

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dunia sudah memasuki era globalisasi, hal ini ditandai dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin cepat dan canggih. Perkembangan dunia yang seperti ini, menuntut pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dan mempunyai daya saing yang tinggi. Sumber daya manusia merupakan aset penting bagi suatu negara. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui pendidikan. Pendidikan dapat menjamin perkembangan dan kemajuan suatu bangsa.

Pendidikan diartikan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku dan kemampuan seorang menjadi lebih baik serta merupakan proses sosial agar menjadi insan ber peradaban yang memiliki ilmu dan pengetahuan yang luas. Agama islam sangat menghargai kepada orang-orang yang berilmu pengetahuan, seperti yang terkandung dalam Surat Al Mujaadalah ayat 11 yang artinya:

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan

beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”  
(QS. Al Mujaadalah, 58 : 11).<sup>2</sup>

Pada pendidikan formal yang menjadi tolak ukur keberhasilan pendidikan adalah tujuan pendidikan. Tujuan itu dapat dicapai melalui suatu upaya sinergis dari berbagai pihak yang terkait dan berkepentingan dengan penyelenggaraan pendidikan<sup>3</sup>. Upaya sinergis tersebut dapat dilakukan dengan mengadakan suatu proses pembelajaran pada berbagai bidang studi, salah satunya pembelajaran Matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran dianggap penting di dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini dapat dilihat dari diajarkannya mata pelajaran ini dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang perguruan tinggi. Matematika dapat dijadikan alat yang dapat memperjelas dan menyederhanakan suatu keadaan atau situasi melalui abstraksi, idealisasi, atau generalisasi untuk suatu studi ataupun pemecahan masalah.

Meski memiliki manfaat yang besar, nyatanya matematika masih menjadi mata pelajaran yang banyak dihindari. Sebagaimana pendapat Winataputra yang dikutip oleh Fitriliyani, menyatakan bahwa matematika merupakan pelajaran yang tidak mudah untuk dipelajari dan pada akhirnya banyak peserta didik yang tidak senang terhadap pelajaran matematika.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Tim Penyempurnaan Terjemahan Al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019), hal.803

<sup>3</sup> Agus Wibowo, *Manajemen Pendidikan Karakter di Sekolah (Konsep dan Praktik Implementasi)*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 66

<sup>4</sup> Dwi Fitriliyani, *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT dengan Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika dan Minat Belajar Siswa : Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri 1 Gabuswetan* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2019), hal. 1

Anggapan-anggapan ini sangat disayangkan jika masih terus berkembang dipemikiran peserta didik dan memicu rendahnya minat belajar peserta didik terutama pada pembelajaran matematika.

Allah berfirman dalam surat An-Najm ayat 39 yang artinya :

“Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya.”<sup>5</sup>

Ketika seseorang dalam hatinya sudah tumbuh semangat dan minat untuk belajar maka tidak akan ada kata putus asa lagi untuk selalu menimba ilmu Allah. Allah akan selalu memperlihatkan hasil dari apa yang sudah dilakukan oleh umatnya.

Minat belajar peserta didik terhadap matematika akan mampu menstimulus peserta didik untuk belajar materi lebih banyak lagi. Sikap peserta didik yang berminat pada pembelajaran matematika tentu akan mendapat dorongan untuk tekun belajarnya dan akan dapat memilih dan menerapkan permasalahan yang dihadapinya dengan benar.<sup>6</sup> Karena hal tersebut, maka akan memungkinkan peserta didik untuk mencapai prestasi yang diinginkan. Begitupun ketika tingkat minat belajar seorang peserta didik kurang maka juga akan berdampak pada pemahaman peserta didik atau pada hasil belajar kognitifnya. Hasil belajar menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran di kelas. Melalui hasil belajar dapat

---

<sup>5</sup> Tim Penyempurnaan Terjemahan Al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019), hal.775

<sup>6</sup> N. M Fitri & S. R Sari, *Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika.* (JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya, 2020), 4(2), hal. 68-73

dilihat bagaimana peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, yang dinyatakan dalam bentuk nilai.

