

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting untuk mempersiapkan siswa agar tumbuh menjadi manusia yang berkualitas. Pendidikan mengarahkan proses berfikir seseorang yang awalnya dimulai dari taraf berfikir yang rendah menuju taraf berfikir yang cemerlang.¹ Pendidikan dalam diri seseorang harus terpenuhi sebagai kebutuhan primer guna meningkatkan kualitas hidupnya seiring dengan perkembangan zaman seperti sekarang ini. Tak hanya itu saja, pendidikan juga sangat diperlukan bahkan bisa dianggap sebagai kebutuhan pokok manusia dimana pendidikan sangat berarti untuk mewujudkan cita-cita seseorang bahkan cita-cita suatu bangsa. Namun cita-cita mereka tidak dapat mencapai jika tidak bekerja keras secara optimal dalam pelaksanaan proses pendidikan.² Selaras dengan kemajuan teknologi membuat ilmu pengetahuan menjadi sangat maju secara cepat. Perkembangan ilmu pengetahuan secara sadar ataupun tidak sadar memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap aspek kehidupan.³ Hal itu terjadi karena adanya

¹ Sri Wahyuni, Skripsi: *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Di Kelas VIII SMP IT Annur Prima Medan T. P. 2017/2018*, (Medan: UIN Sumatra Utara, 2018)

² Ihiana Nurin Shobrina, Skripsi: *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas III MI Darul Ulum Wates Ngaliyan Tahun Ajaran 2017/2018*, (Semarang: UIN Walisongo, 2019), hal. 1.

³ Icha Septia Wulandari, dkk, *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar PPKN pada Siswa Kelas X MIPA di SMA Negeri 8 Kota Jambi*, (Jambi: FKIP PPKN Universitas Jambi, 2018), hal. 3.

pembahasan serta pengkajian terhadap ilmu pengetahuan secara terus menerus tanpa batas akhir.⁴ Hal itu menjadi tolak ukur perkembangan suatu bangsa. Sehingga perlu dilakukan upaya untuk menyeimbangkan pendidikan sekarang dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang saat ini. Berbagai pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan.⁵ Berbagai cara harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, maupun sarana dan prasarana yang menunjang pendidikan. Maka perlu dilakukan berbagai terobosan baru serta pengkajian ulang kurikulum untuk mencapai tujuan dari pendidikan.

Untuk mencapai tujuan dari pendidikan, perlu diterapkan pembelajaran yang baik sehingga mampu membuat siswa dapat belajar secara optimal. Tujuan dari pembelajaran yaitu sebagai penghantar menyampaikan materi pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan aspek penentu sukses tidaknya pembelajaran yang dilakukan.⁶ Perlu upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik. Salah satunya untuk meningkatkan proses pembelajaran yaitu dengan mewajibkan guru untuk memberikan pelajaran yang lebih inovatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Tidak hanya proses pembelajaran dari guru, tetapi siswa dan orang tua itu sendiri yang harus melakukan upaya untuk meningkatkan minat terhadap pendidikan. Proses pembelajaran yang baik

⁴ Noer dan Munzier, *Watak Pendidikan Islam*, (Jakarta: Friska Agung, 2003), hal. 104.

⁵ Wulandari, *Pengaruh Penggunaan...*, hal. 3.

⁶ Agus Prasetyo Kurniawan, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Surabaya: FTIK UIN Sunan Ampel Surabaya, 2015), hal. 34.

adalah suatu proses di mana di dalamnya terdapat interaksi timbal balik antara guru dan siswa di mana mereka saling ketergantungan dan mempunyai kepentingan serta minat atau keinginan dalam proses pendidikan. Jika hal itu terjadi maka akan terciptalah pembelajaran yang lebih baik dan menarik. Sarana dan prasarana serta lingkungan sekitar juga menjadi faktor yang mempengaruhi proses dari pembelajaran tersebut. Sehingga diperlukan upaya baik itu dari guru, pemerintah, maupun orang tua siswa untuk meningkatkan proses pembelajaran agar siswa dapat belajar dengan nyaman. Tak hanya itu, perkembangan teknologi saat ini juga sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Banyak sekali teknologi yang berkembang saat ini namun belum semuanya digunakan dalam menunjang proses pembelajaran.

