

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting bagi suatu negara. Kualitas pendidikan dapat menentukan tingkat kemajuan suatu negara. Terlebih dalam era globalisasi sekarang ini, bangsa Indonesia juga membulatkan tekadnya untuk mengembangkan budaya belajar yang menjadi prasyarat kemajuan tersebut.

Dalam hubungannya dengan pendidikan, diharapkan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat memberdayakan eksistensi kehidupan manusia. Artinya dengan peralatan ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia semakin lebih berpeluang untuk menciptakan perubahan-perubahan yang bermanfaat bagi kehidupan. Dengan teknologi, pendidikan mampu membuat perubahan. Dan dengan pendidikan, teknologi diharapkan mampu membuat kehidupan semakin berkembang dan maju.<sup>1</sup>

Hal ini sesuai dengan definisi pendidikan nasional (Indonesia) yang termaktub dalam pasal 1 ayat 2 UU RI No. 20 Tahun 2003, yaitu:

Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.<sup>2</sup>

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, matematika mempunyai peranan penting di dalamnya. Matematika pada dasarnya adalah

---

<sup>1</sup> Suparlan Suhartono, *Filsafat Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2009), hal. 111

<sup>2</sup> Team Media, *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional)*, (Surabaya: Media Centre, 2005), hal.4

pelajaran berhitung yang sudah tidak asing lagi bagi kita, dan melalui matematika kita bisa mengatur banyak hal dalam hidup dengan baik.<sup>3</sup> Disisi lain Matematika merupakan subjek yang sangat penting dalam sistem pendidikan diseluruh Dunia. Negara yang mengabaikan pendidikan matematika sebagai prioritas utama yang tertinggal dari kemajuan segala bidang (terutama sains dan teknologi), dibandingkan dengan negara lainnya yang memberikan tempat bagi matematika sebagai subyek yang sangat penting.<sup>4</sup>

Matematika dalam pengembangan Ilmu Pengetahuan perlu dikembangkan pemahaman konsep, teori dan sampai pada implementasinya, sehingga penyampaian matematika tidak hanya sekedar menghafal rumus maupun penyampaian yang anti realitas. Mempelajari matematika termasuk kebutuhan penting bagi setiap manusia, matematika juga mengajak manusia untuk berfikir logis, praktis, berjiwa kreatif, dan bersikap positif.

Matematika memiliki porsi terbanyak dibandingkan dengan pelajaran-pelajaran yang lain dalam semua jenjang pendidikan. Tetapi kenyataan yang terjadi selama ini siswa malah menganggap matematika sebagai monster yang paling menakutkan. Matematika dianggap sebagai kesulitan dan hal yang paling dibenci dalam proses belajar di sekolah, padahal ketidaksenangan pada suatu pelajaran berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Karena tidak senang akan membuat siswa enggan dan malas untuk belajar. Dan secara langsung akan berpengaruh pada hasil belajar dan motivasi siswa.

---

<sup>3</sup> Benni Setyawan, *Manifesto Pendidikan Indonesia*, (Jogjakarta; PT. Ar Ruzz, 2006), hal.80

<sup>4</sup> Moch. Masykur Ag, *Matematisal Intelegence, Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*, (Yogjakarta: Ar Ruzz Media), hal.41

Hal tersebut dikarenakan masih banyak sekolah yang melaksanakan proses belajar mengajar secara konvensional, yaitu pembelajaran yang lebih didominasi oleh guru dan kurang memberikan variasi dalam pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajarannya, model pembelajaran konvensional yaitu guru menerangkan suatu konsep, lalu siswa diberi contoh soal dan latihan, kemudian siswa menjawab soal sesuai urutan jalan penyelesaian soal yang telah di jelaskan oleh guru. Pengajaran seperti ini masih kurang efektif dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa. Sebenarnya secara jujur disadari oleh para guru, bahwa didalam proses belajar mengajar selalu ada siswa yang mengalami problematika atau kesulitan belajar, apalagi pada bidang matematika yang selalu dianggap sebagai pelajaran yang menakutkan dan membuat pusing karena selalu menguras pikiran. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yang harus segera ditangani dan dipecahkan oleh kita semua khususnya para guru sebagai pendidik.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, pusat pendidikan bukan lagi dalam genggamannya guru semata, melainkan peran media sebagai sumber belajar turut membantu anak didik dalam mengakses informasi yang bermanfaat bagi masa depannya.<sup>5</sup> Dalam artian guru dan buku bukan satu-satunya sumber belajar atau sumber ilmu pengetahuan. Guru menjadi pengarah untuk akses ke dalam ilmu pengetahuan.

