

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting tersendiri didalam kehidupan sehari-hari, maka dari itu ada beberapa pendapat mengenai pengertian pendidikan. Dalam pandangan John Dewey pendidikan adalah sebagai proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental, yang menyangkut daya pikir (intelektual) maupun daya rasa (emosi) manusia. Soegarda Poerwakawatja menguraikan bahwa pengertian pendidikan dalam arti luas sebagai semua perbuatan dan usaha dari generasi tua untuk mengalihkan pengetahuan, pengalaman, kecakapan dan keterampilannya kepada generasi muda agar dapat memahami fungsi hidupnya, baik jasmani maupun rohani<sup>1</sup>. Menurut Mudyahardjo pendidikan adalah segala situasi hidup yang memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan hidup<sup>2</sup>.

Pendidikan dalam perkembangannya tidak dapat lepas dari pengaruh pengembangan globalisasi, dimana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Perkembangan globalisasi telah tampak dan mulai ada sekitar 1000 dan 1500 M. Saat itu ditandai dengan adanya interaksi dalam hubungan antar bangsa di dunia, mulai dari para pedagang selain melakukan

---

<sup>1</sup> Arifin dalam bukunya Prof. Dr. H. Jalaludin dan Prof. Dr. H. Abdullah Idi, M. Ed, *Filsafat Pendidikan (Manusia, Filsafat, dan Pendidikan)* Edisi Revisi, Cetakan 4. ( Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014), hal 8-9.

<sup>2</sup> Mudyahardjo dalam bukunya Abdul Kadir, dkk, *Dasar-Dasar Pendidikan*, Edisi Pertama, (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group), hal 59

perdagangan mereka juga menyebarkan nilai-nilai agama, nilai-nilai sosial, seni dan pendidikan. Sistem pendidikan di era dahulu dengan era globalisasi sangat berbeda, misalnya saja pada pembelajaran. Jika dahulu dilakukan secara tatap muka maka sekarang pembelajaran dapat dilakukan dengan tatap maya dimanapun berada.

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Mashudi, Toha dkk pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktifitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi efisien<sup>3</sup>. Oleh karena itu dalam pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang menarik minat siswa.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi kreativitas pengajar, pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.<sup>4</sup>Hal ini juga harus diterapkan khususnya pada pembelajaran matematika pemilihan media yang tepat akan membuat pembelajaran

---

<sup>3</sup> Mashudi, Toha dkk dalam skripsi Yuyun Windarti, "Pengembangan Medpen Bareta Pada Materi Barisan Dan Deret Aritmatika", ( Kediri: Skripsi, 2021),hal.11

<sup>4</sup> Muhsetyo dan Suherman dalam jurnal Ina Magdalena,dkk, "Pembelajaran antara Minat Membaca dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Karolina", dalam *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol 2, no.2 (2020):15

matematika yang semula ditakuti siswa menjadi disukai para siswa.

Menurut Muhsetyo pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Menurut Cobb pembelajaran matematika sebagai proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuan matematika. Dari pengertian pembelajaran matematika diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses belajar tentang konsep dan struktur matematika serta mencari hubungan-hubungan antara konsep-konsep dan struktur tersebut, sehingga siswa mendapatkan pengalaman melalui serangkaian kegiatan terencana yang didalamnya.<sup>5</sup>

Dalam memahami proses pembelajaran matematika tidak jarang peserta didik mendapatkan beberapa permasalahan, karena teori-teori yang terdapat dalam pembelajaran matematika ini bersifat abstrak sehingga hal ini menjadikan peserta didik sulit untuk merekonstruksikan konsep-konsep dan teori-teori dalam matematika. Hal ini mengakibatkan minat dan hasil belajar peserta didik terhadap pelajaran matematika cukup rendah dan terkadang masih banyak peserta didik yang tidak menyukai pelajaran ini karena dianggap sulit, meskipun sebenarnya mereka tahu kalau matematika salah satu mata pelajaran yang cukup penting. Apalagi dengan metode pengajaran guru yang kurang menarik yaitu guru menerangkan sementara murid mencatat. Hal ini menyebabkan murid kurang bisa memahami materi yang

---

<sup>5</sup> R Khairunnisa, "Pengembangan Bahan Ajar Aritmatika Sosial Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Untuk Siswa Kelas VII, (Palembang: Skripsi, 2019) hal. 6

telah dijelaskan oleh guru, karena matematika sendiri merupakan mata pelajaran yang memerlukan waktu yang lebih lama dari pada pelajaran lain untuk bisa memahami materi yang dijelaskan sehingga membuat siswa kurang menyukai pelajaran ini.

