)											.988	.888	.888	.888	.000	.888	.888	.888	.888	.888	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
SMK_11	Pearson Correlation	-.254	.489 <sup>**</sup>	-.097	.254	-.018	.208	.181	.338 <sup>**</sup>	.450 <sup>**</sup>	.004	1	.365 <sup>**</sup>	.072	-.158	.301 <sup>**</sup>	.001 <sup>*</sup>	.388	.048	.114	.344	.387 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)												.000	.888	.000	.000	.000	.048	.048	.048	.048	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
SMK_12	Pearson Correlation	.221	.391 <sup>**</sup>	.162	.022	.081	.464 <sup>**</sup>	.328	.141 <sup>*</sup>	.361 <sup>**</sup>	.328 <sup>**</sup>	.365 <sup>**</sup>	1	.162 <sup>**</sup>	.491 <sup>**</sup>	.200 <sup>**</sup>	.101 <sup>*</sup>	.441 <sup>**</sup>	.425 <sup>**</sup>	.200 <sup>**</sup>	.162 <sup>**</sup>	.464 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)													.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
SMK_13	Pearson Correlation	.314	.387 <sup>**</sup>	.380	-.084	-.136	.038 <sup>*</sup>	.391 <sup>**</sup>	.465 <sup>**</sup>	.288	.748 <sup>**</sup>	.373	.482 <sup>**</sup>	1	.418 <sup>**</sup>	.473 <sup>**</sup>	.448 <sup>**</sup>	.475 <sup>**</sup>	.317 <sup>**</sup>	.316 <sup>**</sup>	.316 <sup>**</sup>	.748 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)														.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
SMK_14	Pearson Correlation	.489 <sup>**</sup>	.391 <sup>**</sup>	.391 <sup>**</sup>	-.088	-.127	.491 <sup>**</sup>	.310	.427 <sup>**</sup>	.114	.818 <sup>**</sup>	-.158	.441 <sup>**</sup>	.818 <sup>**</sup>	1	.618 <sup>**</sup>	.272	.448 <sup>**</sup>	.448 <sup>**</sup>	.448 <sup>**</sup>	.448 <sup>**</sup>	.818 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)															.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
SMK_15	Pearson Correlation	.314	.391 <sup>**</sup>	.072	.088	-.138	.441 <sup>**</sup>	.381	.024	.888 <sup>**</sup>	.748 <sup>**</sup>	.881 <sup>**</sup>	.781 <sup>**</sup>	.875 <sup>**</sup>	.875 <sup>**</sup>	1	.618 <sup>**</sup>	.071 <sup>*</sup>	.455 <sup>**</sup>	.455 <sup>**</sup>	.455 <sup>**</sup>	.881 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)																.000	.000	.000	.000	.000	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
SMK_16	Pearson Correlation	.314	.391 <sup>**</sup>	.391 <sup>**</sup>	.088	.188	.228	.348	.624 <sup>**</sup>	.208	.661	.561 <sup>**</sup>	.781 <sup>**</sup>	.348	.232	.818 <sup>**</sup>	1	.332	.455 <sup>**</sup>	.475 <sup>**</sup>	.475 <sup>**</sup>	.818 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)																	.000	.000	.000	.000	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
SMK_17	Pearson Correlation	.342	.114	-.188	-.160	-.127	.491 <sup>**</sup>	.188	.427 <sup>**</sup>	.427 <sup>**</sup>	.818 <sup>**</sup>	.388	.441 <sup>**</sup>	.020 <sup>*</sup>	.440 <sup>**</sup>	.871 <sup>**</sup>	.232	1	.884 <sup>**</sup>	.575 <sup>**</sup>	.884 <sup>**</sup>	
	Sig. (2-tailed)																		.000	.000	.000	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
SMK_18	Pearson Correlation	.288	.155	.048	-.241	.133	.808 <sup>**</sup>	.178	.541 <sup>**</sup>	.288	.802 <sup>**</sup>	.348	.025 <sup>*</sup>	.781 <sup>**</sup>	.884 <sup>**</sup>	.451 <sup>**</sup>	.451 <sup>**</sup>	.044 <sup>*</sup>	1	.816 <sup>**</sup>	.844 <sup>**</sup>	.732 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)																			.000	.000	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
SMK_19	Pearson Correlation	.314	.387 <sup>**</sup>	.072	-.084	.158	.441 <sup>**</sup>	.381	.024	.888 <sup>**</sup>	.748 <sup>**</sup>	.881 <sup>**</sup>	.781 <sup>**</sup>	.875 <sup>**</sup>	.875 <sup>**</sup>	1	.618 <sup>**</sup>	.071 <sup>*</sup>	.455 <sup>**</sup>	.455 <sup>**</sup>	.455 <sup>**</sup>	.881 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)																.000	.000	.000	.000	.000	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
SMK_20	Pearson Correlation	.288	.288	.288	-.080	-.133	.808 <sup>**</sup>	.171	.575 <sup>**</sup>	.288	.802 <sup>**</sup>	.348	.781 <sup>**</sup>	.781 <sup>**</sup>	.884 <sup>**</sup>	.418 <sup>**</sup>	.418 <sup>**</sup>	.044 <sup>*</sup>	.418 <sup>**</sup>	.418 <sup>**</sup>	.418 <sup>**</sup>	

## LAMPIRAN 3

## TABULASI VALIDITAS

Nama Siswa	No. Urut Soal	Butir soal pilihan berganda																				Total
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	
Aini Salsabila	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Akhtar Afkari	2	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	9
Azahza Danis	3	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	11
Al Hafiz Ramadhan	4	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
Azika zifana Pasaribu	5	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	6
Amel oktavia	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	17
Antoni wijaya	7	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
Anugrah dwi	8	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
Afrilia ednayuna	9	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	5
Arsila tarigan	10	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
Arsila sembiring	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Aura mikayla	12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
Djojo sadewa	13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Fadli nafiz	14	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
Faiza akbar	15	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	11
Farel carmela	16	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	8
fatiha aisyia	17	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
Habib alfatih	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Haziq abimayu	19	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
Klita	20	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
lampia	21	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
M. ayyyas	22	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
M. Irawan	23	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	12
Miftahul	24	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18
Mikayla	25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
M. HABSYI	26	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
M. azzam	27	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
M. Pertama	28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
M. riza	29	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7
Naufa	30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Naila syakila	31	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	9
putri	32	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
stevany	33	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	7
syahri ramadhan	34	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	11

