

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan aktivitas penting dalam kehidupan manusia dan setiap orang mengalami belajar dalam hidupnya. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya, sejak dilahirkan hingga manusia mati. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungan sekitarnya. Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Proses belajar dapat dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah, yaitu masyarakat dan keluarga.<sup>1</sup>

Sekolah menjadi salah satu tempat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Dalam sekolah keberadaan guru sangatlah penting. Untuk itu peran guru sangatlah menentukan, karena kedudukannya sebagai pengelola dan fasilitator pembelajaran bagi siswa dalam kelas. Sesuai dengan tugasnya, tugas utama guru adalah mengajar. Seorang guru harus mempersiapkan suatu cara bagaimana agar yang diajarkan atau yang ingin disampaikan dapat diterima serta dapat dipahami dengan baik oleh siswa.<sup>2</sup>

Maka dari itu, upaya peningkatan kualitas pendidikan harus lebih banyak dilakukan oleh pengajar dalam melaksanakan tugas dan tanggung

---

<sup>1</sup> Musfiquon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2012), hal. 2

<sup>2</sup> Made Pidarta, *Landasan Kependidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), hal. 2

jawabnya sebagai pendidik. Salah satu upaya untuk peningkatan proses pembelajaran adalah penggunaan media secara efektif mempertinggi kualitas yang akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.<sup>3</sup> Dalam sistem pendidikan modern fungsi guru sebagai penyampai pesan-pesan pendidikan perlu dibantu dengan media pembelajaran agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif. Hal ini disebabkan karena pekerjaan guru adalah pekerjaan profesional yang membutuhkan kemampuan dan kewenangan.

Untuk mengupayakan pendidikan yang berkualitas, guru seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran. Permasalahan yang sering kita jumpai dalam pengajaran khususnya pengajaran pada mata pelajaran “Matematika” adalah bagaimana cara menyajikan materi kepada siswa secara baik sehingga diperoleh hasil yang maksimal, disamping masalah lainnya yang sering didapati adalah kurangnya perhatian guru matematika terhadap variasi dalam mengajar dalam upaya peningkatan mutu pengajaran secara baik.<sup>4</sup>

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang bisa dibilang sangat ditakuti oleh siswa. Seperti yang kita ketahui bahwasannya matematika berkaitan dengan kegiatan berhitung. Tak sedikit dari siswa yang masih kesulitan saat belajar matematika. Bahkan tak jarang juga siswa ada yang sampai membenci mata pelajaran matematika karena ketidakmampuannya dalam belajar dan memahami materi yg disampaikan oleh guru. Hal tersebut bisa disebabkan karena kurangnya kesiapan guru dalam mengajar. Guru

---

<sup>3</sup> Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hal. 1-2

<sup>4</sup> Usman, *Metodologi Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal.31

masih belum menguasai materi yang akan diajarkan. Selain itu metode ceramah yang masih sering digunakan pun kurang sesuai atau kurang tepat untuk mengajarkan matematika. Media yang digunakan terkadang juga kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang ada. Selain itu kegiatan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan menjadikan siswa cenderung pasif.<sup>5</sup>

Melihat realita yang ada, maka guru harus dapat melaksanakan perbaikan dalam sistem pembelajaran. Selama ini pembelajaran yang dilaksanakan tanpa media pembelajaran di dalamnya dirasa kurang menarik perhatian siswa. Sehingga dalam proses belajar mengajar peranan guru dalam memilih media apa yang akan digunakan sangatlah penting. Mengingat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa apabila guru dalam memilih media pembelajaran sudah tepat dan pelaksanaannya sudah sesuai prosedur, diharapkan siswa dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik.<sup>6</sup>

Selain itu dari berbagai sumber dijelaskan bahwa cara pembelajaran dengan menggunakan media dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sehingga diharapkan hasil belajar dapat tercapai dan memuaskan.

---

<sup>5</sup> Roudatul Jannah, *Membuat Anak Cerita Matematika dan Eksak Lainnya*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), hal. 21

<sup>6</sup> Ninin Subini, *Mengatasi Kesulitan Belajar Anak*, (Jogjakarta: Javalitera, 2012), hal. 22

Seperti hasil penelitian dari Yulia Tri Widyaningrum (2013) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Geogebra Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa” menyatakan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan media menghasilkan peningkatan pada motivasi dan hasil belajar siswa yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media. Selanjutnya penelitian tersebut diperkuat oleh Sri Aemi, N. Dantes dan M. Candiasa (2015) dalam jurnalnya yang berjudul “Penggunaan Media VCD Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa” menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media VCD dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar pada siswa kelas 1 dan juga terdapat pengaruh penggunaan media VCD dalam pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa.

Untuk mengetahui benar tidaknya penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa maka perlu diadakannya sebuah penelitian. Maka dari itu peneliti mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Visual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V MIN 2 Blitar”.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

1. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat didefinisikan berbagai permasalahan, misalnya:
  - a. Pembelajaran yang kurang bervariasi, yang hanya berpusat pada guru serta masih menggunakan metode ceramah dan tidak adanya penggunaan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi atau materi khususnya pada mata pelajaran matematika.
  - b. Kurangnya motivasi atau keterlibatan siswa dalam belajar matematika sehingga selama pembelajaran siswa banyak yang bosan.
  - c. Rendahnya hasil belajar matematika siswa.
2. Mengingat luasnya permasalahan maka peneliti membatasi masalah pada:
  - a. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar matematika.
  - b. Kurangnya motivasi serta keterkaitan siswa dalam proses belajar matematika.
  - c. Rendahnya hasil belajar matematika siswa.

