

**KEMANDIRIAN DAN PRESTASI BELAJAR MATERI KEDUDUKAN
ANTAR GARIS SETELAH DIBERIKAN *VIDEO YOUTUBE MARI
BELAJAR* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DI KELAS
IV SDS K MARIE JOSEPH PONTIANAK**

TESIS

**OLEH
IRSANDI KUSUMA
NIM F2181211024**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2023**

**KEMANDIRIAN DAN PRESTASI BELAJAR MATERI KEDUDUKAN
ANTAR GARIS SETELAH DIBERIKAN *VIDEO YOUTUBE MARI
BELAJAR* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DI KELAS
IV SDS K MARIE JOSEPH PONTIANAK**

TESIS

Diajukan Sebagai Syarat kelulusan
pada Program Studi Magister Pendidikan Matematika

**OLEH
IRSANDI KUSUMA
NIM F2181211024**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Irsandi Kusuma

NIM : F2181211024

Jurusan/Prodi : P.MIPA/Magister Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 2023
Yang Menyatakan Pernyataan,



Irsandi Kusuma
NIM. F2181211024

LEMBAR PERSETUJUAN

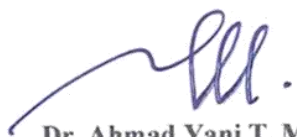
**KEMANDIRIAN DAN PRESTASI BELAJAR MATERI KEDUDUKAN
ANTAR GARIS SETELAH DIBERIKAN *VIDEO YOUTUBE MARI
BELAJAR* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DI KELAS
IV SDS K MARIE JOSEPH PONTIANAK**

Tanggung Jawab Yuridis

**IRSANDI KUSUMA
NIM F2181211024**

Disetujui

Dosen Pembimbing I



**Dr. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP 196604011991021001**

Dosen Pembimbing II



**Dr. Silvia Sayu, M.Pd
NIP 195805141989032002**

Disahkan
Dekan

FKIP Universitas Tanjungpura



**Dr. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP 196604011991021001**

Lulus tanggal : 22 Mei 2023

LEMBAR PERSETUJUAN

**KEMANDIRIAN DAN PRESTASI BELAJAR MATERI KEDUDUKAN
ANTAR GARIS SETELAH DIBERIKAN *VIDEO YOUTUBE MARI
BELAJAR* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DI KELAS
IV SDS K MARIE JOSEPH PONTIANAK**

Tanggung Jawab Yuridis

**IRSANDI KUSUMA
NIM F2181211024**

Disetujui

Dosen Pembimbing I



**Dr. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP 196604011991021001**

Dosen Pembimbing II



**Dr. Silvia Sayu, M. Pd
NIP 195805141989032002**

Mengetahui
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Matematika
FKIP Universitas Tanjungpura



**Dr. Mohamad Rif'at, M.Pd
NIP 196108291988031001**

Lulus tanggal : 22 Mei 2023

LEMBAR PENGESAHAN

KEMANDIRIAN DAN PRESTASI BELAJAR MATERI KEDUDUKAN
ANTAR GARIS SETELAH DIBERIKAN *VIDEO YOUTUBE MARI
BELAJAR* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DI KELAS
IV SDS K MARIE JOSEPH PONTIANAK

Tanggung Jawab Yuridis

IRSANDI KUSUMA
NIM F2181211024

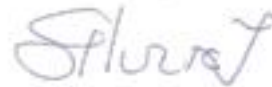
Disetujui

Pembimbing I



Dr. Ahmad Yani T. M.Pd
NIP 196604011991021001

Pembimbing II



Dr. Silvia Sayu, M. Pd
NIP 195805141989032002

Penguji I



Dr. Agung Hartoyo, M.Pd
NIP 196102131988101001

Penguji II



Dr. Dede Suratman, M.Si
NIP 196603131992031002

Mengetahui

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Matematika
FKIP Universitas Tanjungpura



