

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu kegiatan dan usaha untuk menciptakan perubahan dalam diri seseorang. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk dan menyiapkan sumber daya manusia yang dapat bersaing dalam perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Sebagaimana yang tercantum pada UU No 20 tahun 2003 pasal 3, guna mencapai tujuan tersebut diperlukan mutu pendidikan yang baik. Salah satu yang menjadi fokus utama yakni proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa mencapai kompetensi yang diharapkan, karena hal tersebut merupakan cerminan dari kemampuan siswa dalam penguasaan suatu materi.¹ Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa matematika wajib diberikan kepada seluruh siswa mulai dari sekolah dasar.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia.² Matematika adalah salah satu cabang ilmu pendidikan yang memberikan kontribusi yang positif

¹ Elistiana Safitri, Kosim Kosim, and Ahmad Harjono, “Pengaruh Model Pembelajaran Predict Observe Explain (POE) Terhadap Hasil Belajar IPA Fisika Siswa SMP Negeri 1 Lembar Tahun Ajaran 2015/2016,” *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi* 5, no. 2 (2019): 197.

² Menteri Pendidikan Nasional, *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah* (Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006), 139.

dalam perkembangan pengetahuan dan teknologi. Contohnya aljabar, kalkulus dan geometri.³ Akan tetapi masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam mengerjakan soal matematika. Karena siswa beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dipelajari dan dipahami. Masih rendahnya hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting karena guru merupakan salah satu faktor dalam menentukan pembelajaran di kelas maupun di sekolah. Guru dapat mengoptimalkan pembelajaran dengan memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa.

Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru MTsN 2 Blitar masih sering menggunakan model pembelajaran konvensional, yaitu pembelajaran yang hanya terpusat pada guru dan tidak memberi kesempatan pada siswa untuk memperoleh pengalaman dari hasil belajar. Hal ini bisa dilihat dari kegiatan pembelajaran setelah diadakan observasi, bahwa minimnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran matematika. Pada saat kegiatan pembelajaran siswa banyak yang mengantuk dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru dikarenakan model pembelajaran yang digunakan cenderung berorientasi pada pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru juga jarang menggunakan media untuk menyampaikan materi. Dalam proses kegiatan

³ Dewi Asmarani, *Pembelajaran Statistik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas VII SMP Negeri 1 Singosari*, Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Vol. 5, No. 1, 2017, hal. 56

pembelajaran tersebut menyebabkan rendahnya kesempatan siswa untuk mengeksplor pengetahuan yang dimiliki sehingga siswa masih belum mampu mengkonstruksi konsep-konsep matematika secara mandiri, serta mudah lupa akan materi yang telah disampaikan. Hal tersebut menimbulkan hasil belajar pada siswa dalam pelajaran matematika cenderung rendah.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang terjadi, perlu adanya inovasi dalam model pembelajaran. Inovasi tersebut dapat meliputi penerapan strategi, metode, dan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Karena pembelajaran matematika tidak cukup hanya mengandalkan penyampaian materi, menulis rumus dan menghafalkannya. Tetapi, siswa juga harus ikut andil dalam proses pembelajaran dan harus mampu mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung akan menjadikannya lebih aktif dalam mengeksplor materi dan mampu menguasainya dengan lebih baik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut adalah model pembelajaran *Predict-Observe-Explain* (POE). Model pembelajaran POE dapat digunakan untuk menggali pengetahuan awal siswa kemudian merekonstruksi ke dalam pemahaman baru yang mereka dapat dari hasil kegiatan observasi. Tiga langkah utama dari model POE antara lain: *Prediction* yaitu membuat dugaan jawaban terhadap suatu peristiwa. Prediksi merupakan langkah penting bagi peserta didik dalam proses menuju pemahaman. *Observation* yaitu melakukan penelitian dan

mengamati apa yang terjadi. Pertanyaan pokok dalam observasi adalah apakah prediksinya memang terjadi atau tidak. *Explanation* yaitu memberikan penjelasan, terutama tentang kesesuaian antara dugaan (prediksi) dengan yang sesungguhnya terjadi. Model pembelajaran POE memungkinkan siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, memberikan kesempatan siswa untuk mengkonstruksikan kemampuannya dan mengkomunikasikan hasil diskusinya.⁴

Selain model pembelajaran, untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran agar lebih menarik perhatian siswa yaitu dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran sebagai jembatan untuk penyampaian materi. Bentuk media pembelajaran sangat bervariasi, salah satunya adalah media video.⁵ Media video pembelajaran interaktif merupakan faktor yang sangat penting karena dapat membantu melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai media pembelajaran, sarana pendukung, tambahan informasi, ataupun alternatif untuk memperkaya pengetahuan peserta didik.⁶

Video interaktif dalam hal ini digunakan untuk memancing siswa pada saat pembelajaran. Siswa akan merespon dari apa yang mereka lihat

⁴ Bahroini and Agustin, "Pengaruh Model Pembelajaran Predict-Observe-Explain Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif," 100.