## **C. Rumusan Masalah**

1. Adakah pengaruh penggunaan media berbasis visual terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V MIN 2 Blitar?
2. Adakah pengaruh penggunaan media berbasis visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V MIN 2 Blitar?
3. Adakah pengaruh penggunaan media berbasis visual terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V MIN 2 Blitar?

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media berbasis visual terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V MIN 2 Blitar.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media berbasis visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V MIN 2 Blitar.
3. Untuk mengetahui apakah ada besarnya pengaruh penggunaan media berbasis visual terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V MIN 2 Blitar.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya.<sup>7</sup> Oleh karena itu, hipotesis masih merupakan pernyataan yang masih lemah, karena kebenarannya masih perlu diuji dan dites kebenarannya dengan data asalnya dilapangan.<sup>8</sup>

Berdasarkan judul penelitian diatas, maka dapat ditarik suatu hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan media berbasis visual terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V MIN 2 Blitar.
2. Terdapat pengaruh penggunaan media berbasis visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V MIN 2 Blitar.
3. Terdapat pengaruh penggunaan media berbasis visual terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V MIN 2 Blitar.

---

<sup>7</sup> Tim Laboratorium, *Pedoman Penyusun Skripsi*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2017), hal. 17

<sup>8</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Tindakan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hal. 41

## **F. Kegunaan Penelitian**

### 1. Secara Teoritis

- a. Sebagai sumber bacaan atau sebagai sumber referensi sekaligus bahan bacaan bagi peneliti selanjutnya.
- b. Sebagai wawasan keilmuan dan pengetahuan tambahan mengenai media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi Guru

Dapat dipergunakan sebagai masukan bagi guru agar dalam menyampaikan materi pelajaran hendaknya selain memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, juga menggunakan media sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

#### b. Bagi Siswa

Diharapkan dapat menimbulkan semangat belajar karena siswa dapat mengalami langsung pembelajaran dengan berbagai macam variasi pada penggunaan media pembelajaran oleh guru.

#### c. Bagi Sekolah

Sebagai referensi bagi sekolah dalam rangka untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

## **G. Penegasan Istilah**

### 1. Penegasan Konseptual

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka disamping perlu dijelaskan istilah-istilah sebagai berikut :

- a. Pengaruh adalah daya upaya yang ada atau timbul dari sesuatu yang ikut membentuk kepercayaan atau keadaan.
- b. Media pembelajaran adalah alat bantu pengajaran yang dipilih dan digunakan oleh seorang guru / pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga akan memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dikuasai di akhir kegiatan belajar. Gambar replika bangun datar adalah sebuah contoh atau salah satu media yang bisa digunakan guru untuk mempermudah proses penyampaian materi kepada siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika pada bab sifat-sifat bangun datar.
- c. Motivasi adalah dorongan untuk melakukan sesuatu yang ingin dicapai.
- d. Hasil belajar adalah hasil yang ingin dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan perubahan belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah.
- e. Matematika adalah bahasa simbolis yang fungsinya secara praktis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan, sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk mempermudah berpikir.

## 2. Penegasan Operasional

Media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain atau rancangan yang tentunya disesuaikan dengan materi yang akan dibahas serta sesuai dengan kondisi peserta didik guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Disini peneliti menerapkan media visual berupa **“Gambar Replika Bangun Datar”** yang akan diterapkan dalam materi **“Sifat-sifat Bangun Datar”**.

Adanya media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan tingkat dari minat peserta didik, dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar. Motivasi adalah dorongan peserta didik untuk melakukan suatu hal atas keinginannya sendiri. Sedangkan hasil belajar adalah suatu kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah memperoleh perlakuan dari seorang pendidik.

## H. Sistematika Pembahasan

Pembahasan penelitian ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

1. Bagian Awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.
2. Bagian Inti  
Bab 1 pendahuluan, terdiri dari : latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian,

kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, sistematika penelitian.

Bab 2 landasan teori : hakikat matematika, media pembelajaran, media pembelajaran berbasis visual, motivasi belajar, hasil belajar, kerangka berpikir.

Bab 3 metode penelitian, terdiri dari : rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling, kisi-kisi instrumen, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab 4 hasil penelitian terdiri dari : deskripsi karakteristik data, serta pengujian hipotesis.

Bab 5 pembahasan, terdiri dari : menjawab masalah penelitian, menafsirkan temuan-temuan penelitian, mengintegrasikan temuan penelitian, memodifikasi teori yang ada, serta menjelaskan implikasi-implikasi lain dari hasil penelitian.

Bab 6 penutup, terdiri dari : kesimpulan dan saran.

### 3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir skripsi memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran, serta daftar riwayat hidup.