

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kegiatan proses belajar mengajar yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja untuk mengembangkan kemampuan manusia secara menyeluruh yang dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan. Proses pendidikan khususnya di Indonesia, selalu mengalami perbaikan yang pada dasarnya menghasilkan hasil pendidikan yang berkualitas. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan dalam segala hal.<sup>1</sup>

Dalam segi pendidikan, agar pendidikan di Indonesia lebih maju maka kualitas pendidikan harus selalu diubah atau ditingkatkan. Salah satu pelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah mata pelajaran ilmu dasar, yaitu matematika. Dalam pendidikan matematika sendiri dapat dikatakan sebagai ilmu yang memiliki peranan yang sangat penting dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang mendasari berbagai bidang ilmu pengetahuan lainnya serta dapat menumbuhkan kemampuan ketelitian, berpikir logis, sistematis, kreatif

---

<sup>1</sup> Departemen Pendidikan Nasional RI, *Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Fokusmedia, 2003), hal. 3

dan kritis untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Siagian matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam penerapan-penerapan ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri.<sup>2</sup>

Mata pelajaran matematika diberikan mulai dari Sekolah Dasar hingga Sekolah Tingkat Menengah Atas dan Perguruan Tinggi untuk membekali siswa dengan mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui percakapan lisan, grafik, peta, diagram, dalam menjelaskan gagasan. Matematika dapat dijadikan alat yang dapat memperjelas dan menyederhanakan suatu keadaan atau situasi melalui abstraksi, idealisasi, atau generalisasi untuk suatu studi ataupun pemecahan masalah.

Pembelajaran matematika selalu menemukan tantangan dalam proses mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu tujuan mata pelajaran matematika dalam Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi mata pelajaran matematika yaitu memiliki rasa perhatian, keinginan yang tinggi dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.<sup>3</sup> Namun, sebagian besar siswa beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan masih menjadi mata pelajaran yang banyak dihindari. Sehingga sangat disayangkan jika masih terus berkembang

---

<sup>2</sup> Muhammad Daut Siagian, "Kemampuan Koneksi Matematik dalam Pembelajaran Matematika," dalam *Journal of Mathematics Education and Science* 2, no. 1(2016): 58-67

<sup>3</sup> Permendiknas, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*, (Jakarta: PT Aksara Grafika Pratama, 2006), hal. 346

dipemikiran siswa dan memicu rendahnya minat belajar siswa terutama pada pembelajaran matematika.

Minat belajar siswa terhadap matematika akan mampu menstimulus peserta didik untuk belajar materi lebih banyak lagi. Sikap siswa yang berminat pada pembelajaran matematika tentu akan mendapat dorongan untuk tekun belajarnya dan akan dapat memilih dan menerapkan permasalahan yang dihadapinya dengan benar.<sup>4</sup> Begitupun ketika tingkat minat belajar siswa kurang maka juga akan berdampak pada pemahaman siswa atau pada hasil belajar kognitifnya. Hasil belajar menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran di kelas. Melalui hasil belajar dapat dilihat bagaimana siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, yang dinyatakan dalam bentuk nilai.

Salah satu faktor yang menjadikan siswa kurang berminat belajar adalah kurang menariknya proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi perantara bagi siswa untuk memahami materi dan meningkatkan kualitas pembelajaran.<sup>5</sup> Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>6</sup>

Berdasarkan pengamatan di SMAN 1 Campurdarat, kemajuan teknologi seperti komputer, proyektor dan alat bantu pembelajaran lainnya belum

---

<sup>4</sup> N. M Fitri dan S. R Sari, "Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika," dalam *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya* 4, no 2 (2020): 68-73

<sup>5</sup> Erdawati N, dkk., "Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMK," dalam *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2019): 87-98

<sup>6</sup> Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Penerbit Kencana, 2009), hal. 459.

dimanfaatkan secara maksimal. Dalam proses pembelajarannya masih menggunakan pembelajaran konvensional, dimana pengajaran tanpa alat bantu masih mendominasi. 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 belajarmatematika mereka masih kurang. Serta dari hasil ulangan masih banyak peserta didik yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum.