**LAMPIRAN 4****Tabulasi Nilai Pretest Kelas Kontrol**

N0 Urut	Nama siswa	Butir soal pilihan berganda pengurangan 1-20																Total	konversi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1.	Afifa pitiya	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	5	31,25	
2.	Aisyah zatul	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	7	43,75	
3.	Al hafiz	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	9	56,25	
4.	Al Gazaly	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	8	50	
5.	Almeera kayla	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	8	50	
6.	Anisya Qillah	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	6	37,50	
7.	Arvindo surya	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	7	43,75	
8.	Azzura putri	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	7	43,75	
9.	Evelyn kasih	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	6	37,50	
10.	Hafsaha kayla	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	6	37,50	
11.	Kevin triansyah	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4	25	
12.	Khalisa putri	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	6	37,50	
13.	Khayra azkiya	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	6	37,50	
14.	Mhd Virzha	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	7	43,75	
15.	Mhd Rasyid	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	6	37,50	
16.	Mhd Alfahrizi	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	4	25	
17.	Mhd Aska	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	7	43,75	
18.	Mhd Ryahan	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	6	37,50	
19.	Mhd irza maulana	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	5	31,25	
20.	Nazril Aidil	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	6	37,50	
21.	Rania Metuah	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	3	18,75	
22.	Reyhan Alfitri	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	6	37,50	
23.	Rumi Khasudin	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	6	37,50	

<b>24.</b>	Shavira Shalilah	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	6	<b>37,50</b>
<b>25.</b>	Simon Abigel	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	6	<b>37,50</b>
<b>26.</b>	Teuku Fahreza	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	6	<b>37,50</b>
<b>27.</b>	Ummar Al farabi	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4	<b>25</b>
<b>28.</b>	Yehez kuel A.	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	7	<b>43,75</b>
<b>Rata-rata</b>																		<b>37,81</b>	

**LAMPIRAN 5****Tabulasi Nilai Posttest Kelas Kontrol**

N0 Urut	Nama siswa	Butir soal pilihan berganda pengurangan 1-20																Total	Konversi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1.	Afifa pitiya	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	75
2.	Aisyah zatul	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	75
3.	Al hafiz	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	12	75
4.	Al Gazaly	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	9	56,25
5.	Almeera kayla	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	13	81,25
6.	Anisya Qillah	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	10	62,50
7.	Arvindo surya	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	8	50
8.	Azzura putri	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	9	56,25
9.	Evelyn kasih	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10	62,50
10.	Hafsaha kayla	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	9	56,25
11.	Kevin triansyah	1		1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	9	56,25
12.	Khalisa putri	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	10	62,50
13.	Khayra azkiya	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	12	75
14.	Mhd Virzha	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	10	62,50
15.	Mhd Rasyid	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	10	62,50
16.	Mhd Alfahrizi	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	8	50
17.	Mhd Aska	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	11	68,75
18.	Mhd Ryahan	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	12	75
19.	Mhd irza maulana	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	10	62,50
20.	Nazril Aidil	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	8	50
21.	Rania Metuah	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	9	56,25
22.	Reyhan Alfitri	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	10	62,50
23.	Rumi Khasudin	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	11	68,75
24.	Shavira Shalilah	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	12	75

25.	Simon Abigel	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	10	62,50
26.	Teuku Fahreza	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	10	62,50
27.	Ummar Al farabi	1	0	1	1		0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11	68,75
28.	Yehez kuel A.	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	11	68,57
<b>Rata-rata</b>																		<b>64,39</b>	

**LAMPIRAN 6****Tabulasi Nilai Pretest Kelas Exkperiment**

N0 Urut	Nama siswa	Butir soal pilihan berganda pengurangan 1-20																Total	konversi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1.	Asiyila Husna	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	5	31,25	
2.	Adrian serkan	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	4	25
3.	Ainyya Hikari	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	4	25
4.	Alfarabi	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	8	50
5.	Alya Humaira	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	8	50
6.	Balqis Putri	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	5	31,25
7.	Briliyan Rizki	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	8	50
8.	Ceisyah Dahfa	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	5	31,25
9.	Destra Ragil	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	6	37,50
10.	Emir Desta	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	8	50
11.	Fahmi Syah	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	9	56,25
12.	Fildan Rafif	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	5	31,25
13.	Haykal Azril	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	6	37,50
14.	Haziq Gibran	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	4	25
15.	Hilmiyah Rumi	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	8	50
16.	Hilya Mukhbata	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	3	18,75
17.	Jerry kurniawa	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	8	50
18.	Kesiha Zahra	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	6	37,50
19.	M. Fahim	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	8	50
20.	Meiza Aulia	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3	18,75
21.	M. Dammar	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	5	31,25
22.	M. Syamil	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	5	31,25
23.	Nabil ahmad	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	8	50
24.	Putri Tiffany	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	10	62,50

25.	Rafiq Aidan	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	6	37,50
26.	Rezkia mawar	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	8	50
27.	Rizky Rmadhan	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	8	50
28.	Shafa Humairah	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	3	18,75	
<b>Rata-rata</b>																		39,69	

**LAMPIRAN 7****Tabulasi Nilai Posttest Kelas Ekperiment**

No urut	Nama siswa	Butir soal pilihan berganda pengurangan 1-20																Total	konversi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1.	Asiyila Husna	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	93,75
2.	Adrian serkan	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	12	75
3.	Ainyya Hikari	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	8	50
4.	Alfarabi	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	13	81,25
5.	Alya Humaira	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	10	62,50
6.	Balqis Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	100
7.	Briliyan Rizki	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	9	56,25
8.	Ceisyah Dahfa	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	13	81,25
9.	Destra Ragil	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	87,50
10.	Emir Desta	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	93,75
11.	Fahmi Syah	1	1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	0	1	1	1	15	93,75
12.	Fildan Rafif	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	100
13.	Haykal Azril	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	81,25
14.	Haziq Gibran	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	9	56,25
15.	Hilmiah Rumi	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	81,25
16.	Hilya Mukhbata	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	9	56,25
17.	Jerry Kurniawan	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	87,50
18.	Kesiha Zahra	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	81,25
19.	M. Fahim	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	9	56,50
20.	Meiza Aulia	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	10	62,50
21.	M. Dammar	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	9	56,50
22.	M. Syamil	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	14	87,50
23.	Nabil ahmad	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	87,50
24.	Putri Tiffany	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	87,50

25.	Rafiq Aidan	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13	81,25
26.	Rezkia mawar	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	93,75
27.	Rizky Rmadhan	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	87,50
28.	Shafa Humairah	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	10	62,50
<b>Rata-rata</b>																		<b>79,30</b>	

**LAMPIRAN 8**  
**UJI RELIABILITAS****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.927	16

## LAMPIRAN 9

### UJI STATISTIK DESKRIPSI

#### 8Descriptives

Kelompok		Statistic	Std. Error			
Pretest	Kelompok Eksperimen	Mean	42.5650	2.05648		
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	38.3455		
			Upper Bound	46.7845		
		5% Trimmed Mean	42.4333			
		Median	43.7500			
		Variance	118.415			
		Std. Deviation	10.88185			
		Minimum	25.00			
		Maximum	62.50			
		Range	37.50			
		Interquartile Range	18.44			
		Skewness	.001	.441		
		Kurtosis	-.941	.858		
			Kelompok2 Kontrol	Mean	35.2571	1.63446
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	31.9035
Upper Bound	38.6108					
5% Trimmed Mean	35.3242					
Median	37.4000					
Variance	74.801					
Std. Deviation	8.64873					
Minimum	18.20					
Maximum	52.25					
Range	34.05					
Interquartile Range	10.43					
Skewness	-.408			.441		
Kurtosis	-.183			.858		
Posttest	Kelompok Eksperimen			Mean	81.7161	2.53357
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	76.5176
		Upper Bound	86.9145			
		5% Trimmed Mean	82.4052			
		Median	82.8500			
		Variance	179.731			
		Std. Deviation	13.40639			