Pembelajaran sendiri pada hakikatnya adalah suatu proses penyampaian dimana terdapat guru adalah sumber pesan atau penyampai pengetahuan dan siswa adalah penerima. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.⁷ Terkadang dalam proses pembelajaran di kelas masih terdapat hambatan atau kendala, salah satunya yang sering kali terjadi yaitu siswa yang pasif dalam pembelajaran. Hal ini bisa terjadi mungkin karena minat dari siswa tersebut ataupun dari proses penyampaian yang dilakukan oleh guru. Dalam perkembangan teknologi saat ini pemanfaatan media mungkin menjadi suatu

⁷ Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, Belajar dan Pembelajaran, (Padang: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 2017), hal. 334.

alternatif guna menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Pemilihan media yang baik juga dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sehingga media yang dipilih harus tepat dan sesuai dengan materi yang disampaikan. Penggunaan media disini diharapkan agar dapat merangsang siswa sehingga pikiran, perasaan, serta minat siswa selalu tertuju pada proses pembelajaran. Pemanfaatan media disini juga dapat dilakukan agar tidak tertinggal dari perkembangan teknologi yang semakin pesat. Maka perlulah digunakan guna mendongkrak siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan penggunaan media yang tepat dapat membuat proses pembelajaran lebih kondusif.

Begitupun pada pembelajaran matematika harus dibuat semenarik mungkin. Karena matematika merupakan ilmu pengetahuan yang sangat penting dipelajari bagi kehidupan. Di kehidupan, matematika ikut andil di setiap sisinya dan memiliki peran yang sangat berarti. Di semua tingkat pendidikan juga mempelajari matematika, mulai dari tingkat dasar sampai tingkat yang lebih tinggi. Tak hanya itu, pada pelajaran lain pun tak luput dari matematika. Maka perlu dilakukan pembelajaran yang lebih menyenangkan dalam mempelajari matematika. Supaya siswa lebih paham dalam pembelajaran matematika maka guru harus lebih optimal dalam penyampaian supaya keberhasilan suatu tujuan dapat tercapai. Namun pada faktanya pada saat proses belajar mengajar matematika terlihat masih terdapat beberapa kendala yang menyebabkan siswa gagal dalam memahami pelajaran ini. Gagalnya proses pembelajaran ini dapat disebabkan oleh banyak faktor. Salah satu faktor

penyebabnya karena kurangnya pemahaman siswa terhadap konteks matematika. Jika hal ini terjadi di salah satu tingkat pendidikan maka akan berpengaruh pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi karena ada kaitannya antar materi dalam pelajaran matematika.

Kesalahan pemahaman konsep ini bisa berasal dari faktor pendidik ataupun siswa. Dari faktor pendidik antara lain kurang menguasai inti materi dan metode pembelajaran serta kurangnya dalam pemilihan media pembelajaran. Sedangkan faktor siswa adalah kurangnya minat siswa tersebut dalam pelajaran matematika yang menyebabkan siswa mengabaikan materi saat pelajaran sehingga pemahaman siswa menjadi sangat kurang. Selain hal itu siswa tidak mengerti konsepnya melainkan hanya menghafal rumus maupun konsep.⁸ Oleh karena itu, siswa harus mempunyai kemampuan dalam memahami pelajaran matematika guna memperoleh hasil belajar yang memuaskan di bidang matematika. Karena kurikulum sudah menetapkan setiap bagian dari pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai suatu indikator dalam pencapaian suatu hal yaitu tujuan dari pembelajaran. Hubungan yang terjadi antara pendidik dan siswa dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan guna meningkatkan pengetahuan siswa secara optimal. Proses belajar mengajar matematika disekolah seharusnya diajarkan dengan baik sehingga dapat menyiapkan siswa agar memiliki suatu pemahaman yang bagus dan diharapkan mampu mencapai kompetensi. Dalam proses belajar mengajar

