

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hampir semua orang dikenai pendidikan dan melaksanakan pendidikan. Sebab pendidikan tidak pernah terpisah dengan kehidupan manusia. Anak-anak menerima pendidikan dari orang tuanya dan manakala anak-anak ini sudah dewasa dan berkeluarga mereka juga akan mendidik anak-anaknya. Begitu pula di sekolah dan perguruan tinggi, para siswa dan mahasiswa dididik oleh guru dan dosen. Pendidikan adalah khas milik dan alat manusia.¹

Tujuan pendidikan sendiri telah dijelaskan pada Sistem Pendidikan Nasional Sebagaimana termaktub dalam Bab II Pasal 3 UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia,sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Dalam Al-Qur'an juga di jelaskan pentingnya pendidikan pada surat Al-Mujadilah ayat 11:

¹ Made Pidarta, *Landasan Kependidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2009), hal. 1

² Abdul Latif, *Pendidikan Berbasis Nilai Kemasyarakatan*, (Bandung: PT Refika Aditama. 2009), hal 12-13

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَذْكُرُوا نِعْمَتَ اللَّهِ عَلَيْكُمْ إِذْ هُمْ قَوْمٌ أَن يَبْسُطُوا إِلَيْكُمْ

أَيْدِيَهُمْ فَكَفَّ أَيْدِيَهُمْ عَنكُمْ ؕ وَاتَّقُوا اللَّهَ وَعَلَى اللَّهِ فَلْيَتَوَكَّلِ الْمُؤْمِنُونَ ﴿١١﴾

11. *Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.*³

Ayat diatas menjelaskan bahawa orang yang berilmu akan diangkat derajatnya, karena, dengan ilmu manusia bisa membedakan mana yang baik atau buruk, mereka bisa . Pendidikan bertujuan untuk menjadikan manusia lebih mulia. Seperti yang dirumuskan berdasarkan landasan Pancasila dan UUD 1945 pada dasarnya adalah manusia seutuhnya. Manusia seutuhnya yang dimaksudkan di sini adalah pertama, manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang maha Esa. Kedua, berbudi pekerti luhur. Ketiga, memiliki pengetahuan dan keterampilan. Keempat, sehat jasmani dan rohani. Kelima, berkepribadian mantap dan mandiri. Dan keenam, memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.⁴

Pada hakikatnya, Matematika bersifat abstrak yaitu berkenaan dengan konsep-konsep abstrak dan penalarannya deduktif. Matematika tidak hanya berhubungan dengan bilangan-bilangan dan operasinya, melainkan juga

³ Departemen Agama RI, *Al Quran Terjemah*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro), hal.

⁴ Abdul Latif, *Pendidikan* hal. 13

menitikberatkan kepada hubungan, pola, bentuk dan struktur.⁵ Matematika, memainkan peranan yang sangat vital dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai bentuk simbol, rumus, teorema, dalil, ketetapan, dan konsep digunakan untuk membantu perhitungan, pengukuran, peramalan dan sebagainya. Maka, tidak heran jika peradaban manusia berubah dengan pesat karena ditunjang oleh partisipasi matematika yang selalu mengikuti perubahan dan perkembangan zaman.⁶

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak lepas dari peranan matematika. Ketika ada sebuah penelitian untuk membuat suatu yang baru atau pengembangan suatu hal yang telah ada, maka matematika digunakan di dalamnya. Misalnya, perumusan masalah, pengumpulan data dan fakta, penggambaran dan pengelola analisis data, serta penarikan kesimpulan.⁷ Karena pentingnya matematika pada kehidupan manusia tidak heran bila matematika dijadikan ilmu yang wajib dipelajari pada pendidikan di Indonesia.

