

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar terpenting dalam kehidupan, dengan adanya pendidikan yang baik maka akan dapat meningkatkan mutu hasil belajar siswa. Oleh karena itu, kualitas pendidikan dan pembelajaran harus ditingkatkan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia.¹ Kualitas pendidikan sangat berpengaruh terhadap kualitas kehidupan bangsa. Seperti yang dijelaskan pada pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 bahwa salah satu tujuan negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pemanfaatan media pembelajaran juga berkaitan erat dengan peningkatan kualitas pendidikan.² Media pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa), dengan harapan media dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk

¹ Yoko Feriandi dan Abdul Haris Indrakusuma, 'Pengembangan Media Interaktif Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Materi Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X', *Journal of Computer and Information Technology*, 3 (2019), 7.

² Siska Susetyaningsih, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Macromedia Flash Pada Materi Fungsi Kuadrat SMA Kelas X', *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 4 (2019), 148.

mencapai tujuan belajar.³ Penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Sehingga suasana belajar yang dahulunya pasif, dan membosankan dapat berubah menjadi lebih aktif dan menarik.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah dapat menarik perhatian siswa untuk lebih memperhatikan penjelasan guru, sehingga siswa lebih terangsang perasaannya untuk memperhatikan, berfikir, dan memiliki kemauan belajarnya.⁴ Sehingga jika siswa sudah merasa tertarik dengan media pembelajaran matematika maka minat belajar siswa juga akan meningkat. Dan Penggunaan media pembelajaran secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁵

Permasalahan yang sering dialami siswa ketika belajar di sekolah adalah mereka merasa kesulitan dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru karena media pembelajaran juga masih terbatas pada buku yang penyajian materinya padat serta tampilannya tidak

³ Wayan Suana Magdalena Richa Paskah Indrianti, Nengah Maharta, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Termodinamika', *Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 4 (2019), 33.

⁴ Ikman Aditian Yudiantara, Moh. Salam, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8.0 Pada Materi Bangun Ruang Di SMP Negeri 9 Kendarii', *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 3 (2015), 2.

⁵ Inung Diah Kurniawati dan Sekreningsih Nita, 'Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa', *Journal of Computer and Information Technology*, 1 (2018), 68.

menarik dan membuat siswa bosan untuk mempelajarinya.⁶ Guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dengan membuat media pembelajaran matematika yang inovatif dan kreatif sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.⁷

Pamflet adalah terbitan tidak berkala yang terdiri dari satu hingga sejumlah kecil halaman, tidak terkait dengan terbitan lain, dan selesai dalam sekali terbit.⁸ Penggunaan pamflet dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang menyebutkan bahwa media pamflet meningkatkan minat belajar siswa.⁹

Penerapan pamflet sebagai media pembelajaran belum cukup banyak diterapkan disekolah, umumnya disekolah menggunakan LKS dan LKPD dalam proses pembelajaran seperti yang dilakukan oleh MAN 4 JOMBANG. Pada wawancara yang peneliti lakukan dengan guru mata pelajaran matematika kelas X MAN 4 JOMBANG. Beliau mengatakan

⁶ Fredi Ganda Putra Hilda Handayani, Yetri, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash', *Jurnal Tatsqif*, 16 (2018), 187.

⁷ Wasilatul Murtafi"ah, Maiata Devi Ariska, Darmadi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Berbasis Metakognisi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika', *Edumatica*, 8 (2018), 84.

⁸ Nova Elok Mardliyana and Irma Maya Puspita, 'Pengaruh Media Edukasi Berbasis Smartphone Terhadap Persiapan Persalinan Surabaya Ibu Hamil Pada Masa Pandemi COVID-19 Di Kota Surabaya', 2020.

⁹ Amri Khairil, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Leaflet Untukmeningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Siswa Kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Di SMK Negeri 2 Medan' (Universitas Negeri Medan, 2021).

