

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat, canggih dan modern. Perkembangan tersebut memberikan pengaruh besar terhadap pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting untuk kehidupan manusia, sehingga manusia dapat selayaknya mendapatkan pendidikan yang baik. Dengan adanya pendidikan yang baik dapat memberikan kemajuan bagaimana masa depan seseorang. Untuk mencapai kemajuan tersebut, maka seseorang harus memiliki kualitas dalam belajar. Jika dalam belajar kualitas belajarnya maksimal hasil belajarnya juga akan maksimal.

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran.<sup>3</sup> Sehingga hasil belajar dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk menilai kemampuan atau keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran disekolah. Jika seseorang hasil belajarnya kurang kemungkinan besar dalam keberhasilan sangatlah minim, namun seperti halnya sebaliknya jika hasil belajarnya maksimal maka dalam memperoleh keberhasilan sangatlah banyak peluangnya. Oleh karena itu, hasil belajar sangatlah mempengaruhi dalam peningkatan kualitas dan mutu untuk menambah dan mengembangkan kemampuan.

Dalam mencapai hasil belajar yang maksimal yang perlu memperhatikan salah satunya adalah motivasi belajar, menurunnya hasil belajar dapat

---

<sup>3</sup> Dani Firmansyah, "Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika", *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, Vol. 3 No. 1 (2015): 37

disebabkan oleh turunnya motivasi belajar mereka terhadap materi yang disampaikan dan cara penyampaian materi. Sehingga diperlukan cara untuk memunculkan dan meningkatkan motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu yang memiliki kegunaan dalam mencapai tujuan.<sup>4</sup> Oleh karena itu motivasi dapat dikatakan sebagai faktor yang penting dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Untuk memunculkan dan meningkatkan motivasi belajar dapat dilakukan juga dalam mencari sebuah media pembelajaran atau alat sebagai penunjang untuk memunculkan dan meningkatkan motivasi belajar.

Media Pembelajaran merupakan salah satu alat atau wadah yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan pembelajaran dalam proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>5</sup> Dalam media pembelajaran menurut Arsyad dalam pemakaian media pembelajaran dapat memberikan sebuah daya minat yang baru, membangkitkan motivasi belajar dan memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>6</sup> Media pembelajaran juga dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran, pada umumnya media pembelajaran hanya bersifat konvensional, sehingga dapat mempengaruhi minat siswa dalam materi

---

<sup>4</sup> Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran", *Lantanida Journal* Vol. 5 No. 2 (2017): 175

<sup>5</sup> Miftahul Janah, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Video Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan* Vol. 7 No. 1 (2019): 64.

<sup>6</sup> Mimik Supartini, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo", *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS* Vol. 10 No. 2 (2016): 278.

pembelajaran.<sup>7</sup> Oleh karena itu dalam penggunaan media pembelajaran juga perlu diperhatikan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Dalam memilih sebuah media harus kita sesuaikan juga dalam perkembangan zaman. Jika dalam proses pelaksanaan media pembelajaran yang kita gunakan belum efektif dan belum memberikan hasil belajar yang maksimal maka kita harus mengevaluasi agar proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang maksimal.

Perkembangan teknologi yang semakin cepat dapat memberikan kita kemudahan dalam memilih media pembelajaran. Media pembelajaran berdasarkan jenisnya dibagi menjadi 3 yaitu Media Auditif (suara), Media Visual (Penglihatan), dan Media Audiovisual (suara dan penglihatan).<sup>8</sup> Dalam penelitian ini akan menggunakan media Audiovisual (Video) sebagai alat perantara proses pembelajaran. Video pembelajaran merupakan sebuah media pembelajaran yang menggunakan gambar dan juga suara.

Video pembelajaran yang digunakan oleh seorang pendidik harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, tidak lupa dengan memberikan animasi-animasi yang dapat memberikan daya tarik kepada siswa untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Penayangan video pembelajaran dapat disajikan secara berulang kali dan dapat dijadikan sebagai referensi atau dokumen bagi guru, sekolah, serta dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang memiliki makna dan menarik.