Dr. Mohamad Rifat, M.Pd
NIP 196108291988031001

Lulus tanggal : 22 Mei 2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemandirian dan prestasi belajar dengan video YouTube sebagai media pembelajaran digital di SDSK Marie Joseph Pontianak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif kualifikasi eksperimen. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan data diperoleh dari hasil angket serta soal pre-test dan post-test yang diberikan kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) Video Youtube Let's Learn sebagai medial metode pembelajaran digital untuk meningkatkan kemandirian belajar kesehatan jiwa pada posisi awal kelas IV di SDS K MAIRIE JOSEPH PONTIANALK. Terbukti dari hasil perhitungan diketahui bahwa total siswa yang berjumlah 72.208 siswa meningkat menjadi 103.916. (2) YouTube video Ayo belajar sebagai proses pembelajaran medial digital guna meningkatkan prestasi belajar materia pada posisi awal kelas IV di SDS K MAIRIE JOSEPH PONTIALNALK di materia antar kelas IV. Terbukti dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa hasil pemeriksaan fisik dapat dilihat dari nilai fisis prestasi belajar siswa pretest pada kelas eksperimen Pretest yaitu 64,25 dan prestasi belajar pada Post-test. tes adalah 77.167. (3) Video YouTube Ayo Belajar sebagai medial proses pembelajaran digital dalam rangkaian cara meningkatkan kemandirian belajar dan prestasi belajar siswa kelas IV SDSK MAIRIE JOSEPH PONTIANAK. Dapat dilihat pada Multivariate Anova atau test F test, nilai sig < 0,005

Kata Kunci : Kedudukan antar garis, kemandirian, pembelajaran digital, prestasi belajar, youtube

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur hanya bagi Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “ Kemandirian dan Prestasi belajar materi hubungan antar garis setelah diberikan Video youtube sebagai media pembelajaran digital di kelas IV SDS K Marie Joseph Pontianak”. Tesis ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan Tugas akhir Magister Pendidikan Matematika Universitas Tanjungpura.

Penulisan tesis ini, penulis sangat merasakan bantuan dari berbagai pihak baik itu berupa dukungan, kritik dan saran. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada Bapak Dr. Ahmad Yani T, MP.d Dekan FKIP UNTAN selaku Pembimbing pertama dan Ibu Dr. Silvia Sayu,M.Pd selaku Pembimbing Kedua.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih banyak kekurangan karena pengalaman yang penulis miliki masih sangat kurang. Oleh karena itu penulis mengharapkan kepada para pembaca untuk memberikan masukan yang bersifat membangun untuk kesempurnaan tesis ini

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR LAMPIRAN	iv
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Rumusan Lingkup Penelitian dan Definisi Operasional	8
BAB II	12
A. Kajian Teori	12
1. Pendidikan di Era Digital	12
2. Youtube	22
3. Kemandirian Belajar	33
4. Prestasi Belajar	40
B. Penelitian Terdahulu	54
C. Hipotesis Penelitian	57
BAB III	59
A. Jenis Penelitian	59
B. Waktu dan Tempat Penelitian	60
C. Populasi dan Sampel	61
D. Variabel Penelitian	62

E. Teknik Pengumpulan Data	64
BAB IV	71
A. Hasil Penelitian	71
B. Pembahasan Hasil Penelitian	84
BAB V	
A. Kesimpulan	95
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Angket Kemandirian Belajar	101
Lampiran 2. Angket Kemandirian Belajar	104
Lampiran 3. Lembar Validasi Butir Soal	107
Lampiran 4. Kisi-Kisi Soal	108
Lampiran 5. Soal Tes	131
Lampiran 6. Instrumen Ahli Materi	133
Lampiran 7. Validasi Isi Materi	134
Lampiran 8. Validasi Ahli Media.....	137
Lampiran 9. Hasil Angket Pre-Test	139
Lampiran 10. Hasil Angket Post-Test.....	140
Lampiran 11. Hasil Ulangan/Pre Test.....	141
Lampiran 12. Hasil Test Soal/Pro Test	142
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian.....	143

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di era digital merupakan pendidikan yang mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi ke dalam seluruh mata pelajaran. Dengan perkembangnya pendidikan era digital maka memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan yang berlimpah ruah serta cepat dan mudah. Menjawab tantangan pendidikan di era digital ini, maka guru dan siswa di abad 21 harus mampu berkomunikasi dan beradaptasi mengikuti perkembangan jaman, dalam hal ini adalah perkembangan teknologi, selain itu dengan terus berkembangnya jaman, maka berbanding lurus dengan berkembangnya permasalahan-permasalahan yang membutuhkan penyelesaian dengan pemikiran tingkat tinggi. Permasalahan yang dihadapi adalah globalisasi, pertumbuhan perekonomian, kompetisi internasional, permasalahan lingkungan, budaya, dan politik. Permasalahan kompleks ini menyebabkan pentingnya mengembangkan kemampuan dan pengetahuan untuk sukses di abad ke 21.

