

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Sebab matematika tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari. Matematika selalu mengalami perkembangan yang berbanding lurus dengan kemajuan sains dan teknologi.<sup>1</sup> Dalam Al-Qur'an pun memberikan motivasi untuk mempelajari matematika sebagaimana yang ada dalam QS. Yunus ayat [10]:

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ مَا

خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ﴿١٠﴾

Artinya: “Dia-lah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya dan ditetapkan-Nya manzilah-manzilah (tempat-tempat) bagi perjalanan bulan itu, supaya kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan yang demikian itu melainkan dengan hak. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui”.<sup>2</sup>

Berdasarkan ayat diatas, Allah SWT menjelaskan bahwa kita umatnya agar mempelajari perjalanan matahari dan bulan untuk mengetahui bilangan tahun dan

---

<sup>1</sup> Moch. Masykur Ag dan Abdul Halim Fathani, *Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2007),hal. 65

<sup>2</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanluma, 2009), hal. 208

perhitungan, untuk mengetahui hal tersebut perlu pengetahuan dasar tentang matematika, dengan begitu berdasarkan ayat tersebut Allah SWT memberikan penjelasan bahwa untuk mempelajari ilmu matematika akan memiliki manfaat di kehidupan nyata.

Pendidikan matematika tidak hanya dapat digunakan untuk mencapai satu tujuan, misalnya mencerdaskan peserta didik, tetapi dapat pula membentuk kepribadian peserta didik serta mengembangkan ketrampilan tertentu, oleh karena itu matematika sangat diperlukan untuk kehidupan sehari-hari dalam menghadapi kemajuan IPTEK sehingga matematika perlu dibekalkan kepada setiap peserta didik sejak SD, bahkan sejak TK.<sup>3</sup> Akan tetapi dalam kenyataan dunia pendidikan di Indonesia utamanya pada pendidikan sekolah saat ini sangat memprihatinkan, karena masih kurangnya mutu pendidikan. Pembelajaran matematika, banyak sekali faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik sehingga sering menghambat tercapainya tujuan belajar. Disisi lain setiap peserta didik memiliki cara belajar yang berbeda-beda antara peserta didik satu dengan peserta didik yang lain. Demikian pula cara memahami konsep-konsep pada materi himpunan, guru harus mampu menjelaskan dengan baik khususnya pada saat menanamkan konsep kepada anak didiknya agar proses belajar matematika berjalan dengan baik.

Sehubungan dengan proses pembelajaran matematika yang dilakukan pada kelas VII di SMP Negeri 3 Kedungwaru masih kurang adanya perhatian untuk kelas

---

<sup>3</sup> Herman Hudojo, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*, (Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang, 2005), hal. 35

tertentu. Dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi himpunan, guru kurang variatif dalam menyampaikan materi dan masih belum memanfaatkan media yang telah disiapkan oleh sekolah untuk membantu menjelaskan materi. Saat kegiatan pembelajaran matematika berlangsung, peserta didik kurang antusias, tidak memperhatikan penjelasan dan contoh permasalahan dari guru, kurang mengerti macam-macam himpunan, dan tidak mengerjakan soal cerita dengan benar. Peserta didik kurang hafal simbol-simbol yang digunakan, kurang aktif dalam bertanya jika guru menanyakan sudah jelas atukah belum, hanya beberapa peserta didik yang bertanya sedangkan yang lain hanya pasif dan hanya mengikuti teman.<sup>4</sup> Menurut penuturan Bapak Rofik

“saya biasanya menyampaikan materi dengan menggunakan metode konvensional dan pemberian tugas mbak. Namun pada penyampaian materi saya hanya formalitas saja tidak begitu saya tekankan. Selama ini yang saya tekankan hanya pada latihan soal. Kalau masalah penggunaan media audio visual sih pernah mbak, tapi kalau dimateri cenderung ke audionya. Namun nilai anak-anak pada pelajaran matematika masih dibawah standart KKM mbak. Kebanyakan anak-anak lupa dengan cara mengerjakan dan simbol-simbol yang digunakan,”<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil wawancara diatas didapat nilai hasil belajar matematika materi himpunan pada ulangan harian 40% peserta didik diatas KKM, sedangkan 60% peserta didik masih dibawah KKM. Dari jumlah peserta didik 36 siswa, 16 telah