---

<sup>7</sup>Indra Cahya Firdaus, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Konsep Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* Vol. 2 No. 1 (2017): 52

<sup>8</sup> Salahudin, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Worksheet pada Pembelajaran Ekonomi dalam Meningkatkan Proses dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri Bolo 2", *Jurnal Pendidikan Mandala*, Vol. 1 (2016): 117

Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan proses berpikir matematis. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika yang tercantum dalam Kurikulum 2013 yaitu:<sup>9</sup> 1) peserta didik dapat memahami konsep matematik; 2) menggunakan pola sebagai dugaan dalam penyelesaian masalah, dan mampu membuat generalisasi berdasarkan fenomena atau data yang ada; 3) menggunakan penalaran pada sifat, melakukan manipulasi matematika baik dalam penyederhanaan, maupun menganalisa komponen yang ada dalam pemecahan masalah dalam konteks matematika maupun di luar matematika; 4) mengkomunikasikan gagasan, penalaran serta mampu menyusun bukti matematika dengan menggunakan kalimat lengkap, simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; 5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan; 6) memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai dalam matematika dan pembelajarannya; 7) melakukan kegiatan-kegiatan motorik yang menggunakan pengetahuan matematika; 8) menggunakan alat peraga sederhana maupun hasil teknologi untuk melakukan kegiatan-kegiatan matematik.

Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo merupakan sekolahan tingkat menengah pertama yang berada di desa Kranding Mojo Kediri. Sekolah tersebut merupakan sekolahan yang memiliki banyak siswa dan fasilitas yang mencukupi. Siswa MTs Sunan Kalijogo rata-rata yang banyak adalah anak pondok pesantren diantaranya PP Al Falah Ploso, PP Al Islahiyah, PP Al

---

<sup>9</sup> Ravina Faradina Syahril, dkk., "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Medel Problem Based Learning Pada Materi Barisan Dan Deret Untuk Kelas XI SMA", *Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika* Vol. 2 No. 1 (2020): 9

Ma'ruf dan lain sebagainya. Pada pelaksanaan Pra-Observasi yang dilakukan oleh peneliti di MTs Sunan Kalijogo ditemui bahwa siswa masih sangat minim kemampuan berfikir kritisnya terutama pada masa pandemi yang sangat memberikan efek samping sangat besar dan didukung pula oleh hasil nilai tes yang dilakukan oleh guru pengajar, menunjukkan dibawah rata-rata dari KKM. Oleh karena itu penelitian ini sangat cocok diterapkan pada siswa kelas VIII di MTs Sunan Kalijogo.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengkaji tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Materi Persamaan Linear Dua Variabel di MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri”.

## **B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah**

### 1. Identifikasi Masalah

- a. Rendahnya motivasi belajar siswa
- b. Hasil belajar matematika siswa rendah
- c. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika dimungkinkan menjadi faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa

### 2. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini dibatasi pada motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran matematika berbasis video agar tidak memunculkan maksud yang kurang sesuai dalam penelitian ini maka penelitian ini dibatasi oleh:

- a. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika

- b. Hasil belajar siswa
- c. Masalah difokuskan pada media pembelajaran matematika berbasis video

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan umum penelitian ini adalah:

1. Apakah ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Terhadap Motivasi Siswa Pada Kelas VIII Materi Persamaan Linear Dua Variabel di MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri?
2. Apakah ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas VIII Materi Persamaan Linear Dua Variabel di MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri?
3. Apakah ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas VIII Materi Persamaan Linear Dua Variabel di MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Terhadap Motivasi Siswa Kelas VIII Materi Persamaan Linear Dua Variabel di MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Kelas VIII Materi Persamaan Linear Dua Variabel di MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri.

3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Materi Persamaan Linear Dua Variabel di MTs Sunan Kalijogo Mojo Kediri.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Melalui hasil penelitian ini, diharapkan mampu memberikan informasi serta kontribusi di dunia pendidikan diantaranya:

- a. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dan evaluasi untuk menetapkan suatu kebijakan yang berhubungan dengan pembelajaran matematika di sekolah.