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang sangat erat kaitannya dengan perkembangan dan kemajuan suatu bangsa yang saat ini berhubungan dengan adanya era digital. Hal ini dikarenakan melalui pendidikan, generasi-generasi bangsa dibentuk. Berawal dari hal inilah, suatu sistem pendidikan yang baik akan menghasilkan generasi yang dapat memajukan kehidupan bangsa sesuai dengan minat bakat dibidangnya

masing-masing. Sistem pendidikan di Indonesia dibuat untuk mencapai tujuan tertentu, adanya pergantian sistem pendidikan pun juga dimaksudkan untuk lebih mengefektifkan dalam mencapai tujuan serta untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Belajar merupakan suatu kegiatan perubahan pola perilaku individu untuk berusaha atau berlatih agar dapat memperoleh suatu pengetahuan, keterampilan, serta perilaku dengan cara mengolah bahan belajar. Hal ini dapat dimaknai peserta didik yang mengalami proses belajar akan menimbulkan suatu perubahan perilaku dimana peserta didik yang semulanya belum tahu menjadi tahu, karena mengalami suatu pengalaman maupun latihan.

Merdeka Belajar yang saat ini diterapkan dalam sistem pendidikan Indonesia merupakan suatu pendekatan yang dilakukan agar siswa maupun mahasiswa dapat memilih pelajaran sesuai dengan kegemarannya. Merdeka Belajar merupakan suatu rancangan sistem pendidikan Indonesia saat ini, menjadi upaya pembelajaran untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia, mengacu pada visi pendidikan Indonesia 2035 “Membangun rakyat Indonesia untuk menjadi pembelajar seumur hidup yang unggul, terus berkembang, sejahtera, dan berakhlak mulia dengan menumbuhkan nilai-nilai budaya Indonesia dan Pancasila”. Dalam upaya penciptaan pendidikan yang berkualitas sistem pendidikan dirancang memberdayakan seluruh stakeholders pendidikan (institusi pendidikan, pendidik, peserta didik, keluarga, DUDI, serta masyarakat yang tergabung dalam organisasi penggerak, perusahaan teknologi edukasi, dan lainnya)

untuk menjadi agen perubahan. Merdeka belajar memiliki makna kebebasan berinovasi, kreatif serta belajar dengan mandiri bagi unit pendidikan, baik pendidik maupun peserta didiknya. Merdeka Belajar merupakan program yang mengupayakan proses belajar siswa secara merdeka atau bebas sesuai dengan minat dan karakter mereka. Guru kini tidak lagi berperan untuk menjalankan kurikulum saja namun menjadi penghubung antara kurikulum dan minat siswa. Merdeka belajar memungkinkan siswa dan guru sama-sama bebas berinovasi untuk meningkatkan kualitas belajar mereka. Dapat dikatakan bahwa dengan implementasi merdeka belajar, otonomi pendidikan kembali dihidupkan, anak-anak Indonesia bebas menunjukkan keberagamannya serta cara belajarnya tersendiri.

Pada era digital pelajaran matematika merupakan pembelajaran yang mendasari ilmu pengetahuan lain. Karena dengan belajar matematika kita dapat menyelesaikan permasalahan sehari-hari seperti masalah jual beli, pengukuran tanah, dan masih banyak lainnya. Namun matematika justru menjadi momok menakutkan bagi para siswa sehingga tidak heran jika banyak siswa yang tidak menyukai pembelajaran matematika. Padahal keberadaan matematika sangat penting bagi kemajuan peradaban dunia, matematika juga mempunyai peran penting dalam berbagai aspek dalam kehidupan. Matematika terbentuk sebagai hasil pemikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran. Banyak cara untuk mempelajari matematika apalagi di zaman serba digital seperti saat ini yang memudahkan kita dalam mengakses berbagai informasi melalui internet.