Mata pelajaran adalah salah satu mata pelajaran dengan jam pelajaran cukup banyak dan juga menjadi mata pelajaran yang diujikan pada Ujian Nasional sampai saat ini. Dari jenjang sekolah dasar sampai Sekolah Menengah Atas pelajaran matematika wajib dipelajari, bahkan pada

⁵ Herman Hujodo. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. (Malang: UM . 2001). Hal 46

⁶ Moch. Masykur, Abdul Halim Fathani, *MathematicalIntelligence*. (Jogjakarta:Ar-ruzz Media, 2007), hal. 41

⁷ Raodatul Jannah, *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak Lainnya*, (Jogjakarta: Diva Press: 2011), hal. 22

perguruan tinggi ilmu matematika masih digunakan, salah satunya untuk keperluan penelitian.

Banyak orang yang memandang matematika sebagai bidang studi yang paling sulit.⁸ Menjadikan keinginan mereka untuk belajar menjadi rendah, terutama ketika memasuki materi yang dianggap sulit, para siswa akan langsung mengeluh ketika baru mendapat masalah, dan selanjutnya akan malas untuk melanjutkan pelajaran. Di situasi seperti inilah seorang guru atau pendidik lainnya perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dipelajari.⁹ Guru harus bisa mendorong siswa agar tetap semangat belajar matematika dengan membangkitkan motivasi siswa-siswanya.

Motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang yang entah disadari atau tidak untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.¹⁰ Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Inilah prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi.¹¹ Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Motivasi yang tinggi tecermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai kesuksesan walaupun berbagai kesulitan

⁸ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2003), hal. 6

⁹ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, M.Pd, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hal. 24

¹⁰ Ninin Subini, *Mengatasi Kesulitan Belajar pada Anak*, (Jogjakarta: Javalitera. 2012), hal. 22

¹¹ Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2007), hal. 40

menghadang. Ia akan tetap belajar meskipun sulit demi meraih apa yang menjadi tujuannya (cita-citanya) selama ini.¹²

Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu.¹³ Ketika motivasi untuk belajar matematika tinggi, para siswa tidak akan menyerah walau pelajaran tersebut sulit, ketika mendapat masalah ia akan terus mencoba menyelesaikannya sampai ia berhasil. Dengan demikian proses pembelajaran akan berjalan dengan baik.

Selain motivasi belajar, hal terpenting lainnya yang harus diperhatikan adalah tujuan belajar atau hasil belajar. Setelah melalui proses pembelajaran tentunya pada akhirnya para siswa akan diuji bagaimana pemahaman siswa tentang pelajaran tersebut. Karena itu pada proses pembelajaran siswa pemahaman harus tepat.¹⁴

Salah satu caranya dengan menggunakan media pembelajaran, sebab berfungsi membantu siswa belajar agar lebih berhasil.¹⁵ Media Pembelajaran *Audio-Visual* adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran *Audio-Visual* adalah media yang

¹² Ninin Subini, *Mengatasi ...*, hal. 23

¹³ Sadirman, *Interaksi ...*, hal.75

¹⁴ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: PT Buni Aksara. 2008) hal. 155

¹⁵ *Ibid*, ... hal. 155

menggabungkan media *visual* (gambar) dengan *audio* (suara).¹⁶ Media *audio* mengandung pesan dalam bentuk suara, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar.¹⁷ Media *visual* dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.¹⁸ Kelebihan media pembelajaran ini adalah pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan juga penggunaan media dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran matematika.¹⁹ Selain untuk memotivasi belajar siswa, media *Audio-Visual* juga bermanfaat membantu pemahaman siswa lewat media gambar dan suara yang mempermudah siswa membayangkan tentang apa yang dipelajari.

Dari beberapa pendapat diatas, media pembelajaran *Audio-Visual* mempunyai beberapa kelebihan yaitu dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui gambar atau animasi bergerak serta suara yang unik dan beragam dan juga meningkatkan hasil belajar siswa melalui materi yang sudah dirancang untuk pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran *Audio-Visual* diharapkan pada proses pembelajaran motivasi untuk belajar serta hasil belajar dapat meningkat.

Salah satu materi yang dapat diterapkan untuk menggunakan media pembelajaran *audio-visual* adalah materi luas permukaan dan volume kubus serta balok. Ketika siswa kebingungan membayangkan bagaimana bentuk

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2004), hal. 91

¹⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2007), hal. 129

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...* hal 89.