- b. Bagi guru

Sebagai bahan masukan guru agar dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya guru MTS dengan alternatif media pembelajaran matematika berbasis video.

- c. Bagi siswa

Sebagai bahan masukan siswa untuk meningkatkan pengalaman mengenai pembelajaran matematika dengan media pembelajaran berbasis video.

- d. Bagi peneliti

Peneliti diharapkan mempunyai acuan bagi peneliti lainnya, sehingga penelitian ini tidak dapat berhenti hanya sampai di sini, akan tetapi terus dapat dikembangkan dan disempurnakan menjadi sebuah karya yang lebih baik lagi.

## F. Penegasan Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam menafsirkan judul penelitian ini, maka diperlukan penegasan atau pengertian pada istilah-istilah dalam judul dan pembatasan masalah sebagai berikut:

### 1. Secara konseptual

- a. Matematika menurut hudoyo merupakan ide-ide abstrak yang diberikan simbol-simbol yang tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif, sehingga belajar matematika itu merupakan kegiatan mental yang tinggi. Sedangkan menurut James di dalam kamus matematikanya matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang terbagi menjadi tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri.<sup>10</sup>
- b. Media Pembelajaran salah satu alat atau wadah yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan pembelajaran dalam proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>11</sup>
- c. Video merupakan teknologi penangkap, perekaman, pengelolaan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam yang menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Hasratuddin, "Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika", *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 6 No. 2 (2013): 132

<sup>11</sup> Miftahul Janah, "Peningkatan Hasil Belajar...", hal. 64

<sup>12</sup> Muhibuddin Fadhlil, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 3 No. 1 (2015): 25

- d. Motivasi Belajar merupakan suatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu yang memiliki kegunaan dalam mencapai tujuan.<sup>13</sup>
  - e. Hasil Belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran.<sup>14</sup>
2. Secara operasional
- a. Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa/siswi jenjang SMP/MTs. Selain menjadi mata pelajaran wajib matematika juga merupakan ilmu yang mempelajari tentang cara berpikir dan cara memecahkan suatu masalah secara beruntun/struktural sesuai dengan kaidah-kaidah matematika
  - b. Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang digunakan untuk mempermudah kita dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran juga sangat berpengaruh dalam proses keberhasilan untuk mencapai indikator-indikator yang telah ditentukan dan dirancang.
  - c. Video merupakan sebuah media yang dirupakan dalam bentuk audio dan visual.
  - d. Motivasi belajar merupakan sesuatu hal yang dapat mendorong kita untuk lebih giat dalam melakukan pembelajaran, sehingga dalam belajar dapat memberikan nuansa yang nyaman dan semangat dalam melaksanakannya.

---

<sup>13</sup> Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar..." hal. 175

<sup>14</sup> Dani Firmansyah, "Pengaruh Strategi Pembelajaran..." hal. 37

- e. Hasil belajar adalah sebuah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melakukan evaluasi pembelajaran sehingga kita dapat menyimpulkan bagaimana hasil belajar yang diperoleh siswa.

### **G. Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah dalam memahami skripsi ini disusun lima bab, masing-masing bab terdiri dari beberapa sub atau bagian dan sebelum memakai bab pertama, lebih dahulu penulis sajikan beberapa bagian permulaan, sistematikanya meliputi: bagian awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak.

Bagian utama/ inti, terdiri dari: BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, BAB V, BAB VI dengan penjelasan sebagai berikut:

BAB I Merupakan pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II merupakan landasan teori penelitian yang membahas tentang Media pembelajaran matematika, video, motivasi, hasil belajar, persamaan linear dua variabel, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir penelitian.

BAB III merupakan metode penelitian yang membahas tentang rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan teknik sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data serta analisis data.

BAB IV merupakan hasil laporan penelitian yang berisi tentang deskripsi data untuk masing-masing variabel.

BAB V merupakan pembahasan hasil penelitian.

BAB VI merupakan penutup yang memuat kesimpulan dan saran-saran.

Bagian akhir dari skripsi memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.