Kemampuan berpikir siswa di perlukan untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang dihadapinya dan pendidikan harus mampu memfasilitasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir ini. Sejalan dengan hal tersebut, maka pembelajaran matematika adalah salah satu solusinya. Matematika merupakan pembelajaran yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Dengan mempelajari matematika siswa tidak hanya berlatih untuk memiliki keterampilan, namun juga kemampuan berpikir. Kemampuan berpikir inilah yang dapat membantu siswa menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang akan dihadapinya dimasa yang akan datang.

Berdasarkan survey yang dilakukan peringkat dan capaian nilai *Programme for Internasional Student Assessment (PISA)*, menunjukan adanya peningkatan kemampuan siswa di Indonesia dalam tahun-tahun terakhir ini. Peringkat dan capaian nilai *PISA* Indonesia untuk 2015 naik dari peringkat 71 pada 2012 menjadi 64 pada 2015. Penilaian ini diukur dari 72 negara anggota *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)*. Dimana lonjakan tertinggi adalah bidang sains yaitu dari 327 poin menjadi 359 poin. Peningkatan prestasi ini sangat membanggakan, dan harus mendapatkan apresiasi lebih, namun disisi lain hasil yang didapatkan belum dapat menunjukan bahwa pembelajaran yang dilakukan sudah baik sepenuhnya. Hasil yang didapatkan tersebut masih membutuhkan perbaikan-perbaikan lagi agar peringkat tersebut dapat terus mengalami peningkatan.

Salah satu media sosial yang digunakan sebagai alternatif pembelajaran pada era digital adalah saluran youtube. Youtube merupakan media audiovisual yang menyajikan gambar, animasi, atau suara dan video sehingga pelajar dapat melihat dan dengar. Hal ini dapat merangsang perkembangan kognitif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Secara umum, pembelajaran matematika membutuhkan audio dan visual yang lebih tajam agar dapat menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dalam pembelajaran tersebut, sehingga pembelajaran berbantuan media youtube menjadi salah satu solusi alternatif dalam menambah pemahaman siswa terutama dalam pembelajaran matematika. Youtube merupakan layanan video library yang paling populer di dunia internet karena mudah diakses dan gratis bahkan dapat berdiskusi melalui kolom komentar dengan berbagai pengajar yang mengakses video pembelajaran di youtube tersebut dan para pengguna youtube juga dapat mengunduh videonya sehingga dapat mengulang dan belajar kapan saja. Hal ini dapat membantu dunia pendidikan dalam membentuk siswa memiliki karakter yang mandiri dan kreatif. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mujiyanto, Haryadi (2019) bahwa manfaat menggunakan youtube sebagai media ajar memberikan dampak yang positif terhadap meningkatnya minat dan motivasi belajar mahasiswa.

Seperti halnya di sekolah Marie Joseph Pontianak juga sangat terdampak oleh pembelajaran era digital, tetapi para siswa masih belum terbiasa belajar dengan menggunakan berbagai media sosial yang ada

seperti pembelajaran berbantuan media youtube agar siswa itu sendiri secara mandiri dan dapat meningkatkan hasil belajar. Seperti hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas IV A Marie Joseph tanggal 14 november 2022 mengatakan bahwa para siswa belum terbiasa belajar secara mandiri menggunakan bantuan media, yang menyebabkan siswa hanya belajar hanya ketika guru memberikan pembelajaran di kelas yang menyebabkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika masih tergolong rendah dibuktikan dengan hasil ulangan matematika tengah semester dari 20 siswa hanya 4 siswa yang tuntas melampaui kkm.

Dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Kemandirian dan Prestasi belajar materi Kedudukan antar garis setelah diberikan *Video youtube Mari Belajar* sebagai media pembelajaran digital di kelas IV SDS K Marie Joseph Pontianak”.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah video *Youtube* sebagai media pembelajaran digital dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas IV pada materi hubungan antar garis di SDS K Marie Joseph Pontianak ?
2. Apakah video *Youtube* sebagai media pembelajaran digital dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV pada materi hubungan antar garis di SDS K Marie Joseph Pontianak ?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan video *Youtube* sebagai media pembelajaran digital terhadap kemandirian dan prestasi belajar siswa