	Minimum	48.25	
	Maximum	100.00	
	Range	52.50	
	Interquartile Range	16.94	
	Skewness	-.820	.441
	Kurtosis	.239	.858
Kelompok Kontrol	Mean	64.2982	1.63419
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound Upper Bound	60.9451 67.6513
	5% Trimmed Mean	64.2500	
	Median	62.5000	
	Variance	74.776	
	Std. Deviation	8.64732	
	Minimum	50.00	
	Maximum	81.25	
	Range	31.25	
	Interquartile Range	17.19	
	Skewness	.071	.441
	Kurtosis	-.805	.858

**LAMPIRAN 10****UJI NORMALITAS**

		<b>Tests of Normality</b>					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelompok	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Kelompok Eksperimen	.202	28	.005	.930	28	.062
	Kelompok Kontrol	.169	28	.040	.958	28	.317
Posttest	Kelompok Eksperimen	.146	28	.133	.940	28	.107
	Kelompok Kontrol	.174	28	.030	.931	28	.065

**LAMPIRAN 11**  
**UJI HOMOGEN**

<b>Test of Homogeneity of Variances</b>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Test	Based on Mean	2.349	3	108	.077
	Based on Median	2.419	3	108	.070
	Based on Median and with adjusted df	2.419	3	93.027	.071
	Based on trimmed mean	2.315	3	108	.080

**LAMPIRAN 12****UJI ANOVA****ANOVA**

Nilai Test

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	37546.190	3	12515.397	111.814	.000
Within Groups	12088.510	108	111.931		
Total	49634.700	111			

## LAMPIRAN 13

### UJI T Independet T-Test

#### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
Pretst	Equal variances assumed	3.424	.070	2.782	54
	Equal variances not assumed			2.782	51.382
Posttest	Equal variances assumed	3.382	.071	5.777	54
	Equal variances not assumed			5.777	46.151

#### Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means			
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower
Pretest	Equal variances assumed	.007	7.30786	2.62689	2.04126
	Equal variances not assumed	.008	7.30786	2.62689	2.03511
Posttest	Equal variances assumed	.000	17.41786	3.01489	11.37337
	Equal variances not assumed	.000	17.41786	3.01489	11.34974

#### Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means	
		95% Confidence Interval of the Difference Upper	
Pretest	Equal variances assumed	12.57445	
	Equal variances not assumed	12.58060	
Posttest	Equal variances assumed	23.46235	
	Equal variances not assumed	23.485988	

**LAMPIRAN 14****Lembar Instrument**

Mata Pelajaran : Matematika

Nama :

Kelas :

**Petunjuk Pengerjaan Soal**

1. Tulislah nama dan kelas pada jawaban yang tersedia
2. Teliti lembar soal, jika kurang lengkap atau tulisan yang tidak terbaca
3. Bacalah soal dengan seksama sebelum menjawab soal
4. Kerjakan terlebih dahulu soal yang menurut anda mudah
5. Selamat mengerjakan

**SOAL**

1. Hitung mundur 2: 9,8,7.....



- a. 5
- b. 6
- c. 7
- d. 8



2. 



- a. 10
- b. 11
- c. 12
- d. 7

3. 

- a. 3
- b. 6
- c. 2
- d. 7

4.  - 
- a. 7  
b. 8  
c. 12  
d. 10

5.  - 
- a. 7  
b. 2  
c. 5  
d. 4

6.  - 
- a. 4  
b. 8  
c. 1  
d. 2

7. Hitunglah secara mundur:

20, 19, 18, ...

Angka yang tepat untuk melanjutkan adalah ...

- a. 17  
b. 16  
c. 15  
d. 14

8. Ibu memiliki 15 , permen. Ibu memberikan 1 permen kepada adik.....

- a. 13  
b. 14  
c. 15  
d. 16

9.  $15-5$

- a. 10  
b. 12  
c. 6  
d. 11

10. 17-4

- a. 15
- b. 13
- c. 12
- d. 10

11. Lengkapilah hitungan mundur berikut:

12, 11, ... , 9

Angka yang tepat adalah ...

- a. 8
- b. 10
- c. 11
- d. 12

12. 

- a. 10
- b. 11
- c. 12
- d. 13

13. 

- a. 4
- b. 5
- c. 6
- d. 7

14. 

- a. 12
- b. 13
- c. 14
- d. 15

15. 

- a. 8
- b. 9
- c. 10
- d. 11

16. ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★  
★ ★ ★ — ★ ★ ★ ★ ★
- a. 5
  - b. 6
  - c. 7
  - d. 8

### Kunci Jawaban

NO	JAWABAN
1.	B
2.	D
3.	C
4.	C
5.	B
6.	B
7.	A
8.	B
9.	A
10.	B
11.	B
12.	C
13.	B
14.	C
15.	C
16.	B

**LAMPIRAN 15****Wawancara****LEMBAR WAWANCARA**

Nama : Fadilah  
Npm :2202090096  
Nama Sekolah : SDN 101743 Hamparan Perak  
Nama Guru : Asmaul Hasanah S.Pd  
Kelas yang Diambil : I B  
Hari/Tanggal Wawancara : Rabu/26 November 2025

1. Bagaimana karakter siswa dikelas ibu ?

**Tanggapan** : Karakter siswa beragam, ada gaya belajar visual ada kinestetik.

2. Apakah murid dikelas ibu antusias jika ada media pembelajaran baru?

**Tanggapan** : Iya, jika menggunakan media mereka antusias dikarenakan merek kelas I, jadi pembelajaran harus menarik.

3. Apakah ibu memiliki hambatan dalam mengajar?

**Tanggapan** : Ada, tergantung pada karakter siswa.

4. Bagaimana biasanya ibu mengajar Pelajaran matematika khususnya materi pengurangan?

**Tanggapan** : Karena kelas I suka praktek jadi membuat mereka bersemangat.

5. Media apa yang biasanya ibu gunakan dalam mengajar ?

**Tanggapan** : Media tradisional atau kongkrit dari kertas.

6. Apa kesulitan siswa dalam memahami materi pengurangan ?

**Tanggapan** : Kalau sudah masuk dalam kategori meminjam.

7. Apakah ibu sudah pernah menggunakan media pembelajaran digital dalam mengajar?

**Tanggapan** : Pernah

8. Bagaimana menurut ibu penggunaan media *YouTube Shrots Edukatif*?

**Tanggapan** : Menurut saya sangat bagus karena dapat menarik siswa karena berbentuk media audio visual.

9. Apakah media *YouTube Shrots Edukatif* dapat membantu siswa memahami materi pengurangan?

**Tanggapan** : Bisa

Hamparan Perak, 26 November 2025  
Wali Kelas IB



Asmaul Hasanah S.Pd

**LEMBAR WAWANCARA**

Nama : Fadilah  
Npm : 2202090096  
Nama Sekolah : SDN 101743 Hamparan Perak  
Nama Guru : Ellizar S.Pd  
Kelas yang Diambil : I A  
Hari/Tanggal Wawancara : Rabu/26 November 2025