⁸ Dian Novitasari, *Pengaruh Penggunaan Multimedia Inteaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*, (Jakarta : Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika, 2016), hal. 9.

sendiri mengharapkan siswa agar dapat lebih baik dalam memahami konsep matematis sehingga dapat sedikit mengurangi anggapan mengenai pelajaran matematika yang menjadi salah satu momok yang kurang baik. Hal ini dapat mengubah suatu ajaran yang bersifat menghafal dalam proses belajar mengajar matematika sehingga suatu konsep dapat dikuasainya dan kedepannya bisa memiliki argumen yang baik serta dapat memunculkan gagasan-gagasan baru mengenai matematika.⁹ Pemahaman suatu konsep menjadi suatu syarat yang sangat berarti dalam pelajaran matematika sehingga dalam pembelajaran untuk dapat mengerti suatu konsep matematis di setiap materi dibutuhkan kecakapan yang bagus. Oleh karena itu agar lebih mudah mengerti materi berikutnya maka diperlukan pemahaman terhadap konsep sebelumnya.

Kemampuan pemahaman konsep ini mempunyai banyak kontribusi yang sangat berguna untuk mengembangkan pola pikir siswa, namun pada kenyataannya hal ini belum mendapat perhatian yang optimal. Kemampuan-kemampuan dasar matematika dapat dicapai oleh siswa dengan kemampuan pemahaman konsep yang menjadi bekal utama siswa. Apabila siswa mampu menguasai konsep maka akan dengan mudah menyelesaikan permasalahan yang sedang mereka hadapi. Maka diperlukan suatu cara untuk dapat menanamkan pemahaman konsep pada diri siswa. Pengaruh guru saat mengajar dapat mempengaruhi hal tersebut bila dilakukan dengan lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa merasa tertarik dengan matematika.

⁹ Velya Vitaloka dkk, *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa*, (Bengkulu: Jurnal Pendidikan, 2020), hal. 140.

Ketertarikan ini yang akan menjadi modal awal penanaman konsep terhadap materi matematika. Karena jika siswa tidak ada ketertarikan sama sekali terhadap matematika mungkin untuk menanamkan konsep awal menjadi lebih sulit. Pemahaman konsep matematika dapat dipahami jika dikaitkan dengan hal-hal di sekitar kita. Pemilihan media untuk pembelajaran matematika akan lebih memudahkan pemahaman karena dapat melihat langsung tidak hanya di angan-angan saja. Sehingga guru harus paham media mana yang harus digunakan agar sesuai dengan materi yang disampaikan.

Berkaitan dengan hal tersebut dan berdasarkan hasil survey pada waktu pelaksanaan magang 1 terhadap siswa kelas VII di MTsN 10 Blitar. Memperoleh hasil bahwa rendahnya kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep matematika di sekolah tersebut. Hal ini diketahui setelah dilakukan *interview* terhadap seorang guru matematika di sana dan juga pada saat observasi pembelajaran disana bahwasanya peserta didik merasa kesulitan menyelesaikan soal karena rendahnya kemampuan mereka terhadap pemahaman konsep matematika. Selain itu juga diketahui dari hasil belajar mereka, di mana ketuntasan siswa masih jauh dari yang diharapkan. Siswa pun enggan memperhatikan ketika guru menjelaskan. Oleh sebab itu, salah satu masalah yang harus diperhatikan yaitu konsep yang ditanamkan kepada siswa. Selain itu metode mengajar guru yang masih menggunakan metode sederhana serta fasilitas sekolah yang belum memadai, salah satunya yaitu media pembelajaran serta kondisi lingkungan yang kurang mendukung. Pemanfaatan media juga kurang dalam proses pembelajaran yang membuat siswa hanya

pasif. Hal itu membuat siswa merasa kurang tertarik dalam proses pembelajaran matematika. Atau juga karena faktor pembelajaran dari sebelumnya yang kurang menerapkan pemahaman konsep pada diri siswa. Mungkin untuk menunjang pembelajaran, peneliti mencoba menggunakan media video animasi agar siswa dapat tertarik terhadap pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep matematika. Salah satunya yaitu *powtoon* yang merupakan *software* multimedia pembuat video sekaligus *editing* yang menghasilkan video animasi yang cukup interaktif.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “ Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Dan Hasil Belajar Matematika Materi Perbandingan Kelas VII MTsN 10 Blitar “.