kelas IV pada materi hubungan antar garis di SDS K Marie Joseph Pontianak di era digital?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui Apakah video *Youtube* sebagai media pembelajaran digital dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas IV pada materi hubungan antar garis di SDS K Marie Joseph Pontianak.
2. Untuk mengetahui Apakah video *Youtube* sebagai media pembelajaran digital dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV pada materi hubungan antar garis di SDS K Marie Joseph Pontianak.
3. Untuk mengetahui Apakah terdapat pengaruh penggunaan video *Youtube* sebagai media pembelajaran digital terhadap kemandirian dan prestasi belajar siswa kelas IV pada materi hubungan antar garis SDS K Marie Joseph Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama pembelajaran matematika khususnya di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- a) Dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pelajaran matematika dan prestasi belajar matematika siswa.

b. Bagi Guru

- a) Sebagai bahan inspirasi bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- b) Informasi bagi guru agar mampu menentukan pendekatan yang cocok dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran bagi pihak sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna.

E. Ruang Lingkup Penelitian dan Definisi Operasional

1. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dibuat untuk memberikan gambaran yang jelas terkait batasan definisi variabel dan indikator yang digunakan dalam penelitian.

a) Variabel Penelitian

Menurut Lijan Poltak Sinambela (2014:46) menyatakan bahwa, variabel penelitian merupakan sebuah nilai/sifat dari objek, kegiatan variasi tertentu antara satu dan lainnya yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dicari informasi terkait serta menarik kesimpulannya.

Dalam variabel penelitian objek yang akan dijadikan suatu fokus penelitian, kemudian akan ditarik kesimpulannya, dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1) Variabel Bebas

Menurut Lijan Poltak Sinambela (2014) “variabel bebas yaitu variabel yang menjadi sebab dari terpengaruhnya variabel dependen/terikat” (h.47). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah X_1 ;

- Video Youtube sebagai media pembelajaran Digital

2) Variabel Terikat

Menurut Lijan Poltek Sinambela (2014:48) menyatakan bahwa, Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah Y_1 dan Y_2 adalah :

- Kemandirian
- Prestasi belajar

2. Definisi Operasional

Agar variabel dalam penelitian ini dapat dimengerti secara jelas oleh peneliti dan pembaca maka diberikan pembatasan pengertian variabel-variabel yang akan diteliti yaitu sebagai berikut;

a. Pendidikan Era Digital

Pendidikan di era digital merupakan pendidikan yang harus mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi ke dalam seluruh mata pelajaran. Dengan berkembangnya pendidikan era digital maka memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan yang berlimpah ruah serta cepat dan mudah.

b. Pembelajaran digital

media pembelajaran digital adalah segala sesuatu yang membantu para guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik yang bersifat positif dengan bantuan teknologi.

c. Youtube

Media YouTube adalah sebuah situs web video sharing (berbagi video) populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis .

d. Kemandirian Belajar

Kemandirian belajar sebagai suatu situasi dimana pembelajar bertanggung jawab penuh mengambil keputusan dan menerapkannya dalam pembelajaran.

e. Prestasi Belajar

prestasi belajar matematika adalah tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran matematika yang telah diperoleh dari hasil tes belajar yang dinyatakan dalam bentuk skor.

f. Hubungan Antar Garis

Garis adalah kumpulan titik-titik yang beraturan dan berkesinambungan. Garis terbentuk dari kumpulan titik-titik.

1. Garis lurus adalah garis memanjang yang tidak terbatas di kedua ujungnya.
2. Sinar garis adalah garis yang diawali oleh suatu titik sedangkan ujung lainnya menuju ke suatu arah tak hingga.
3. Ruas garis adalah garis yang dibatasi oleh dua titik.

Hubungan Dua Garis

1. Garis sejajar. Dua garis atau lebih dikatakan sejajar jika garis-garis tersebut terletak pada sebuah bidang datar dan tidak akan berpotongan walaupun garis tersebut diperpanjang sampai tak terhingga.

2. Garis Berpotongan. Dua garis dikatakan berpotongan apabila garis tersebut terletak pada suatu bidang datar dan berpotongan di salah satu titiknya.
3. Garis Berimpit. Dua garis dikatakan saling berimpit jika kedua garis tersebut memiliki paling sedikit dua garis persekutuan.