¹⁹ Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media...* hal. 40

kubus ataupun balok, media *audio-visual* dapat menggambarkan bentuk kubus dan balok serta menjelaskan luas permukaan serta volumenya. Dan diharapkan pemahaman siswa terhadap materi kubus serta balok menjadi lebih baik

Peneliti memilih MTs Negeri Kunir, karena Fasilitas-fasilitas yang mendukung pembelajaran disana sudah cukup lengkap, seperti laboratoium biologi, laboratorium fisika, laboratorium computer, laboratorium bahasa, GOR. Di dalam beberapa kelas sudah ada proyektor, LCD, komputer, *sound system*, yang dapat digunakan untuk penerapan media pembelajaran *Audio-Visual*, meskipun fasilitas tersebut belum semua kelas memiliki, tetapi sudah mendukung untuk dilakukannya penelitian.

Selain alat pendukung yang memadai peneliti telah melakukan observasi kepada siswa Mts Negeri Kunir ketika mata pelajaran matematika, ketika dilakukan pembelajaran konvensional biasa siswa kurang termotivasi untuk belajar, dan pemahaman siswa tentang materi menjadi berkurang. Para siswa ingin ketika mata pelajaran matematika guru mempunyai metode atau model pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar sehingga siswa menjadi tertarik untuk belajar. Media pembelajaran *audio-visual* salah satu alat yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika.

Penerapan media pembelajaran telah banyak dilakukan, seperti yang telah dilakukan oleh Ibnu Setiawan, dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Alat Peraga terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Kubus dan

Balok pada Siswa Kelas VIII Mts N Aryojeding.²⁰ Penelitian tersebut mencari pengaruh media alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan uraian di atas, perlu diadakannya penelitian tentang pengaruh media pembelajaran *Audio-visual* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Maka dari itu peneliti mengambil judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Audio-Visual* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs Negeri Kunir**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan Penggunaan Media Pembelajaran *Audio-Visual* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII MTs N Kunir?
2. Apakah ada pengaruh yang signifikan Penggunaan Media Pembelajaran *Audio-Visual* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs N Kunir?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Audio-Visual* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII MTs N Kunir.

²⁰ Ibnu Setiawan, *Pengaruh Penggunaan Media Alat Peraga terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Kubus dan Balok pada Siswa Kelas VIII Mts N Aryojeding*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014)

2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Audio-Visual* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs N Kunir.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah proposisi yang dirancang untuk menjelaskan hubungan antara dua atau lebih variabel yang memerlukan pengujian secara empiris tentang kebenarannya²¹.

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka penelitian mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Audio-Visual* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII MTs N Kunir.
2. Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Audio-Visual* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs N Kunir.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

Sebagai sumbangan untuk memperkaya khasanah ilmiah tentang matematika, motivasi, hasil belajar matematika serta Media Pembelajaran *Audio-Visual* sebagai faktor untuk memperoleh keberhasilan belajar.

²¹ Tedjo N. Reksoatmodjo, *Statistika untuk Psikologi dan Pendidikan*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2009) hal 66

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Sebagai masukan untuk lebih bersungguh-sungguh dan aktif dalam proses pembelajaran matematika sehingga siswa mampu meningkatkan prestasi belajar matematika.

b. Bagi Guru

Sebagai pertimbangan dalam melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar dalam upaya pembentukan kepribadian siswa.

c. Bagi Sekolah

Sebagai acuan untuk memantau perkembangan proses pembelajaran guru dan peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan pengetahuan dan keterampilan peneliti sebagai calon pendidik mengenai pemahaman tingkat kecerdasan emosional.

e. Bagi Peneliti lain

Sebagai pendorong untuk terus berkarya dan sebagai penambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang diteliti guna menyempurnakan strategi pembelajaran matematika yang terus berkembang, juga sebagai bekal guna penelitian selanjutnya.