Dewasa ini, guru dituntut agar mampu mengadakan pembaharuan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan

---

<sup>5</sup> Muhammad takdir ilahi, *Revitalisasi Pendidikan Berbasis Moral*, (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2012), hal. 102

perkembangan zaman. Disamping itu, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab dan kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang Telah diturunkan kepada mereka [perintah-perintah, larangan-larangan, aturan dan lain-lain yang terdapat dalam Al Quran] dan supaya mereka memikirkan”.<sup>6</sup>

Ayat diatas menjelaskan bahwa media yang digunakan oleh seorang pendidik harus mewakili sebagian dari materi yang telah diajarkan sebelumnya. Hal ini dimaksudkan agar siswa mudah menerima materi baru karena masih ada hubungan dengan materi yang mereka terima sebelumnya, juga dapat meningkatkan keefektifitasan pembelajaran. Selain itu, penggunaan suatu media juga harus mampu memberikan sudut pandang yang baik bagi para siswanya. Sehingga setelah selesai kegiatan belajar mengajar, para siswa memiliki keinginan

---

<sup>6</sup> Al Quran Digital.exe

untuk memikirkan kembali materi yang ia pelajari di kelas. Serta mereka berkeinginan untuk memikirkan segala sesuatu mengenai materi tersebut.

Namun, fakta dilapangan menunjukkan bahwa sebagian guru di MTs Negeri Ngantru belum maksimal dalam mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang sesuai untuk siswa. Padahal di sekolah tersebut tiap ruang kelas dilengkapi dengan sarana prasana yang cukup lengkap seperti LCD proyektor dan *sound system*. Dari hasil wawancara dengan Bapak Zaenal Arifin, selaku guru matematika kelas VII A MTs Negeri Ngantru, disimpulkan bahwa selama ini proses pembelajaran mata pelajaran Matematika belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal dan masih didominasi oleh guru.<sup>7</sup> Artinya, proses pembelajaran masih sebatas pada upaya menjadikan siswa mampu dan terampil mengerjakan soal-soal yang ada. Sehingga, pembelajaran yang berlangsung kurang bermakna dan terasa membosankan bagi siswa. Akibatnya, siswa kurang kreatif dan lemah dalam penguasaan serta pemahaman terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini berimbas pada nilai yang diperoleh siswa.

Berdasarkan uraian diatas, penulis mencoba untuk menerapkan media pembelajaran program *autoplay* untuk mempermudah proses pembelajaran mata pelajaran matematika pada siswa kelas VII A MTs Negeri Ngantru pada materi Garis dan Sudut. Alasan dipilihnya media program *autoplay* ini, karena media pembelajaran ini belum pernah diterapkan di MTs Negeri Ngantru dan sangat menarik jika diterapkan pada siswa. Siswa akan lebih aktif untuk belajar sendiri dan aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat memberikan motivasi

---

<sup>7</sup> Wawancara dengan Bapak Zaenal Arifin, S.Pd (guru matematika di MTs Negeri Ngantru) pada tanggal 22 April 2014

belajar kepada siswa dan juga memudahkan untuk penyampaian materi pelajaran terkait dengan mata pelajaran matematika di kelas VII A MTs Negeri Ngantru.

Dengan menggunakan media ini diharapkan siswa dapat cepat memahami dan mengerti tentang materi yang diajarkan oleh guru. Di samping itu siswa juga dapat belajar mengenai teknologi komunikasi dan informasi (TIK) dari mata pelajaran matematika. Dan siswa juga senang dengan pengalaman-pengalaman yang telah dilakukannya melalui media tersebut.

Dari pemaparan di atas maka penulis mencoba mengambil suatu penelitian tindakan kelas dengan judul “Pengggunaan Media Program *Autoplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Kelas VII A Mts Negeri Ngantru Pada Materi Garis Dan Sudut” untuk membuktikan bahwa dengan media program *autoplay* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dan juga tercapainya tujuan instruksional pembelajaran.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengambil pokok masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penggunaan media program *autoplay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Negeri Ngantru?
2. Bagaimanakah motivasi siswa kelas VII MTs Negeri Ngantru setelah pembelajaran menggunakan media program *autoplay*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Bertitik tolak dari perumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan media program *autoplay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Negeri Ngantru
2. Untuk mendeskripsikan motivasi siswa kelas VII MTs Negeri Ngantru setelah pembelajaran menggunakan media program *autoplay*

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberi kontribusi dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Adapun secara detail kegunaan tersebut diantaranya:

1. Manfaat secara teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat berfungsi sebagai sumbangan untuk memperkaya khazanah ilmiah, khususnya tentang penerapan media pembelajaran program *autoplay* pada mata pelajaran matematika dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi Guru

Dengan penelitian ini di harapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam menentukan media pembelajaran dan metode yang tepat untuk membantu siswa dalam memahami materi dan menyelesaikan soal dalam pelajaran matematika pada siswa kelas VII pada umumnya.

b. Bagi Siswa

Untuk mempermudah pemahaman siswa tentang materi ajar yang disampaikan dan untuk membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar khususnya pada pelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

Sebagai solusi untuk mengetahui hambatan dan kelemahan penyelenggaraan pembelajaran serta sebagai upaya untuk memperbaiki masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi di kelas, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan harapan akan diperoleh hasil belajar yang optimal demi kemajuan sekolah.

d. Bagi perpustakaan STAIN Tulungagung

Sebagai bahan koleksi dan referensi supaya dapat digunakan sebagai sumber belajar atau bacaan buat mahasiswa lainnya.

e. Bagi pembaca/peneliti lain

Bagi pembaca yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang meningkatkan mutu pendidikan melalui media program *autoplay* pada mata pelajaran matematika dalam pembelajaran di sekolah. Dan juga sebagai tambahan wawasan pengetahuan tentang media pembelajaran sehingga pembaca tertarik untuk meneliti lebih lanjut.