B. Identifikasi Dan Pembatasan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Berdasarkan yang telah dijelaskan mengenai latar belakang masalah maka penulis mengidentifikasi masalah yakni penggunaan media untuk mendukung dalam proses pembelajaran matematika masih kurang, pemahaman siswa pada pelajaran matematika masih rendah, proses pembelajaran matematika yang terjadi cenderung membuat siswa menjadi bosan dan kurang termotivasi. Kurang adanya inovasi serta kreativitas yang maksimal dalam penggunaan media.

b. Batasan Masalah

Dari masalah yang telah diidentifikasi dimana masih rendahnya pemahaman konsep matematis siswa dan menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa yang masih belum maksimal, penulis membatasi masalah pada pengaruh pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis *powtoon* terhadap pemahaman konsep matematis dan hasil belajar matematika materi perbandingan kelas VII MTsN 10 Blitar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan yang telah dijelaskan mengenai latar belakang masalah, maka peneliti menentukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis *powtoon* terhadap pemahaman konsep matematis materi perbandingan kelas VII MTsN 10 Blitar ?
2. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar matematika materi perbandingan kelas VII MTsN 10 Blitar ?
3. Seberapa besar pengaruh pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis *powtoon* terhadap pemahaman konsep matematis dan hasil belajar matematika materi perbandingan kelas VII MTsN 10 Blitar ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan yang telah dijelaskan mengenai rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis *powtoon* terhadap pemahaman konsep matematis materi perbandingan kelas VII MTsN 10 Blitar.
2. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar matematika materi perbandingan kelas VII MTsN 10 Blitar.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis *powtoon* terhadap pemahaman konsep matematis dan hasil belajar matematika materi perbandingan kelas VII MTsN 10 Blitar.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai sesuatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dituntut untuk melakukan pengecekannya.¹⁰ Terdapat dua hipotesis yakni hipotesis kerja atau (H_a) yang menyatakan adanya pengaruh dari variabel (X) terhadap variabel (Y) dan hipotesis nol atau (H_0) yang menyatakan tidak adanya pengaruh dari variabel (X) terhadap variabel (Y).¹¹

Sesuai dengan judul penelitian di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

¹⁰ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2002), hal. 219.

¹¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal.66.

1. Ha : terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis *powtoon* terhadap pemahaman konsep matematis materi perbandingan kelas VII MTsN 10 Blitar.
Ho : tidak terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis *powtoon* terhadap pemahaman konsep matematis materi perbandingan kelas VII MTsN 10 Blitar.
2. Ha : terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar matematika materi perbandingan kelas VII MTsN 10 Blitar.
Ho : tidak terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar matematika materi perbandingan kelas VII MTsN 10 Blitar.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu secara teoritis dan secara praktis. Kedua kegunaan penelitian sebagai berikut :

a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif dalam pendidikan untuk memperkaya ilmu pengetahuan khususnya dalam konteks matematika. Dan memberikan gambaran mengenai bagaimana pemahaman konsep matematis siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media video animasi berbasis *powtoon* serta bagaimana pengaruhnya.

b. Secara Praktis

1. Bagi peneliti

Sebagai pengetahuan dan wawasan tambahan mengenai bagaimana penggunaan media video animasi berbasis *powtoon* di dalam pembelajaran matematika terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis serta bagaimana pengaruhnya. Dan sebagai tolak ukur dikembangkannya penelitian lain yang berkaitan dengan hal-hal tersebut kelak di kemudian hari.