Pembelajaran matematika memerlukan suatu proses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Menurut Meisner yang dikutip oleh Handayani menyadari bahwa peserta didik tidak semuanya mampu memahami materi dengan cara pengajaran konvensional. Masing-masing peserta didik memiliki kecerdasan yang berbeda. Ini berarti anak dengan tipe kecerdasan tertentu sebaiknya diperlakukan dengan cara tertentu juga.<sup>7</sup> Itulah mengapa pengajaran yang bervariasi perlu dilakukan.

Bahrudin menyatakan bahwa ukuran keberhasilan pendidikan pertama-tama adalah apabila anak dapat belajar dengan senang.<sup>8</sup> Sekolah harus menjadi tempat belajar yang nyaman dan menyenangkan. Pembelajaran dibangun berdasarkan kegembiraan murid dan guru. Salah satu faktor yang menjadikan peserta didik kurang berminat belajar adalah kurang menariknya proses pembelajaran. Akibatnya peserta didik semakin enggan untuk belajar Matematika, dan kesan sulitnya juga semakin kuat.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi perantara bagi siswa untuk memahami materi dan meningkatkan kualitas pembelajaran.<sup>9</sup> Menurut Hamalik, pemakaian media pembelajaran dalam

---

<sup>7</sup> Tri Handayani, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa SMA (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang, 2015)*, hal. 4

<sup>8</sup> *Ibid.* hal 4

<sup>9</sup> Erdawati Nurdin, dkk., *Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMK*. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2019, 6(1), hal. 87-98

proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh- pengaruh psikologi terhadap siswa.<sup>10</sup> Hamzah & Muhlisrarini mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru perlu merencanakan media pembelajaran dengan baik karena media dapat menjadikan hal yang abstrak menjadi konkret, meningkatkan daya serap serta membantu menerangkan hal-hal yang sulit dipahami secara verbal.<sup>11</sup> Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan pengamatan di SMAN 1 Rejotangan, kemajuan teknologi seperti komputer, proyektor dan alat bantu pembelajaran lainnya belum dimanfaatkan secara maksimal. Dalam proses pembelajarannya masih menggunakan pembelajaran konvensional, dimana pengajaran tanpa alat bantu masih mendominasi. Sehingga dirasa perlu untuk menggunakan suatu media pembelajaran yang menarik dan dapat mempermudah peserta didik dalam menerima pesan atau materi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, diharapkan minat belajar peserta didik serta hasil belajarnya dapat meningkat. Sebagaimana yang terjadi di kelas bahwasannya peserta didik masih banyak yang tidak memperhatikan guru, berbicara dengan temannya dan ini menunjukkan bahwa minat belajar

---

<sup>10</sup> Tri Handayani, *Pengaruh Penerapan .....* hal. 2

<sup>11</sup> Erdawati Nurdin, dkk., *Pemanfaatan Video .....* hal. 87-98

matematika mereka masih kurang. Serta dari hasil ulangan masih banyak peserta didik yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum.

Munir berpendapat bahwa salah satu media yang paling dinamik dan efektif dalam menyampaikan suatu informasi adalah video.<sup>12</sup> Arsyad mendefinisikan video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk.<sup>13</sup> Dapat dikatakan bahwa video merupakan perpaduan antara gambar yang bergerak dan disertai suara. Daya tarik dari video menimbulkan persepsi positif yang akhirnya memotivasi peserta didik untuk belajar matematika.