bahwa untuk pembelajaran matematika biasanya hanya menggunakan LKS dan LKPD (lembar kerja peserta didik) yang dibuat mandiri oleh guru mata pelajaran, sehingga selain menggunakan papan tulis guru menyiapkan LKPD yang dibuat sendiri oleh guru mata pelajaran sebagai media pembelajaran tambahan. Penggunaan media LKPD yang digunakan sudah cukup baik untuk siswa agar lebih aktif di dalam kelas. Tetapi dari hasil wawancara peneliti kepada salah satu siswa kelas X MIA 3 mengatakan bahwa untuk motivasi belajar Matematika masih kurang, hal ini karena siswa merasa bosan ketika belajar Matematika. Serta untuk hasil belajar siswa, berdasarkan dari hasil ulangan harian Matematika sebelumnya rata-rata siswa mendapatkan nilai dibawah KKM sehingga membutuhkan nilai tambahan atau Remedial. Terdapat hasil penelitian terdahulu yang menjelaskan bahwa media pembelajaran cetak seperti brosur, pamflet dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.¹⁰

Pada MAN 4 JOMBANG ini merupakan madrasah dengan lingkungan pondok sehingga para siswa-siswa dilarang membawa *smartphone*. maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa media cetak yaitu media pamflet. Media cetak adalah istilah yang

¹⁰ Suparyanto dan Rosad (2015, 'Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Akutansi Melalui Penggunaan Bahan Ajar Brosur Siswa Kelas X Akutansi SMK SURAKARTA', *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5.3 (2020), 248–53.*

agak umum digunakan mengacu pada media yang menyebarkan barang cetakan. Bahan cetak dalam bidang pendidikan adalah semua bentuk cetakan seperti buku teks, modul, lembar kerja, artikel, jurnal, lembar lepas (handout), surat kabar, majalah dan berbagai bentuk cetakan lainnya.¹¹

Terkait dengan permasalahan yang telah penulis paparkan diatas, mendorong peneliti melakukan penelitian dengan judul “**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PAMFLET TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X MAN 4 JOMBANG PADA MATERI TRIGONOMETRI**”

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat ditemukan berbagai macam identifikasi masalah pembelajaran yang terjadi, antara lain :

1. Kurangnya variasi belajar sehingga membuat peserta didik merasa bosan ketika belajar matematika.
2. Kurangnya minat belajar siswa ketika pembelajaran matematika dimulai.
3. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik.

¹¹ M. A Prof. Dr. Muhammad Yaumi, M. Hum., *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, ed. by Siti Fatimah Sangkala Sirate, SP., S. Pd., M. Pd, edisi kedu (Jakarta: Kencana, 2018).

4. Kurangnya kesesuaian media teknologi untuk sekolah dengan lingkungan pondok.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka perlu diadakan pembatasan masalah untuk memfokuskan dan memperjelas masalah yang diteliti. Penelitian ini dibatasi untuk memfokuskan pada pengaruh media pembelajaran pamflet terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas X MAN 4 JOMBANG. Hasil belajar diambil dari materi fungsi trigonometri yang terdapat di semester genap kelas X.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Adakah pengaruh media pembelajaran pamflet terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas X MAN 4 JOMBANG ?
2. Adakah pengaruh media pembelajaran pamflet terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X MAN 4 JOMBANG ?
3. Adakah pengaruh media pembelajaran pamflet terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas X MAN 4 JOMBANG ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran pamflet terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas X MAN 4 JOMBANG.
2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran pamflet terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X MAN 4 JOMBANG.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran pamflet terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas X MAN 4 JOMBANG.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara Teoritis hasil penelitian media pembelajaran dengan media cetak berupa pamflet ini diharapkan dapat bermanfaat dan efisien untuk digunakan pada proses pembelajaran siswa dengan lingkungan area pondok.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Madrasah

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi madrasah sebagai masukan, pertimbangan serta bahan evaluasi untuk meningkatkan mutu pendidikan.

b. Bagi Kepala Madrasah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi kepala madrasah sebagai pemimpin madrasah, serta dapat menjadikan media pembelajaran pamflet sebagai alternative baru untuk pembelajaran khususnya matematika.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan guru dapat memperoleh manfaat dari hasil penelitian, serta sebagai bahan pertimbangan atau sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik sehingga bisa menjadi seorang pendidik yang profesional.

d. Bagi Siswa

Diharapkan media pembelajaran ini dapat membantu siswa agar tidak bosan dalam belajar matematika, juga media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat dan menjadi acuan dalam menyusun karya ilmiah bagi peneliti selanjutnya. Serta khasanah pengetahuan terutama dalam bidang pendidikan.