1. Bagaimana karakter siswa dikelas ibu ?  
**Tanggapan** : Karakter siswa macam-macam.
2. Apakah murid dikelas ibu antusias jika ada media pembelajaran baru?  
**Tanggapan** : Antusias.
3. Apakah ibu memiliki hambatan dalam mengajar?  
**Tanggapan** : Ada, terdapat 1 siswa yang memiliki kebutuhan khusus.
4. Bagaimana biasanya ibu mengajar Pelajaran matematika khususnya materi pengurangan?  
**Tanggapan** : Menggunakan media.
5. Media apa yang biasanya ibu gunakan dalam mengajar ?  
**Tanggapan** : Media tradisional atau kongkrit seperti jari tangan.
6. Apa kesulitan siswa dalam memahami materi pengurangan ?  
**Tanggapan** : Kalau sudah masuk dalam kategori meminjam.
7. Apakah ibu sudah pernah menggunakan media pembelajaran digital dalam mengajar?  
**Tanggapan** : Alhamdulillah tidak
8. Bagaimana menurut ibu penggunaan media *YouTube Shrots Edukatif*?  
**Tanggapan** : Menurut saya mereka sangat antusias.

Hampan Perak, 26 November 2025  
Wali Kelas IA



Ellizar S.Pd

**LAMPIRAN 16**  
**Nilai Kelas Kontrol**

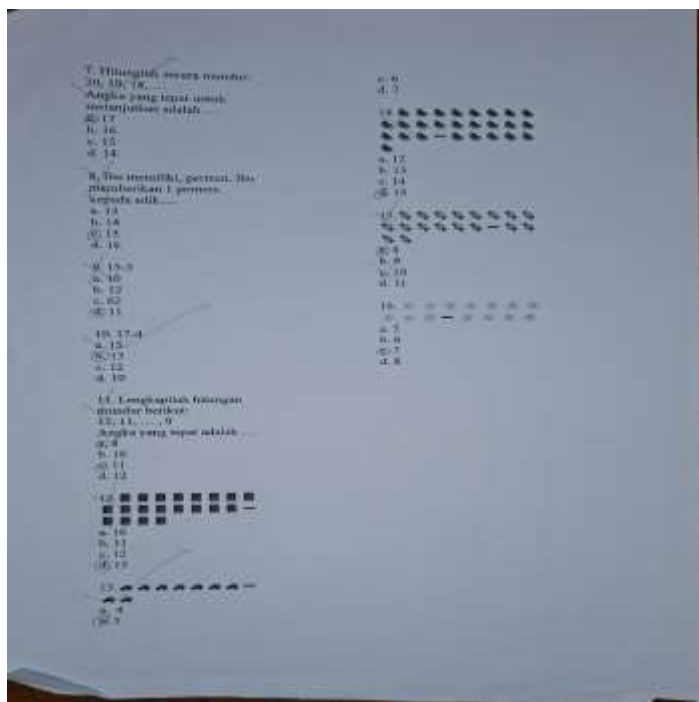
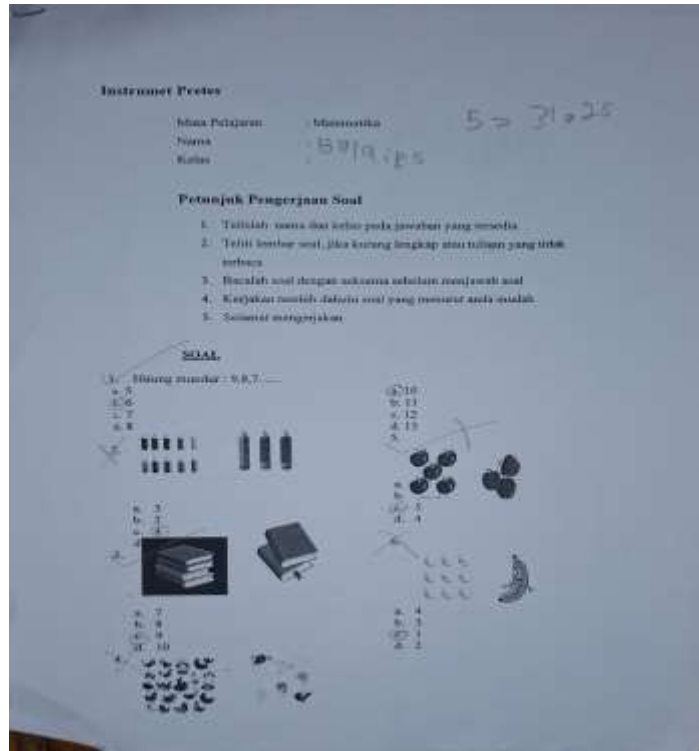
<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Pretest</b>	<b>Postes</b>
1.	Afifa Pitiya	31,25	75
2.	Aisyah Zatul Az	43,75	75
3.	Al Hafiz	56,5	75
4.	Al Gazaly	52,25	56,25
5.	Almeera kayla	50	81,25
6.	Anisya Qillah	37,50	62,5
7.	Arvino Surya	43,75	50
8.	Azzura Putri	43,75	56,25
9.	Evelyn Kasih	37,5	62,5
10.	Hafshah Kayla	37,5	56,25
11.	Kevin Triansyah	25	56,25
12.	Khalisa Putri	37,50	62,5
13.	Khayra Azkiya	37,50	75
14.	Mhd Virzha	43,75	62,50
15.	Mhd Rasyid	37,5	62,50
16.	Mhd Alfahrizi	25	50
17.	Mhd Aska	43,75	68,75
18.	Mhd Ryahn	37,50	75
19.	Mhd Irza maulana	31,25	62,5
20.	Nazril Aidil	37,50	50
21.	Rania Metuah	18,75	56,25
22.	Reyhan Alfitri	37,50	62,5
23.	Rumi Khasudin	37,50	68,75
24.	Shavira Shalilah	37,50	75
25.	Simon Abigel	37,50	62,50
26.	Teuku Fahreza	37,50	62,50
27.	Ummar Al Farabi	25	68,75
28.	Yehez Kuel Austin	43,75	68,75