---

<sup>4</sup> *Pengamatan pribadi di kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru, Tanggal 19 Oktober 2015*

<sup>5</sup> Hasil wawancara dengan Pak Rofik Guru Mata Pelajaran Matematika kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru

lulus KKM. Dan 20 peserta didik masih dibawah KKM yang telah ditentukan dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 65.<sup>6</sup>

Keberhasilan siswa untuk menciptakan hasil belajar matematika adalah dengan cara penerapan model pembelajaran yang bervariasi. Dalam proses pembelajaran sering digunakan beberapa model secara bergantian atau bersamaan sesuai dengan tujuan pengajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Visualisasi, Auditori, Kinestetik* yang disingkat dengan (VAK). Model ini difokuskan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung dan menyenangkan. Pengalaman belajar secara langsung dengan mengingat (*Visualisasi*), belajar dengan mendengar (*Auditory*), dan belajar dengan gerak, emosi, atau sentuhan (*Kinestetik*).

Model pembelajaran VAK meliputi (*Visualisasi, Auditori, Kinestetik*). dengan belajar mengamati dan menggambarkan. *Visualization* adalah bahwa belajar harus menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, gunakan media dan alat peraga. Auditor dengan belajar berbicara dan mendengar. *Auditory* bermakna bahwa belajar haruslah mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, memberikan pendapat, gagasan, menanggapi dan berargumentasi. *Kinestetik* dengan belajar bergerak dan berbuat. Kinesthetic bermakna gerakan tubuh, belajar itu harus mengalami dan melakukan.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Dokumentasi nilai ulangan harian mata pelajaran matematika kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru

<sup>7</sup> Depoter Bobbi, dkk, *Quantum Teaching: Mempraktikan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*, (Bandung: Kaifa, 2001), hal.112

Media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat jenis, salah satunya yaitu media *audiovisual*.<sup>8</sup> Media *audiovisual* adalah salah satu jenis media pembelajaran dimana media visual digabungkan dengan suara ( aplikasi *screencast o matic* ).

Yudhi Munadi mengatakan bahwa media audio visual adalah suatu media penggabungan dari audio dan visual yang diterima dengan panca indra.<sup>9</sup> Media audio visual juga merupakan kombinasi antara media audio dan media visual, disebut juga media pandang dengar. Peneliti memilih media audiovisual yaitu karena siswa dapat memahami materi pembelajaran melalui indra pendengaran dan indra penglihatan sekaligus.

Video memiliki keunggulan dapat diputar ulang dan dihentikan di tengah jalan sesuai keinginan guru. Video dapat menampilkan peristiwa seperti keadaan aslinya sehingga memudahkan guru dalam menjelaskan atau memberi contoh. Selain itu video juga dapat mendorong dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbaikan proses pembelajaran matematika dilakukan melalui media sesuai dengan materi sehingga peserta didik tertarik serta mudah memahami materi. Penggunaan media menarik perhatian peserta didik, sehingga senang mengikuti pelajaran dan lebih jelas memahami materi.

Kehadiran media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru dalam penyampaian materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran bervariasi, maka penjelasan guru akan lebih visualistik, lebih menarik dan peserta didik dapat

---

<sup>8</sup> Wibawa,dkk, *media pengajaran*, (Bandung: CV. Maulana, 2001), hal. 35

<sup>9</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, ( Jakarta : gaung persada press, 2008), hal. 113

pengalaman baru. Media audiovisual dengan *screencast o matic* merupakan salah satu media inovatif, dikembangkan untuk memperbaiki pembelajaran matematika meliputi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru.