Dari adanya permasalahan tersebut 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 peserta didik dengan tipe kecerdasan tertentu sebaiknya diperlakukan dengan cara tertentu juga. Itulah mengapa pengajaran yang bervariasi perlu dilakukan.<sup>6</sup>

Jika dilihat perkembangan teknologi yang semakin maju, hal ini membuat guru idealnya terus belajar, kreatif dalam mengembangkan diri, serta terus menerus menyesuaikan pengetahuan dengan cara mengajar mereka dengan penemuan baru dalam dunia pendidikan, psikologi dan ilmu pengetahuan dengan demikian pemahaman beragam unsur dan kendala dalam pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika dapat diantisipasi.

<sup>7</sup>Adanya perkembangan teknologi ini tercipta media baru dalam pembelajaran yaitu Media Audio Visual *Powtoon*, yang mana media ini dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk mempermudah proses pembelajaran.

Media audio visual *powtoon* ini sebenarnya sudah lama ada, namun

---

<sup>6</sup> Nadhifatul Fajar, " Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Rejotangan", (Tulungagung: Skripsi,2021), hal 4

<sup>7</sup> Wenny Kartika, " Problematika Pembelajaran Matematika Di MTS. Swasta Al-Ittihadiyah Percut Sei Tuan", (Medan : Skripsi,2018) hal.2

masih baru dikenal dan digunakan setelah adanya wabah covid-19 di Indonesia karena media ini sangat fleksibel bisa digunakan untuk pembelajaran Dalam Jaringan (*Daring*) maupun Luar Jaringan (*Luring*). Menurut Ernalida media audio visual powtoon adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang didalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik. Melalui media powtoon diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam membuat materi pelajaran yang terlihat menarik dan kreatif.<sup>8</sup>

Selain dapat memudahkan pendidik dalam hal ini yaitu guru, Powtoon juga diharapkan dapat membuat siswa lebih semangat dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran powtoon ini memiliki kelebihan yaitu banyaknya fitur animasi yang bermacam-macam sehingga membuat pembelajaran lebih menarik, selain itu aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah dibandingkan aplikasi-aplikasi lain. Dengan adanya media ini keinginan atau minat siswa untuk mengikuti pembelajaran akan semakin meningkat.

Menurut Ahmad Susanto, "minat merupakan dorongan dari dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu obyek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Demikian pula yang dikemukakan oleh Slameto

---

<sup>8</sup> Ernalida dalam jurnal Zulfah Anggita, "Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19", dalam *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, vol. 7, no. 2 (2020) : 46

yaitu:” Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu hal tanpa ada yang menyuruh. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan minat adalah suatu keinginan dari seseorang melakukan suatu hal karena adanya ketertarikan terhadap hal tersebut.<sup>9</sup>

Dalam proses pembelajaran adanya minat untuk belajar sangatlah diperlukan karena dengan adanya minat siswa akan lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Adanya kemampuan siswa dalam memahami materi yang berbeda-beda, hal ini membuat pendidik harus bekerja lebih keras dalam memberikan pembelajaran yang terbaik bagi siswa, sehingga hal ini akan mengakibatkan hasil belajar siswa semakin meningkat. Karena minat belajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Ada beberapa pandangan ahli mengenai hasil belajar yaitu menurut Sujana dalam Iskandar mengemukakan bahwa” hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan. Selanjutnya Oemar Hamalik mengemukakan bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan menjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tau menjadi tau, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.<sup>10</sup>

Dari beberapa pengertian hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa

---

<sup>9</sup> Avivatin Masruroh, ”Pengaruh Minat Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI IPA Pada Mata Pelajaran PAI Di SMAN 1 Purwoasri Kediri Tahun Ajaran 2016/2017”, (Kediri : Skripsi, 2019), hal.13-15

<sup>10</sup> Siti Nurcahyati, Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Strategi Word Square Pada Siswa SMP Negeri Satap 2 Konawe Selatan, (2017), hal. 11

hasil belajar adalah perubahan yang terjadi akibat adanya kegiatan belajar, perubahan tersebut bisa dari tingkah laku dan ketrampilan. Dalam penelitian ini perubahan yang akan diteliti mengenai perubahan sikap yaitu sikap peserta didik saat menerima pembelajaran dengan media pembelajaran audio visual *powtoon*, dan peningkatan nilai hasil belajar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh penggunaan media audio visual *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar matematika. Dalam hal ini, peneliti mengambil pokok bahasan Bangun Ruang Sisi Datar dikarenakan sub pokok bahasan tersebut dianggap sulit dan kurang menarik untuk dipelajari oleh siswa. Jika dilihat di lapangan para siswa masih banyak yang kurang menyukai pokok bahasan tersebut karena sulit untuk digambarkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga berdampak pada hasil belajar yang cukup rendah.