Video pembelajaran yang digunakan adalah video pembelajaran berbasis etnomatematika. Shirley berpandangan bahwa sekarang ini bidang etnomatematika, yaitu matematika yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan sesuai dengan kebudayaan setempat, dapat digunakan sebagai pusat proses pembelajaran dan metode pengajaran, walaupun masih relative baru dalam dunia pendidikan.<sup>14</sup> Hal yang sama dengan pernyataan Sudirman, dkk. bahwa kehadiran matematika yang bernuansa budaya akan memberikan kontribusi yang besar terhadap matematika sekolah.<sup>15</sup> Hal ini

---

<sup>12</sup> *Ibid.*, hal. 89

<sup>13</sup> Kastriani, *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Stop Motion Graphic Animation terhadap Penguasaan Konsep dan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII MTs Izzatul Ma'arif Tappina* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2019), hal. 15

<sup>14</sup> Marsigit. *Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika*. Prosiding Semnas Mat-PMat STKIP PGRI Sumatera Barat Padang, 16 April 2016, Vol 2. hal. 2

<sup>15</sup> Ika oktaviani. *Eksplorasi Etnomatematika Pada Aktivitas Membuat di Rumah Produksi Batik Gajah Mada Tulungagung*. Skripsi Tadris Matematika : IAIN Tulungagung, 2020, hal. 3

karena dengan adanya pembelajaran berbasis etnomatematika maka akan lebih mudah memahami dan menarik minat belajar peserta didik.

Salah satu materi matematika wajib pada kelas XI adalah Geometri Transformasi. Marzuqo mengatakan bahwa Geometri transformasi merupakan bagian dari geometri yang membahas perubahan (letak, bentuk, penyajian) yang didasarkan dengan gambar dan matriks.<sup>16</sup> Dalam pembelajarannya geometri transformasi akan lebih mudah ketika diasampaikan dengan bantuan media pembelajaran. Sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien serta dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep geometri transformasi dengan baik.

Bertolak dari latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih dalam tentang pengaruh penggunaan media video pembelajaran berbasis etnomatematika terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Kemudian peneliti akan mengangkatnya sebagai bahan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Etnomatematika terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Rejotangan”**

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

### 1. Identifikasi

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas permasalahan yang akan dibahas dapat diidentifikasi sebagai berikut:

---

<sup>16</sup> Erdawati Nurdin, dkk., *Pemanfaatan Video Pembelajaran* .....hal. 87

- a. Minat dan hasil belajar peserta didik yang rendah
- b. Kemampuan daya serap peserta didik yang berbeda – beda dalam menerima penjelasan guru.
- c. Belum digunakannya fasilitas atau media pembelajaran dengan maksimal.
- d. Penggunaan pembelajaran konvensional dianggap sebagai salah satu faktor rendahnya minat belajar dan hasil belajar peserta didik

## 2. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Media pembelajaran yang digunakan adalah video pembelajaran berbasis etnomatematika
- b. Minat belajar matematika
- c. Hasil belajar peserta didik yang dimaksud adalah hasil belajar ranah kognitif

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Adakah pengaruh penggunaan video pembelajaran etnomatematika terhadap minat belajar peserta didik kelas XI di SMAN 1 Rejotangan ?
2. Adakah pengaruh penggunaan video pembelajaran etnomatematika terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI di SMAN 1 Rejotangan ?

3. Adakah pengaruh penggunaan video pembelajaran etnomatematika terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas XI di SMAN 1 Rejotangan ?

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

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran etnomatematika terhadap minat belajar peserta didik kelas XI di SMAN 1 Rejotangan
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran etnomatematika terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI di SMAN 1 Rejotangan
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran etnomatematika terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas XI di SMAN 1 Rejotangan

#### **E. Kegunaan Penelitian**

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengembangan ilmu pengetahuan tentang peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik saat pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi pihak sekolah dan guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan sebagai upaya meningkatkan minat belajar dan hasil belajar yang berdampak pada prestasi peserta didik.

### b. Bagi Peserta didik

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar agar lebih giat belajar dan meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

### c. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan referensi untuk penelitian lanjutan, dengan judul yang sama namun metode, model, teknik analisis, ataupun sampel yang berbeda, sehingga didapat sebuah temuan baru yang berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia.