**LAMPIRAN 17**  
**Kelas Eksperimen**

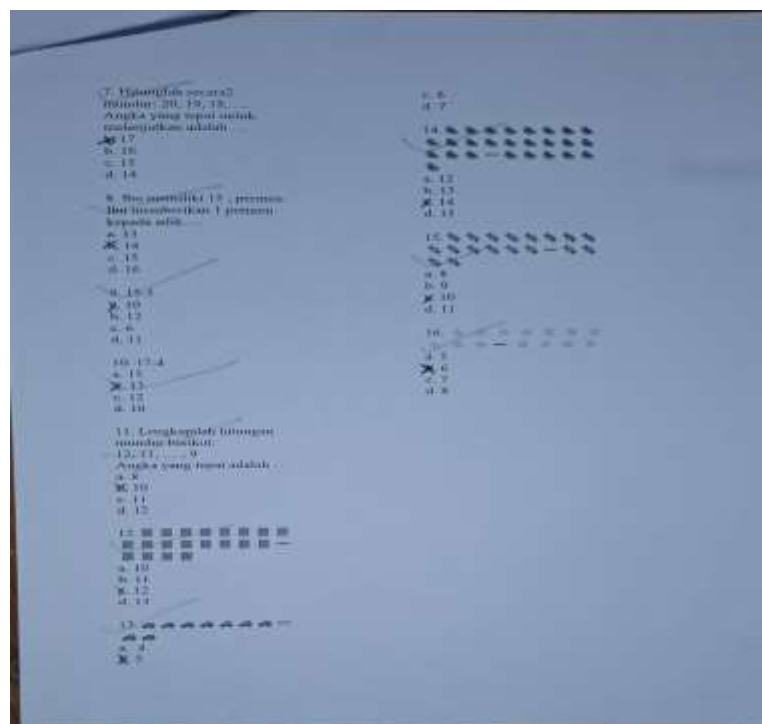
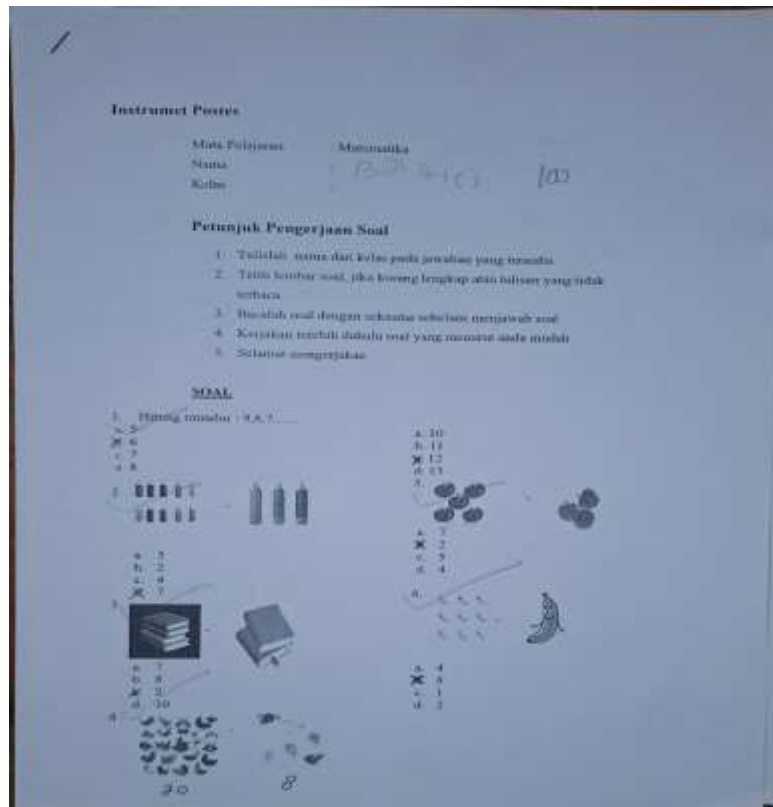
<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Pretest</b>	<b>Postes</b>
1.	Asiyila Husna	31,25	93,75
2.	Adrian Ser2kan	25	75
3.	Ainyya Hikari	25	50
4.	Alfarabi	50	81,25
5.	Alya Humaira	50	62,50
6.	Balqis Putri	31,25	100
7.	Briliyan Rizki	50	56,25
8.	Ceisyah Dahfa	31,25	81,25
9.	Destra Ragil	37,5	87,5
10.	Emir Desta	50	93,75
11.	Fahmi Syah	56,25	93,75
12.	Fildan Rafif	31,25	100
13.	Haykal Azril	37,5	81,28
14.	Haziq Gibra2n	25	56,25
15.	Hilmiyah Rumi	50	81,25
16.	Hilya Mukhbita	18,75	56,25
17.	Jerry Kurniawa	50	87,50
18.	Kesiha Zahra	37,50	81,25
19.	M. Fahimuddin	50	56,25
20.	Meiza Aulia	18,75	62,50
21.	M. Dammar	31,25	56,25
22.	M. Syamil	31,25	87,05
23.	Nabil Ahmad Habibi	50	87,50
24.	Putri Tiffany	62,50	87,50
25.	Rafiq Aidan	37,50	81,25
26.	Rezkia Mawar	50	93,75
27.	Rizk Ramadhan	50	87,50
28.	Shafa Humaira	18,75	62,50