Berdasarkan kondisi diatas, utamanya dalam membantu siswa meningkatkan minat dan hasil belajar matematika pada materi Bangun Ruang Sisi Datar dengan bantuan media audio visual *powtoon* ini, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual *Powtoon* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 1 KAUMAN”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, permasalahan yang akan dibahas dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Minat dan hasil belajar peserta didik yang masih rendah terutama pada mata pelajaran matematika.

2. Kemampuan peserta didik berbeda-beda dalam menerima penjelasan dari guru.
3. Belum adanya variasi media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran matematika.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang di atas peneliti untuk lebih memfokuskan penelitian, peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media audio visual *powtoon*.
2. Minat belajar matematika
3. Hasil belajar peserta didik yang dimaksud adalah hasil belajar ranah kognitif.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual *powtoon* terhadap minat belajar matematika siswa SMP ?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual *powtoon* terhadap hasil belajar matematika siswa SMP ?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan media audio visual *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa SMP ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :



1. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media audio visual *powtoon* terhadap minat belajar matematika siswa SMP
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media audio visual *powtoon* terhadap hasil belajar matematika siswa SMP
3. Untuk menyatakan besarnya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa SMP.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan dan pengembangan ilmu pengetahuan mengenai peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran audio visual *powtoon* khususnya pada mata pelajaran matematika.

##### 2. Secara Praktis

###### a. Bagi pihak sekolah dan guru.

Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan pandangan atau wawasan untuk bahan pertimbangan upaya meningkatkan minat dan hasil belajar yang berdampak pada prestasi belajar peserta didik. Dan dapat meningkatkan mutu kualitas pendidikan di SMP tersebut melalui penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.

###### b. Bagi peserta didik

Dengan adanya penelitian ini peserta didik dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar, terutama untuk mata pelajaran matematika yang mereka anggap susah dan sering kali dihindari agar lebih giat belajar dan

meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Dan diharapkan peserta didik akan lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual *powtoon* terutama pada materi bangun ruang sisi datar.

c. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya, dengan judul yang sama namun metode, model, teknik analisis ataupun sampel yang berbeda sehingga diperoleh penemuan baru yang berguna untuk perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia.

## **G. Penegasan Istilah**

### 1. 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 ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Pada penelitian ini minat belajar yang akan dilihat yaitu ketertarikan siswa setelah melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan media audio visual *powtoon*.

### 2. Hasil Belajar

Dalam penelitian ini difokuskan pada Hasil belajar adalah hasil serangkaian proses pembelajaran oleh guru bersama siswanya berupa perubahan sikap (afektif) pengetahuan (kognitif) maupun kecakapan (psikomotorik). Dalam penelitian ini difokuskan pada ketercapaian pembelajaran ranah kognitif yaitu C1 ( pengetahuan), C2 (pemahaman)

dan C3 (aplikasi). Hasil belajar yang akan diteliti pada penelitian ini hasil belajar ranah kognitif saja. Penentuan ranah kognitif juga didasarkan pada kompetensi dasar (KD) yang digunakan. Kompetensi dasar adalah kemampuan minimal yang harus dimiliki peserta didik dalam suatu mata pelajaran. Berikut kompetensi dasar yang digunakan pada konsep materi bangun ruang sisi datar :

**Tabel 1.1** Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
3.9 Membedakan dan menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma, dan limas ).	4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas ), serta gabungannya.

### 3. Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah alat bantu atau media yang berfungsi untuk mempermudah dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan bermakna. Video pembelajaran pada penelitian ini digunakan untuk pembelajaran matematika khususnya pokok bahasan bangun ruang sisi datar.

### 4. Media Audio visual *Powtoon*

*Powtoon* merupakan aplikasi yang berisi tampilan berupa video animasi-animasi menarik yang terhubung dengan internet atau web apps online. *Powtoon* berisikan berbagai fitur seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, penggunaan efek transisi yang menarik, serta pengaturan time-line yang mudah. Sehingga peneliti dapat mendesaian sendiri video animasi yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Hesti Dwi Soviawati, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual *Powtoon* Terhadap

## H. Definisi Operasional

Secara operasional penelitian ini meneliti pengaruh penggunaan media audio visual *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa SMP. Penelitian ini dikhususkan untuk siswa kelas VIII SMPN 1 Kauman. Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas sebagai kelas uji dan kelas kontrol. Pada dua kelas ini seluruh siswa harus memiliki kemampuan pemahaman materi yang sama. Dalam kelas pertama yaitu kelas uji pembelajaran akan dilaksanakan dengan menggunakan media audio visual *powtoon* sedangkan kelas kontrol akan menggunakan pembelajaran dengan metode konvensional dan kemudian bisa dilihat pengaruh penggunaan media audio visual *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar siswa dan seberapa besar pengaruh tersebut. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui pentingnya variasi media pembelajaran yang digunakan khususnya pada mata pelajaran matematika.