Sehubungan dengan latar belakang diatas, maka penulis tertarik mengangkat judul ***“Pengaruh model pembelajaran VAK (Visualization, Auditory, Kinesthetic) berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi Himpunan kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tahun Ajaran 2015/2016.”***

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, secara umum permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada Pengaruh model pembelajaran VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi Himpunan kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru?
2. Berapa besar Pengaruh model pembelajaran VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi Himpunan kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh model pembelajaran VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi Himpunan kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru.
2. Untuk mengetahui berapa besar Pengaruh model pembelajaran VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi Himpunan kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Dalam penelitian kuantitatif semestinya harus ada hipotesis penelitian. Hipotesis adalah alat yang mempunyai kekuatan dalam proses inkuiri. Karena hipotesis dapat menghubungkan dari teori yang relevan dengan kenyataan yang ada atau fakta sebaliknya.<sup>10</sup> Jadi hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>11</sup>

Ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian, yaitu: hipotesis alternatif ( $H_a$ ), yakni hipotesis yang menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y, dan hipotesis nol ( $H_0$ ), yakni hipotesis yang menyatakan ketidakadanya hubungan antar variabel.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Sukardi, *Metodelogi Penelitian Kompetensi dan Praktiknya*, (Yogyakarta: PT Bumi Aksara, 2003), hal. 41

<sup>11</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal.64

<sup>12</sup> Ibid.,hal.66

Berdasarkan judul penelitian di atas, maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

Pengaruh model pembelajaran *VAK (Visualization, Auditory, Kinesthetic)* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi Himpunan kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru.

2. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

Tidak ada Pengaruh model pembelajaran *VAK (Visualization, Auditory, Kinesthetic)* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi Himpunan kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru.

### **E. Kegunaan Penelitian**

Dalam penelitian ini mempunyai harapan besar terhadap hasil penelitian sehingga hasil penelitian memiliki kegunaan bagi diri sendiri dan orang lain, yaitu:

1. Secara Teoritis:

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai sumbangan data ilmiah mengenai penggunaan metode *VAK (Visualization, Auditory, Kinesthetic)* dalam pembelajaran.

2. Secara Praktis:

Dari hasil penelitian diharapkan akan memberikan manfaat bagi:

a. Bagi Institusi Pendidikan

Adanya penelitian ini, informasi yang diperoleh diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran, dapat menjadi bahan acuan untuk pengajaran



yang lebih efektif dan dapat berguna bagi mahasiswa yang meneliti penelitian yang serupa.

b. Bagi Guru

Adanya penelitian ini, semoga dapat memberikan kontribusi agar pembelajaran matematika dilaksanakan dengan model-model pembelajaran yang menyenangkan.

c. Bagi Siswa

Adanya pembelajaran menggunakan model pembelajaran VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) ini, diharapkan dapat menumbuhkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika dan dapat menumbuhkan pemikiran siswa bahwa matematika ini menyenangkan.

d. Bagi Peneliti yang Akan Datang

Sebagai khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang penelitian, juga sebagai kajian mahasiswa jurusan Tarbiyah Program Studi Matematika dalam bidang pendidikan.

## **F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian**

Guna mengarahkan penelitian agar dapat mencapai tujuan yang tepat, diperlukan adanya ruang lingkup dan keterbatasan masalah penelitian. Penentuan ruang lingkup penelitian bertujuan untuk menghindari terjadinya uraian yang menyimpang dari pokok permasalahan yang diteliti, adapun ruang lingkup penelitian ini adalah:

### 1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru semester Genap Tahun ajaran 2015/2016

### 2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di SMP Negeri 3 Kedungwaru

### 3. Variabel Penelitian

Model pembelajaran *VAK (Visualization, Auditory, Kinesthetic)* dan hasil belajar siswa.

Keterbatasan penelitian menunjuk pada suatu keadaan yang tidak bisa dihindari dalam penelitian. Hal ini dilakukan agar pembaca dapat menyikapi hasil penelitian sesuai dengan kondisi yang ada. Dengan pertimbangan-pertimbangan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Data presentasi belajar siswa yang diajarkan hanya pada materi himpunan sub bab irisan dan gabungan kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru semester genap tahun ajaran 2015/2016.
- b. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *VAK (Visualization, Auditory, Kinesthetic)* yang akan dilaksanakan selama 3 kali pertemuan dengan rincian 2 kali pertemuan untuk menyampaikan materi dan 1 kali pertemuan untuk post test.