LAMPIRAN 18

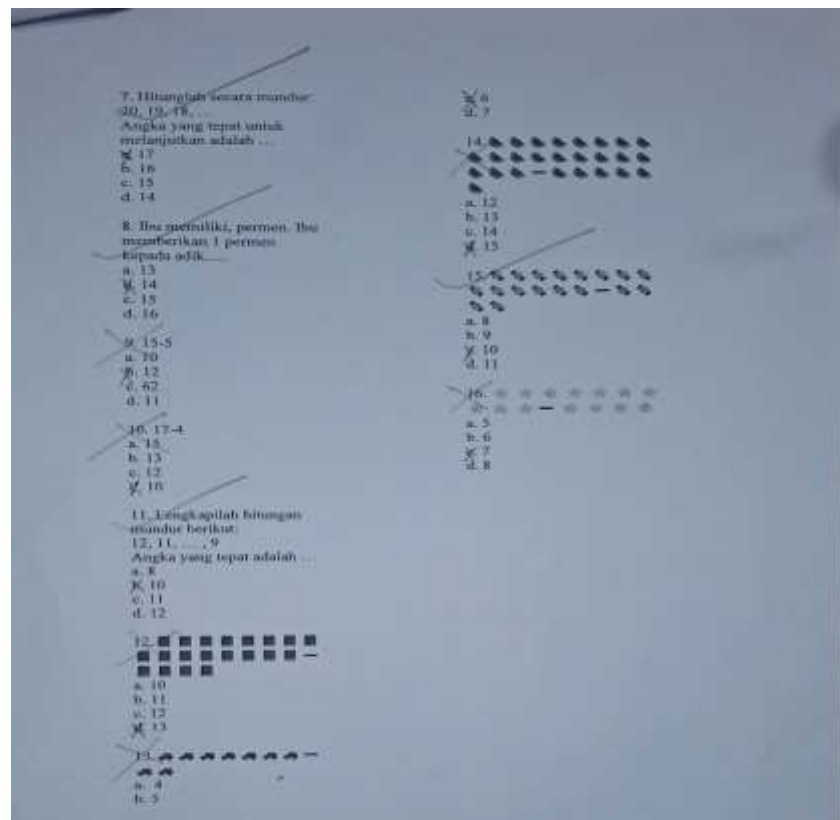
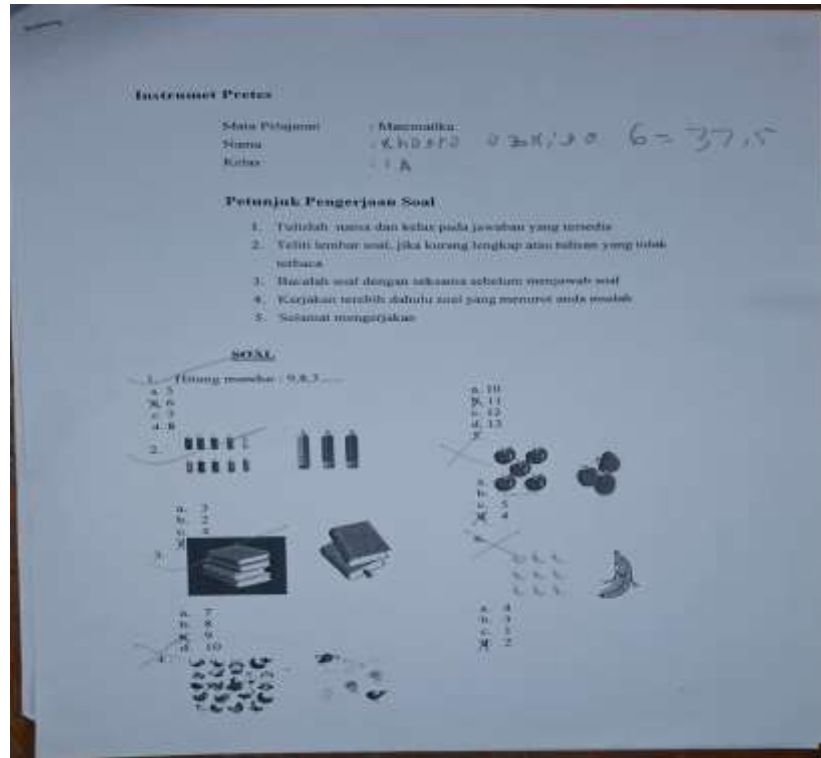
Lembar Soal Pretest Kelas Eksperimen



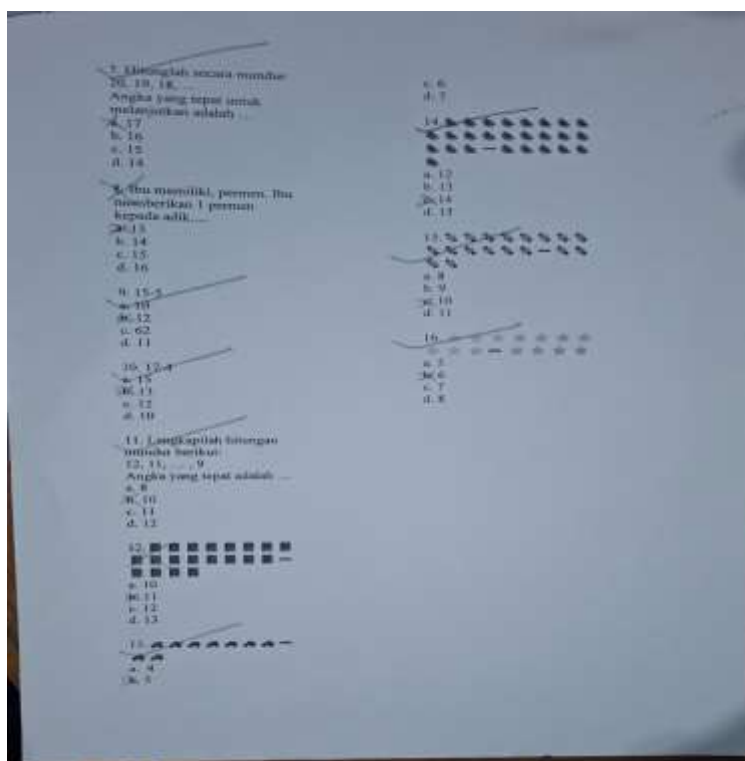
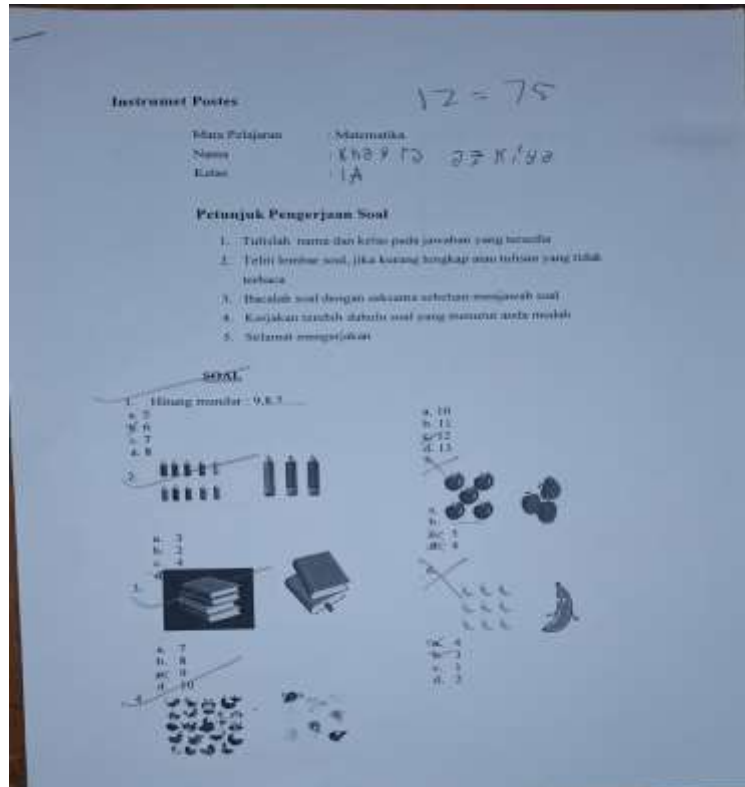
**LAMPIRAN 19**  
**Lembar Soal posttest Kelas Eksperimen**



**LAMPIRAN 20**  
**Lembar Soal Pretest Kelas Kontrol**



**LAMPIRAN 21**  
**Lembar Soal Posttest Kelas Kontrol**



**LAMPIRAN 22**  
**DOKUMENTASI**



**WAWANCARA GURU I B**



**WAWANCARA GURU I A**

**LAMPIRAN 23**  
**Dokumentasi Mengajar Kelas Eksperiment**



**MENGAJAR MENGGUNKAN MEDIA *YOUTUBE SHORTS***



**MENGERJAKAN LKPD**



**MENGERJAKAN LKPD**



**MENGAJAR MENGGUNAKAN MEDIA *YOUTUBE SHORT***



### PRESENTASI HASIL LKPD

**Link Video Penelitian Kelas Eksperimen:**

<https://youtu.be/1LEeb89WDBc?si=S7rDZugLcg1aceiN>

**LAMPIRAN 24**  
**Dokumentasi Mengajar Di Kelas Kontrol**



**MENGAJAR DENGAN METODE CERAMAH**



**MENGAJAR MENGGUNAKAN MEDIA PAPAN TULIS**





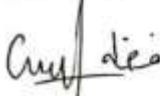
**Link Video Penelitian Kelas Kontrol**

[https://youtu.be/0M\\_UbmFFiBI?si=9xswjG\\_8xA-6BN22](https://youtu.be/0M_UbmFFiBI?si=9xswjG_8xA-6BN22)