Penggunaan media pengajaran sangat penting bagi proses belajar mengajar. Dikatakan demikian karena media pengajaran sangat membantu pendidik atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, serta efisien.<sup>7</sup> Dengan menggunakan video pembelajaran matematika dapat menimbulkan persepsi positif yang akhirnya dapat memotivasi siswa untuk belajar matematika. Salah satu materi matematika wajib kelas X adalah logaritma. Dalam pembelajarannya akan lebih mudah ketika disampaikan dengan bantuan media video pembelajaran. Sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien serta dapat membantu siswa dalam memahami konsep logaritma dan sifat-sifat logaritma.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Matematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Materi Logaritma Kelas X SMAN 1 Campurdarat”

---

<sup>7</sup> Dina Indriana, *Ragam alat bantu media pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hal.

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

### 1. Identifikasi Masalah

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

- 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. Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Media pembelajaran yang digunakan adalah video pembelajaran matematika
- b. Minat belajar matematika
- c. Hasil belajar siswa 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. Apakah ada pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika terhadap minat belajar materi logaritma kelas X SMAN 1 Campurdarat ?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika terhadap hasil belajar materi logaritma kelas X SMAN 1 Campurdarat ?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika terhadap minat belajar dan hasil belajar materi logaritma kelas X SMAN 1 Campurdarat ?

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

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika terhadap minat belajar materi logaritma kelas X SMAN 1 Campurdarat.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika terhadap hasil belajar materi logaritma kelas X SMAN 1 Campurdarat.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran etnomatematika terhadap minat belajar dan hasil belajar materi logaritma kelas X SMAN 1 Campurdarat.

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

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru yaitu sebagai bahan pertimbangan sebagai upaya meningkatkan minat belajar dan hasil belajar yang berdampak pada prestasi siswa.
- b. Bagi siswa yaitu sebagai penunjang pembelajaran matematika untuk dapat memotivasi siswa lebih giat belajar dan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
- c. Bagi peneliti yaitu sebagai bahan referensi atau perbandingan untuk penelitian selanjutnya yang relevan.

## **F. Hipotesa Penelitian**

Hipotesis dari penelitian ini adalah :

1.  $H_0$  = Tidak ada pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika terhadap minat belajar materi logaritma kelas X SMAN 1 Campurdarat.  
 $H_1$  = Ada pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika terhadap minat belajar materi logaritma kelas X SMAN 1 Campurdarat.
2.  $H_0$  = Tidak ada pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika terhadap hasil belajar materi logaritma kelas X SMAN 1 Campurdarat.  
 $H_1$  = Ada pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika terhadap hasil belajar materi logaritma kelas X SMAN 1 Campurdarat.
3.  $H_0$  = Tidak ada pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika terhadap minat dan hasil belajar materi logaritma kelas X SMAN 1 Campurdarat.  
 $H_1$  = Ada pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika terhadap minat dan hasil belajar materi logaritma kelas X SMAN 1 Campurdarat.

## G. Penegasan Istilah

Penegasan istilah ini di susun sebagai upaya untuk penafsiran yang berbeda-beda, maka dalam pembahasan ini penulis memberi penegasan istilah untuk menguraikan kata-kata sebagai berikut:

### 1. Penegasan 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>8</sup> Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

#### b. Hasil Belajar

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

#### c. Video Pembelajaran Matematika

Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi. Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media audio visual , yaitu jenis media yang disalin mengandung unsur suara juga dan mengandung unsur gambar yang dapat dilihat

---

<sup>8</sup> R. E. F Siagian, “Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika,” dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 2, no. 2 (2015): 123

## 2. Penegasan Operasional

### 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.

## H. Sistematika Pembahasan

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

### 1. Bagian Awal

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

- a. Bab I 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.
- b. Bab II landasan teori, terdiri dari A) Deskripsi Teori yang terdiri dari 1) Minat Belajar, 2) Hasil Belajar, 3) Video Pembelajaran matematika, 4) Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak dan B) Penelitian Terdahulu, C) Kerangka Konseptual.
- c. Bab III 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.
- d. Bab IV hasil penelitian, bab ini menguraikan hasil penelitian dengan deskripsi data menyesuaikan hipotesis.
- e. Bab V pembahasan, bab yang menjelaskan hasil data yang diperoleh oleh peneliti.
- f. Bab VI penutup, menguraikan tentang A) Kesimpulan B) Kritik dan Saran.

## 3. Bagian Akhir

Terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian, dan daftar riwayat hidup.