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dari penelitian ini adalah :

1.  $H_a$  = Ada pengaruh yang signifikan penggunaan video pembelajaran etnomatematika terhadap minat belajar peserta didik di SMAN 1 Rejotangan
2.  $H_a$  = Ada pengaruh yang signifikan penggunaan video pembelajaran etnomatematika terhadap hasil belajar peserta didik di SMAN 1 Rejotangan

3.  $H_a$  = Ada pengaruh yang signifikan penggunaan video pembelajaran etnomatematika terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik di SMAN 1 Rejotangan

## G. Penegasan Istilah

### 1. Secara Konseptual

#### a. Minat Belajar

Menurut Slameto dalam buku Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya yang dikutip oleh Siagian menyatakan bahwa: “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”.<sup>17</sup> Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Adapun variabel ini dapat diukur dengan menggunakan angket. Adapun indikator-indikatornya perasaan senang, tertarik, menunjukkan perhatian, dan keterlibatan.<sup>18</sup>

#### b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil serangkaian proses pembelajaran oleh guru bersama siswanya berupa perubahan sikap (*afektif*), pengetahuan (*kognitif*) maupun kecakapan (*psikomotorik*).

---

<sup>17</sup> R. E. F, Siagian, Pengaruh minat dan kebiasaan belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2015, 2(2), hal. 123

<sup>18</sup> Kastriani, *Efektivitas Penggunaan Media* .... hal. 7

c. Video Pembelajaran Matematika

Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi. Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media audio visual aids (AVA), yaitu jenis media yang disalin mengandung unsur suara juga dan mengandung unsur gambar yang dapat dilihat.<sup>19</sup>

2. Secara Operational

a. Minat Belajar

Minat belajar adalah perasaan suka dan senang ketika belajar sehingga terdorong untuk belajar lebih giat lagi terhadap suatu hal baru dengan penuh kesadaran.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan yang didapatkan peserta didik pada proses pembelajaran yang melibatkan guru dan peserta didik, baik dalam segi afektif, kognitif ataupun psikomotorik.

c. Video Pembelajaran Matematika

Video pembelajaran adalah alat bantu atau media yang berfungsi untuk mempermudah dalam poses pembelajaran agar lebih menarik dan bermakna.

---

<sup>19</sup> Kastriani, *Efektivitas Penggunaan Media ....* Hal. 17

## H. Sistematika Pembahasan

Kajian terhadap masalah pokok dalam penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa hal yaitu :

### 1. Bagian awal

Terdiri dari: halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan bimbingan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan , halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar bagan, daftar lampiran, abstrak.

### 2. Bagian inti

Bab I yaitu Pendahuluan, terdiri dari A) Latar Belakang Masalah, B) Identifikasi dan Pembatasan Masalah, C) Rumusan Masalah, D) Tujuan, E) Kegunaan Penelitian, F) Hipotesis Penelitian, G) Penegasan Istilah, H) Penelitian Terdahulu, I) Sistematika Pembahasan.

Bab II yaitu Landasan Teori, terdiri dari A) Deskripsi Teori yang terdiri dari 1) Minat Belajar, 2) Hasil Belajar, 3) Video Pembelajaran Etnomatematika, 4) Materi Geometri Transformasi dan B) Penelitian Terdahulu, C) Kerangka Konseptual.

Bab III yaitu Metode Penelitian, pada bab ini memuat A) Rancangan Penelitian, B) Variable Penelitian, C) Populasi, Sample, dan Sampling, D) Kisi-Kisi Instrument, E) Instrument Penelitian, F) Sumber Data, G) Teknik Pengumpulan Data, H) Teknik Analisis Data.

Bab IV yaitu Hasil Penelitian, bab ini menguraikan hasil penelitian dengan deskripsi data menyesuaikan hipotesis.

Bab V yaitu Pembahasan, bab yang menjelaskan hasil data yang diperoleh oleh peneliti.

Bab VI adalah Penutup, menguraikan tentang A) Kesimpulan B) Kritik dan Saran.

### 3. Bagian pelengkap

Terdiri dari daftar pustaka, daftar lampiran, daftar ralat (jika ada) dan biodata penulis.