LAMPIRAN 25  
SURAT K-1

 <b>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI</b> <b>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b> Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238 Website : <a href="http://www.fkip.umsu.ac.id">http://www.fkip.umsu.ac.id</a> E-mail: <a href="mailto:fkip@umsu.ac.id">fkip@umsu.ac.id</a>		FORM K 1
Yth : Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMSU		
<b>Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI</b>		
Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :		
Nama Mahasiswa	: Fadilah	
NPM	: 2202090096	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Kredit Kumulatif	: 120 SKS	IPK = 3,90
Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Youtube Shorts Edukatif Terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas I SD Negeri 101743 Hampanan Perak	
	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Numbeed Together Terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 101743 Hampanan Perak	
	Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Keterampilan Menyimpulkan Siswa Pada Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 101743 Hampanan Perak	
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.		
Medan, 2 Oktober 2025 Hormat Pemohon,  <b>FADILAH</b> NPM. 2202090096		

LAMPIRAN 26  
SURAT K-2

 <b>UMSU</b> <small>Unggul, Cerdas, Berprestasi</small>	<b>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI</b> <b>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b> Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238 Website : <a href="http://www.fkip.umsu.ac.id">http://www.fkip.umsu.ac.id</a> E-mail: <a href="mailto:fkip@umsu.ac.id">fkip@umsu.ac.id</a>	<b>FORM K 2</b>
Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMSU		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :		
Nama NPM Program Studi	: Fadilah : 2202090096 : Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :		
<b>"Pengaruh Media "Youtube Shorts Edukatif" Terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas I SD Negeri 101743 Hamparan Perak</b>		
Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai : Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution S.Pd., M.P.d		
Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya. Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.		
Medan, 2 Oktober 2025 Hormat Pemohon,		
 <b>Fadilah</b> Npm. 2202090096		

LAMPIRAN 27  
SURAT K-3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2430/IL.3-AU//UMSU-02/ F/2025  
Lamp : ---  
Hal : Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Fadilah**  
N P M : 2202090096  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : **Pengaruh Media "Youtube Shorts Edukatif" terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SDN Hamparan Perak**

Pembimbing : **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **11 Oktober 2026**

Medan, 19 Rabi'ul Akhir 1447 H  
11 Oktober 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



**LAMPIRAN 28**  
**SURAT PENGESAHAN PROPOSAL**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: [fkip@umma.ac.id](mailto:fkip@umma.ac.id)

---



**LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL**

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama Mahasiswa : Fadilah  
 NPM : 2202090096  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh *Youtube Shorts Edukatif* Terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Kelas I SD Negeri 101743 Hamparan Perak

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Medan, Desember 2025

Diketahui Oleh


Disetujui Oleh :

Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**

Pembimbing



**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**

LAMPIRAN 29  
LEMBAR PERNYATAAN



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: [fkip@ummu.ac.id](mailto:fkip@ummu.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN**



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Fadilah  
NPM : 2202090096  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Youtube Shorts Edukatif* Terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SD Negeri 101743 Hampanan Perak

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Januari 2026  
Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,

Fadilah

LAMPIRAN 30  
LEMBAR BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: [fkip@umhu.ac.id](mailto:fkip@umhu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nama Mahasiswa : Fadilah  
NPM : 2202090096  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh *Youtube Shorts Edukatif* Terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Kelas 1 SD Negeri 101743 Hamparan Perak

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
02 / 10 2025	Acc Judul	
13 / 11 2025	Revisi rumusan masalah	
20 / 11 2025	Tabel 1. 1.	
27 / 11 2025	Revisi Tujuan penelitian	
05 / 12 2025	revisi Penulisan kata	
15 / 12 2025	Acc Semmar proposal	

Medan, Desember 2025

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

**LAMPIRAN 31**  
**LEMBAR LEMBAR PERMOHONAN SEMINAR PROPOSAL**

**SURAT PERMOHONAN**

Medan, Desember 2025

Lamp : Satu Berkas  
Hal : Seminar Proposal Skripsi

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
**FKIP UMSU**

Bismillahirrahmannirrahim  
Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

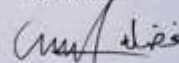
Nama : Fadilah  
NPM : 2202090096  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Youtube Shorts Edukatif* Terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SD Negeri 101743 Hamparan Perak

Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu saya lampirkan:

1. Kwintansi Pembayaran Uang Kuliah 1 Lembar (Asli)
2. Kwintansi Pembayaran Uang Seminar 1 Lembar (Asli)
3. Surat Permohonan Sidang Proposal
4. Foto Copy K1,K2,K3
5. Foto Copy Proposal Skripsi yang di Stujui Pembimbing
6. Foto Copy Lembar Pengesahan Proposal
7. Foto Copy Berita Acara Bimbingan Proposal
8. Foto Copy Transkrip Nilai

Demikianlah surat permohonan ini saya sampaikan ke hadapan Bapak/Ibu. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengabulkan permohonan ini, saya ucapkan terima kasih.

Wassalam  
Pemohon,



**Fadilah**

**LAMPIRAN 32**  
**LEMBAR BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: [kip@ummu.ac.id](mailto:kip@ummu.ac.id)

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Selasa, Tanggal 23 Bulan Desember Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Fadilah  
 NPM : 2202090096  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Youtube Shorts Edukatif* Terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SD Negeri 101743 Hamparan Perak  
 Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
	Keti SOPa Pengun

Medan, Januari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

## LAMPIRAN 33

## LEMBAR BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPSAL



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: [fkip@ummu.ac.id](mailto:fkip@ummu.ac.id)

**BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL,**

Pada hari ini Selasa, Tanggal 23 Bulan Desember Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Fadilah  
NPM : 2202090096  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Youtube Shorts Edukatif* Terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SD Negeri 101743 Hamparan Perak

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaiki latar belakang
2.	perbaiki instrumen
3.	Perbaiki dokumentasi
4.	perbaikan lembar wawancara

Medan, Januari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Pembahas

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

**LAMPIRAN 34**  
**LEMBAR HASIL PENGESAHAN HAIL SEMINAR PROPOSAL**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Fadilah  
 NPM : 2202090096  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Youtube Shorts Edukatif* Terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SD Negeri 101743 Hampan Perak

Pada hari Selasa, Tanggal 23 Bulan Desember Tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Januari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh  
 Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

**LAMPIRAN 35**  
**LEMBAR PERMOHONAN RISET**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: [fkip@umhu.ac.id](mailto:fkip@umhu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN**