F. Hipotesis Penelitian

1. Ada pengaruh Media Pembelajaran Pamflet terhadap Motivasi Belajar matematika Siswa kelas X MAN 4 JOMBANG.
2. Ada pengaruh Media Pembelajaran Pamflet terhadap Hasil Belajar matematika Siswa kelas X MAN 4 JOMBANG.
3. Ada pengaruh Media Pembelajaran Pamflet terhadap Motivasi dan Hasil Belajar matematika Siswa kelas X MAN 4 JOMBANG.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan pengertian Karena istilah dan makna mempunyai makna yang berbeda, maka istilah-istilah penting dalam penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut ;

1. Penegasan Konseptual

a. Media pembelajaran Pamflet

Media Pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.¹²

Pamflet adalah media yang menggunakan potongan-potongan cerita dari teks buku atau sumber lain, dikaitkan dengan konteks keadaan siswa yang dapat membantu guru untuk

¹² Ni Luh and Putu Ekayani, 'Pentingnya Penggunaan Media Siswa', *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 2021, 1–16

menjadikan pembelajaran yang bervariasi, menumbuhkan minat serta motivasi belajar peserta didik, sehingga bisa menghasilkan hasil belajar yang baik.¹³

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu bentuk usaha yang dirasa mendesak dan memiliki peran didasari kemauan sendiri dalam upaya untuk mencapai tujuan dalam belajar.¹⁴

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar sebagai pengukur dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar yang dinyatakan dalam symbol, huruf, atau kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai peserta didik pada periode tertentu.¹⁵

2. Penegasan Operasional

¹³ Vika Aina A. Ashlikhah and Luthfiah Annaziiha, 'Efektivitas Penerapan Media Pamflet Dalam Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Tarikh Islam Kelas II DTA Roudlotul Muta'Allimin Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon', 5.2 (2021), 76–82.

¹⁴ Leny Lince, 'Implementasi Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan', *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1.1 (2022), 38–49 <<https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.829>>.

¹⁵ Lina Novita, Elly Sukmanasa, and Mahesa Yudistira Pratama, 'Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD', © 2019-*Indonesian Journal of Primary Education*, 3.2 (2019), 66 <<https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103/10859>>.

a. Media pembelajaran Pamflet

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yang berupa pamflet tentang materi fungsi trigonometri yang akan diterapkan untuk mengetahui pengaruh media terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X MAN 4 JOMBANG.

b. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah sesuatu yang dapat mendorong siswa agar giat dalam belajar dan menikmati proses belajar. Dalam penelitian ini, untuk mengetahui motivasi belajar siswa peneliti menggunakan kuesioner atau angket.

c. Hasil belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah bukti keberhasilan siswa dalam belajar mata pelajaran matematika materi trigonometri yang berupa nilai atau score. Hasil belajar pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan tes tulis dengan 5 soal uraian.

H. Sistematika Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini akan disistematika menjadi lima bab yang saling berkaitan satu sama lain. Dengan susunan sebagai berikut :

1. Bagaian awal

Pada bagian awal terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian Utama

BAB I Pendahuluan: (a) Latar Belakang, (b) Identifikasi dan Pembatasan Masalah, (c) Rumusan masalah, (d) Tujuan Penelitian, (e) Kegunaan Penelitian, (f) Hipotesis Penelitian, (g) Penegasan Istilah, dan (h) Sistematika Pembahasan.

BAB II Landasan Teori: (a) Kerangka Teori, (b) Kajian Penelitian, (c) Kerangka Konsetual, dan (d) Hipotesis Penelitian.

BAB III Metode Penelitian: (a) Rancangan penelitian, (b) Variabel Penelitian, (c) Populasi, Sampel, dan Sampling, (d) Kisi-kisi Instrumen, (e) Instrumen Penelitian, (f) Data dan Sumber Data, dan (h) Analisis Data.

BAB IV Hasil Penelitian: (a) Deskripsi Data, dan (b) Pengujian Hipotesis.

BAB V Pembahasan: (a) Pengaruh Media pembelajaran Pamflet terhadap Motivasi belajar matematika siswa kelas X MAN 4 JOMBANG, (b) Pengaruh Media pembelajaran Pamflet terhadap

Hasil belajar matematika siswa kelas X MAN 4 JOMBANG, (c)
Pengaruh Media pembelajaran Pamflet terhadap Motivasi dan Hasil
belajar matematika siswa kelas X MAN 4 JOMBANG.

BAB VI Penutup: (a) Kesimpulan dan (b)saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran,
dan daftar riwayat hidup.