2. Bagi siswa

Penggunaan video animasi berbasis *powtoon* dapat dijadikan siswa sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran matematika sehingga dapat menambah minat dalam pembelajaran matematika dan siswa dapat dengan mudah mempelajari matematika.

3. Bagi guru

Dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar yang lebih baik serta dapat menambah variasi media yang digunakan supaya dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis serta dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

4. Bagi sekolah

Memberikan masukan dan informasi pada sekolah dalam rangka meningkatkan dan memperbaiki sistem pembelajaran agar hasil dari pembelajaran matematika semakin optimal.

G. Penegasan Istilah

a. Definisi Konseptual

1. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu daya yang dapat membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.

2. Pembelajaran matematika

Suatu proses dimana terjadi interaksi antara pendidik dan siswa pada lingkungan belajar melalui serangkaian kegiatan yang terencana dengan baik dan matematika merupakan sumber belajarnya.

3. Media video animasi berbasis *powtoon*

Powtoon merupakan *software online* untuk membuat video animasi dengan menggabungkan media audio dan visual sebagai alat untuk menyampaikan materi untuk menarik minat siswa.

4. Pemahaman konsep matematis

Siswa memiliki kemampuan dalam memahami, menjelaskan serta menjabarkan suatu konsep dari matematika dan mampu memilih prosedur yang tepat dalam menyelesaikan masalah.

5. Hasil belajar

Merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan serangkaian kegiatan belajar.

b. Definisi Operasional

Media video animasi berbasis *powtoon* merupakan perantara untuk menyampaikan materi dengan menyajikannya melalui gambar dan suara

kepada peserta didik dalam bentuk video animasi. Di mana media animasi ini akan ditampilkan pada saat pembelajaran yang isinya sesuai dengan materi pembelajaran matematika tersebut. Pemahaman konsep matematis merupakan kemampuan dasar yang akan menuntun siswa untuk berfikir tingkat tinggi selanjutnya. Pemahaman konsep matematika siswa diamati dari indikator-indikator yang dijadikan acuan apakah terjadi peningkatan untuk mengetahui perkembangannya. Hal tersebut dilakukan dengan memberi tes uraian mengenai pemahaman konsep. Hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan siswa berubah tingkah lakunya atau pola berfikirnya akibat dari sebuah pembelajaran. Pengaruh media animasi video berbasis *powtoon* terhadap pemahaman konsep matematis dan hasil belajar matematika merupakan suatu judul penelitian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media animasi berbasis *powtoon* terhadap pemahaman konsep matematis dan hasil belajar matematika.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam memahami skripsi, maka penulis memandang perlu mengemukakan sistematika pembahasan sebagai berikut :

Bagian awal, terdiri dari : halaman sampul depan, halaman judul, kata pengantar, daftar isi.

BAB I adalah pendahuluan. Bagian ini diuraikan yang latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan di bagian akhir diuraikan sistematika pembahasan laporan penelitian.

BAB II adalah landasan teori. Bagian ini dipaparkan deskripsi teori dari judul penelitian ini, kajian tentang konsep islam mengenai fokus penelitian, dan berisi penelitian dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini. Serta terdapat kerangka berfikir penelitian.

BAB III adalah metode penelitian yang memaparkan langkah-langkah yang digunakan untuk membahas permasalahan dalam penelitian. Bagian ini dijelaskan alat dan metode yang digunakan untuk melakukan perencanaan dan mendapatkan spesifikasi kebutuhan pengguna berupa rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, serta analisis data.

BAB IV adalah hasil penelitian. Bagian ini berisi tentang deskripsi data, temuan penelitian dan analisis data

BAB V pembahasan. Bagian ini berisi tentang pembahasan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

BAB VI adalah penutup. Bagian ini berisi kesimpulan dari peneliti dan saran-saran peneliti atau untuk peneliti sendiri.

Bagian terakhir yaitu daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian tulisan, biografi penulis.