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Fadilah  
NPM : 2202090096  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Youtube Shorts Edukatif* Terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SD Negeri 101743 Hamparan Perak

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Selasa, Tanggal 23 Bulan Desember Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2026

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

LAMPIRAN 36  
LEMBAR SURAT IZIN RISET

 <b>UMSU</b> <small>Unggul di Cerdas   Berprestasi</small> <small>www.umsumedan.ac.id</small>	<p>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN &amp; PENGEMBANGAN PIMPINAN PESAT MUHAMMADIYAH</p> <p><b>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA</b></p> <p><b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b></p> <p><small>UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1911/SK/ BAN-PT/IAA-K/19/002522</small></p> <p><small>Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6621003</small></p> <p><small>https://fkip.umsumedan.ac.id fkip@umsumedan.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan</small></p>
<p>Nomor : 250/Il.3-AU/UMSU-02/F/2026</p> <p>Lamp : ---</p> <p>Hal : Permohonan Izin Riset</p>	<p>Medan, 05 Sya'ban 1447 H</p> <p>24 Januari 2026 M</p>
<p>Kepada Yth, Bapak/Ibu Kepala Sekolah SD Negeri 101743 Hamparan Perak di Tempat</p>	
<p><i>Bismillahirrahmanirrahim</i> <i>Assalamu'alaikum Wr. Wb</i></p> <p>Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :</p>	
<p>Nama : <b>Fadilah</b></p> <p>N P M : 2202090096</p> <p>Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar</p> <p>Judul Skripsi : <b>Pengaruh Media Youtube Short Edukatif terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SDN 101743 Hamparan Perak</b></p>	
<p>Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.</p> <p>Wassalamu'alaikum</p>	
	 <p><b>Dita H. Syahyurnita, M.Pd.</b> NIDN.0014066701</p>
<p><b>**Pertinggal**</b></p>	
	

LAMPIRAN 37  
LEMBAR SURAT BALASAN IZIN RISET



**PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG**  
**DINAS PENDIDIKAN**

**UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL SDN.101743 HAMPARAN PERAK**  
Jln. Besar Hamparan Perak Kec.Hamparan Perak Kab. Deli Serdang Kode POS 20734  
Telp / HP : 081260809024 Email : sdn101743@yahoo.com

**SURAT BALASAN**

No. 421. 2 / 004 / PD / SDN. 43 / HP / 2026

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : EURIAH LAMANI, S.Pd  
NIP : 19750320 202421 2 001  
Pangkat / Golongan : Ahli Pertama / IX  
Jabatan : Kepala UPT Satuan Pendidikan Formal  
Unit Kerja : UPT SPF SDN 101743 Hamparan Perak

Dengan ini menerangkan bahwa :


Nama : FADILAH  
NPM : 2202090096  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Youtube Short Edukatif terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SDN 101743 Hamparan Perak

Telah diterima di sekolah SD Negeri 101743 Hamparan Perak.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Hamparan Perak, februari 2026  
Kepala Sekolah  
  
EURIAH LAMANI, S. Pd  
NIP:19750320 202421 2 001

**LAMPIRAN 38**  
**LEMBAR BERITA ACARA SIDANG SKRIPSI**


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I  
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

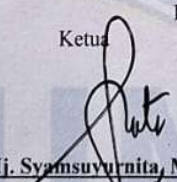
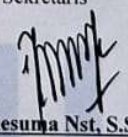
Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 09 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Fadilah  
 NPM : 2202090096  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Youtube Shorts Edukatif* terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas I SD Negeri 101743 Hamparan Perak

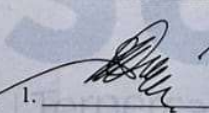
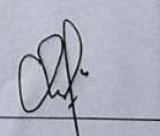
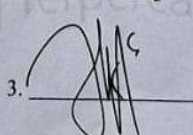
Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (  A ) Lulus Yudisium  
 (  ) Lulus Bersyarat  
 (  ) Memperbaiki Skripsi  
 (  ) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua  
  
Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.
Sekretaris  
  
Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Lilik Hidayat Pulungan, S.Pd., M.Pd. 1.   
 2. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd. 2.   
 3. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. 3. 

**LAMPIRAN 39**  
**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umtsu.ac.id> E-mail: [fkip@umtsu.ac.id](mailto:fkip@umtsu.ac.id)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Fadilah  
NPM : 2202090096  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Judul Pengaruh Media *Youtube Shorts Edukatif* terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas I SD Negeri 101743 Hambaran Perak

sudah layak disidangkan.

Medan, Maret 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuryurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

LAMPIRAN 40  
LEMBAR BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: [fkip@umma.ac.id](mailto:fkip@umma.ac.id)



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Fadilah  
NPM : 2202090096  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Judul Pengaruh Media *Youtube Shorts Edukatif* terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas I SD Negeri 101743 Hampanan Perak

Nama Pembimbing : Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
05 / 2026 Januari	Bimbingan Instrument		
12 / 2026 Januari	Bimbingan uji validitas dan reliabilitas		
19 / 2026 Januari	Bimbingan Bab 4		
24 / 2026 Januari	Bimbingan dan perbaikan Bab 4		
26 / 2026 Februari	Perbaikan Lampiran		
02 / 2026 Februari	ACC sidang skripsi		

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, Maret 2026  
Dosen Pembimbing

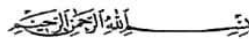
Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

**LAMPIRAN 41**  
**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Fadilah  
 NPM : 2202090096  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Judul Pengaruh Media *Youtube Shorts Edukatif* terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SD Negeri 101743 Hampan Perak

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang Judul "**Pengaruh Media *Youtube Shorts Edukatif* terhadap Hasil Kognitif Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SD Negeri 101743 Hampan Perak**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Maret 2026  
 Yang menyatakan



**Fadilah**  
 NPM.2202090096

## LAMPIRAN 42 HASIL TURNITIN

### 19% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

#### Top Sources

- 18%  Internet sources
- 1%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

## RIWAYAT HIDUP

### 1. Identitas Mahasiswa

Nama : Fadilah

Npm : 2202090096

Tempat, Tanggal Lahir : H. Perak 23 Agustus 2003

Jenis Kelamin : Perempuan

Anak ke : 1 dari 1 bersaudara

Agama : Islam

Alamat : Dusun 1 Desa Lama, Kecamatan Hamparan Perak

Email : fadilahtul1405@gmail.com



### 2. Nama Orang Tua

Ayah : Samsuddin

Ibu : Umi Salamah

Alamat : Dusun 1 Desa Lama, Kecamatan HamparanPerak.

### 3. Pendidikan

Tahun 2010 - 2016 : SD Negeri 101742 Hamparan Perak

Tahun 2016 - 2019 : Mts Negeri 3 Deli Serdang

Tahun 2019 - 2021 : SMA Swasta Galih Agung

Tahun 2022 : MAPN 4 Medan

Tahun 2022 – 2026 : Tercatat sebagai Mahasiswa Fakultas  
keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas  
Muhammadiyah Sumatera Utara