F. Ruang Lingkup Dan Batasan Masalah

1. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut:

- a. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Negeri Kunir.
- b. Materi yang diujikan dalam penelitian ini adalah mengenai soal cerita tingkat SMP/MTs.
- c. Variabel bebas atau variabel independen dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran *Audio-Visual*.
- d. Variabel terikat atau variabel dependen dalam penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Kunir
- e. Lokasi diadakan penelitian ini adalah di VIII MTs Negeri Kunir, Wonodadi, Blitar.

2. Batasan Masalah

Untuk mengatasi agar permasalahan yang akan di bahas pada penelitian tidak terlalu kompleks maka perlu penulis perlu memberi batasan-batasan permasalahan. Pembatasan masalah ini bertujuan agar penelitian yang akan dilakukan dapat tercapai pada sasaran dan tujuan dengan baik. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini adalah:

a. Media Pembelajaran *Audio-Visual*

Indikatornya meliputi: Sejarah media pembelajaran, media pembelajaran, kegunaan media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran, media pembelajaran *Audio-Visual*.

b. Motivasi siswa

Indikatornya meliputi: pengertian motivasi, fungsi motivasi dalam belajar, macam-macam motivasi.

c. Hasil belajar

Indikatornya meliputi: pengertian hasil belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

d. Materi pembelajaran: Luas permukaan dan volume kubus serta balok

Indikatornya meliputi: luas permukaan kubus serta balok dan volume kubus serta balok.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka disamping perlu menjelaskan istilah-istilah sebagai berikut:

- a. Pengaruh adalah daya upaya yang ada atau timbul dari sesuatu yang ikut membentuk kepercayaan atau keadaan.
- b. Media pembelajaran adalah alat bantu pengajaran yang dipilih dan digunakan oleh seseorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga akan memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan yang dikuasai di akhir kegiatan belajar.
- c. *Audio-Visual* adalah media yang menggunakan kombinasi suara dan gambar.
- d. Motivasi adalah dorongan untuk melakukan sesuatu yang ingin dicapai.

- e. Hasil belajar adalah hasil yang telah diperoleh siswa setelah melakukan suatu proses pembelajaran selama kurun waktu tertentu dimana hasil belajar tersebut dapat diukur melalui suatu tes.
- f. Matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berpikir.

2. Penegasan Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan judul penelitian diatas adalah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Audio-Visual* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs Negeri Kunir Tahun Ajaran 2015/2016". Dimaknai dengan melihat seberapa besar pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *Audio-Visual* dalam menumbuhkan maupun menambah motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Pada motivasi siswa, peneliti ingin melihat seberapa besar motivasi belajar siswa yang ada dalam proses pembelajaran matematika. Disini peneliti akan memberikan angket berupa pertanyaan sederhana yang harus dijawab oleh siswa untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes yang berkaitan dengan soal.

H. Sistematika Skripsi

Pembahasan skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

1. Bagian Awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman keaslian, moto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian Inti

Bab 1 pendahuluan, terdiri dari: (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (e) kegunaan penelitian. (f) ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, (g) definisi operasional. (h) sistematika skripsi.

Bab 2 Landasan teori: (a) pembelajaran matematika, (b) media *audio-visual*, (c) motivasi belajar, (d) hasil belajar, (e) luas permukaan dan volume kubus serta balok. (f) kajian penelitian terdahulu, (g) kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: (a) rancangan Penelitian, (b) populasi, sampling dan sampel penelitian, (c) sumber data, variabel dan skala pengukuran, (d) teknik pengumpulan data, (e) instrument penelitian, (f) uji coba Instrumen, (g) teknik analisis data, (h) prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari: (a) deskripsi data, (b) analisis data.

Bab V Pembahasan, terdiri dari: (a) rekapitulasi hasil penelitian, (b) pembahasan hasil penelitian.

Bab VI Penutup, terdiri dari: (a) kesimpulan dan (b) saran.

3. Bagian Akhir

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