## **G. Penegasan Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman maka perlu dijelaskan beberapa istilah pada judul skripsi ini:

### **1. Penegasan Secara Konseptual**

#### **a. Pengaruh**

Suatu daya yang ada atau tumbuh dari suatu (orang,benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>13</sup> Jadi dengan kata lain, pengaruh merupakan suatu teknik untuk melihat seberapa jauh dari suatu variabel mengikuti dari variabel-variabel yang lain.

#### **b. Model pembelajaran**

Model pembelajaran adalah pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut strategi, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran yang ditetapkan dalam pelaksanaan kegiatan mengajar di kelas.<sup>14</sup>

#### **c. Model Pembelajaran VAK**

Model pembelajaran *VAK (Visualization, Auditory, Kinesthetic)* adalah model pembelajaran yang mengoptimalkan ketiga modalitas yang sudah dimiliki oleh manusia yang bertujuan untuk menjadikan siswa belajar merasa nyaman.

---

<sup>13</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996),hal.664

<sup>14</sup> Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, ( Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), hal.7

d. *Screencast O Matic*

*Screencast O Matic* adalah sebuah aplikasi berbasis java yang digunakan untuk membuat screencasts pada sistem operasi *Windows*, *Mac* dan *Linux*.

e. Matematika

Menurut Johnson dan Rising (1972) dalam bukunya mengatakan bahwa matematika adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan simbol yang padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide dari pada mengenai bunyi.<sup>15</sup>

## 2. Penegasan Secara Operasional

- a. Pembelajaran dengan model VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) yang dilaksanakan di SMP Negeri 3 Kedungwaru ini diharapkan dapat meningkatkan antusias siswa dalam proses belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.
- b. Hasil belajar siswa dapat diperoleh dari hasil jawaban test individu yang berupa soal-soal uraian dengan sistem yang telah ditentukan.

## H. Sistematika Skripsi

Skripsi dengan judul “Pengaruh model pembelajaran VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) berbantuan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Himpunan kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tahun Ajaran 2015/2016”. Dengan sistematika pembelajaran sebagai berikut:

---

<sup>15</sup> Ibid, hal.17

Bagian awal, terdiri dari: (1) Halaman sampul, (2) Halaman judul, (3) Halaman persetujuan, (4) Halaman pengesahan, (5) Motto, (6) Persembahan, (7) Kata pengantar, (8) Daftar isi, (9) Daftar gambar, (10) Daftar lampiran dan (11) Abstrak.

Bagian utama (inti) terdiri enam bab yaitu:

Bab (I) ini merupakan gambaran dari isi keseluruhan skripsi yang meliputi:

a) latar belakang, b) rumusan penelitian, c) tujuan penelitian, d) hipotesis penelitian, e) kegunaan penelitian, f) ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, g) definisi oprasional, g) sistematika skripsi.

Bab (II) merupakan kerangka pemikiran yang meliputi beberapa sub bab yaitu: a) belajar matematika, b) pembelajaran matematika, c) pengertian media pembelajaran, d) model pembelajaran VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*), e) aplikasi screencast o matic, f) hasil belajar, g) materi himpunan, h) kajian penelitian terdahulu, i) kerangka berfikir.

Bab (III) membahas tentang metode penelitian yang meliputi beberapa sub bab yaitu: a) pendekatan dan jenis penelitian, b) populasi, sampling, dan sampel penelitian, c) sumber data, variabel dan skala pengukuran, d) teknik pengumpulan data, e) instrumen penelitian, f) analisis data.

Bab (IV) membahas Tentang hasil penelitian a) deskripsi latar belakang keadaan obyek, b) penyajian data dan analisis data, c) pengujian hipotesis.

Bab (V) membahas tentang a) hasil penelitian.

Bab (VI) membahas tentang a) kesimpulan, b) saran.