## E. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan persepsi terhadap istilah-istilah dalam penelitian ini maka perlu dikemukakan definisi sebagai berikut:

### 1. Penegasan Konseptual

- a. Media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.<sup>8</sup>
- b. Program *autoplay* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks, dan flash ke dalam presentasi yang dibuat.<sup>9</sup> Dalam penelitian ini, tampilan presentation dalam media *autoplay* terdapat tombol-tombol panggil yang berguna untuk menampilkan video dan power point yang berisikan materi ajar. Media ini di desain semenarik mungkin agar siswa lebih mudah dalam memahami materi ajar.
- c. Meningkatkan merupakan suatu usaha yang dilakukan demi tercapainya suatu perubahan yang lebih baik
- d. Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran mencakup beberapa aspek yakni kognitif, afektif, psikomotorik yang dilihat secara komprehensif.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008). hal 4

<sup>9</sup> Kuswari Hernawati, "Modul *Autoplay* Document Transcrip" dalam <http://www.slideshare.net/WaNnaBeliKeHim/modul-autoplay>, diakses tanggal 24 Mei 2014 pukul 07.24

<sup>10</sup> Agus Suprijono, *Cooperative learning TEORI & APLIKASI PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal. 6-7

- e. Motivasi adalah suatu alasan atau dorongan yang menyebabkan seseorang berbuat sesuatu, melakukan tindakan, atau bersikap tertentu<sup>11</sup>.
- f. Garis dan sudut merupakan salah satu materi pada kelas VII semester genap. Garis merupakan bangun paling sederhana dalam geometri sedangkan sudut merupakan daerah yang dibentuk oleh pertemuan antara dua buah sinar atau dua buah garis lurus.<sup>12</sup>

## 2. Penegasan Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan penelitian yang berjudul “Pengggunaan Media Program *Autoplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Kelas VII A Mts Negeri Ngantru Pada Pelajaran Matematika” adalah penelitian ilmiah yang menekankan pada penggunaan media program *autoplay* untuk melihat pemanfaatan media program *autoplay* dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa kelas VII A MTs Negeri Ngantru.

Peneliti menerapkan tahapan pembelajaran menggunakan media program *autoplay* dengan membagi siswa dalam beberapa kelompok dimana masing-masing kelompok menghadap satu komputer yang sudah terdapat program *autoplay*. Tiap kelompok diberi tugas untuk memahami materi ajar dari media program *autoplay* serta mencatat hal penting yang berkaitan dengan materi ajar. Selain itu, tiap kelompok juga harus mengerjakan latihan soal dari tiap materi yang terdapat dalam media program *autoplay*. Setelah selesai berdiskusi, secara acak tiap kelompok mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Dalam

---

<sup>11</sup> Uswah Wardiana, Psikologi Umum, Bina Ilmu, (Jakarta, 2004) , hal 140

<sup>12</sup> Dewi Nuharini dan Tri wahyuni, *Matematika Konsep dan Aplikasinya* , (Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hal. 200-208

pembelajaran ini guru bertugas memberi pengarahannya tentang penggunaan media program *autoplay* dan mendampingi siswa jika terdapat siswa yang kesulitan. Dengan tampilan media yang bervariasi serta tambahan effect suara siswa tidak akan merasa jenuh dalam pembelajaran dan akan lebih semangat dalam belajar sehingga motivasi siswa akan meningkat. Selain itu, dari pengalaman membahas materi tiap kelompok, presentasi dan membahas latihan soal dapat diperoleh hasil belajar siswa yang semakin baik dan meningkat.

#### **F. Sistematika Penulisan Skripsi**

Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir.

Bagian awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian inti, terdiri dari lima bab dan masing-masing bab berisi sub-sub bab, antara lain:

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, (e) penegasan istilah, dan (f) sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, terdiri dari: (a) media pembelajaran, (b) program *autoplay*, (c) hasil belajar, (d) hakikat matematika, (e) motivasi belajar, (f) Garis dan Sudut, (g) Implementasi media program *autoplay* pada materi garis dan sudut, (h) penelitian terdahulu, (i) hipotesis tindakan, dan (j) kerangka pemikiran

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: (a) jenis penelitian, (b) lokasi dan subjek penelitian, (c) prosedur pengumpulan data, (d) analisis data, (e) indikator keberhasilan, dan (f) prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari: (a) paparan data dan (b) pembahasan hasil penelitian

Bab V Penutup, terdiri dari: (a) simpulan, dan (b) rekomendasi/saran.

Bagian akhir, terdiri dari: (a) daftar rujukan, (b) lampiran-lampiran, (c) surat pernyataan keaslian tulisan, dan (d) daftar riwayat hidup