⁵ Mayangsari Nikmatur Rahmi dkk, *Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pai Siswa Smp Sepuluh November Sidoarjo*, TARBIYATUNA: Kajian Pendidikan Islam, Volume 5 Nomor 2 Tahun 2021

⁶ Siti Andriani dkk, "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Realistik Pada Materi Aritmatika Kelas VII SMP", JP3, Volume 14, No. 7, Juli, 2019

dan dengar, sehingga pesan dari isi materi yang terdapat dalam video akan dikonstruksi oleh otak siswa dan menimbulkan timbal balik yang berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran yang akan menciptakan interaksi antara siswa dan pengajar. Berdasarkan hal tersebut video interaktif ini merupakan sebuah video pembelajaran yang berfungsi sebagai pemicu atau rangsangan belajar agar siswa tertarik dengan pembelajaran dan tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran dan siswa mempunyai daya tangkap terhadap materi yang lebih cepat dengan diiringi interaksi antara siswa dan pengajar yang sebelumnya telah dipicu melalui pembelajaran menggunakan video interaktif.⁷ Maka dari itu penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran serta dapat menarik perhatian siswa agar ikut aktif dalam proses kegiatan pembelajaran dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar para siswa.

Hasil belajar adalah alat ukur dari proses kegiatan pembelajaran siswa untuk mengetahui kemampuan yang didapatkan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa. Perubahan tersebut menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.⁸

⁷ Ahmad Maulana Izzudin, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponennya", *Automotive Science and Education Journal*, 2013

⁸ Heryanto Azis and Yuni Sarah Sembiring, "Hubungan Kebiasaan Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa," *Jurnal Curere* 4, no. 2 (2020): 2.

Dengan pemaparan pernyataan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian terkait dengan “**Pengaruh Model Pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) Berbantuan Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kesebangunan Kelas VII MTsN 2 Blitar**”.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Dari latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang muncul antara lain:

1. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru cenderung berorientasi pada pembelajaran konvensional sehingga belum mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran
2. Guru jarang menggunakan media untuk alat bantu pembelajaran
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika

Berdasarkan identifikasi masalah penelitian yang telah dijabarkan, ditemukan pembatasan masalah yang di titik beratkan pada:

1. Siswa kelas VII merupakan subjek penelitian ini
2. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbantuan video interaktif
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi kesebangunan dengan sub bab hubungan antar sudut
4. Hasil belajar dalam penelitian ini diambil dari ranah kognitif yang berasal dari nilai *post-test* dengan 4 butir soal uraian

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi kesebangunan kelas VII MTsN 2 Blitar?
- 2) Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi kesebangunan kelas VII MTsN 2 Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi kesebangunan kelas VII MTsN 2 Blitar
- 2) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi kesebangunan kelas VII MTsN 2 Blitar

E. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas, hasil penelitian ini diharapkan mampu berguna dan dimanfaatkan baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Memberikan tambahan pemikiran terkait kajian ilmiah tentang pengaruh model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

- a) Bagi Peneliti : Dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru untuk mengeksplor materi-materi yang dapat diterapkan dalam model pembelajaran tersebut sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada.
- b) Bagi Siswa : Diharapkan untuk lebih aktif dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berbantuan video interaktif, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan yang dimilikinya.
- c) Bagi Guru : Diharapkan dapat memberikan alternatif model pembelajaran yang inovatif dan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- d) Bagi Sekolah : Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menjadi bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan proses pembelajaran dalam menunjang permasalahan pembelajaran matematika di sekolah.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan proporsi yang akan diuji keberlakuannya, atau menjelaskan suatu jawaban atau dugaan sementara atas pertanyaan peneliti dari rumusan masalah.⁹

Berdasarkan judul skripsi ini, maka hipotesis penelitiannya adalah:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi kesebangunan kelas VII MTsN 2 Blitar
2. Besar pengaruh model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi kesebangunan kelas VII MTsN 2 Blitar

G. Penegasan Istilah

Untuk memperjelas dan menghindari penafsiran terhadap istilah-istilah dalam judul penelitian ini, maka peneliti akan menguraikan dalam segi konseptual dan operasional.

1. Secara konseptual
 - a) Model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE)

Model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) adalah kegiatan pembelajaran yang mengutamakan aktivitas siswa dalam bentuk memprediksi, mengamati atau mengobservasi, dan

⁹ Priyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Sidoarjo:Zifatama Publishing,2016), hal.66

menjelaskan tentang suatu konsep atau fenomena dalam pembelajaran.¹⁰

b) Video Interaktif

Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya.¹¹

c) Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh orang menguasai bahan yang sudah diajarkan.¹²

d) Kesebangunan

Kesebangunan adalah dua benda yang memiliki perbandingan panjang sisi yang sama dan sudut yang sama besar.¹³

2. Secara operasional

a) Model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE)

Model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) adalah model pembelajaran yang mampu mengembangkan keaktifan siswa

¹⁰ Marjuki, *181 Model Pembelajaran PAIKEM Berbasis Pendekatan Saintifik*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya), hal. 258

¹¹ Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktis*, (Jakarta : Prenadamedia Group), hal 370

¹² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2011).

¹³ Dicky Susanto, dkk., *Matematika SMP/MTs Kelas VII*, (Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan, 2022).

dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dengan cara menemukan suatu dugaan (*predict*), mengamati dugaan tersebut (*observe*), dan memaparkan hasil dugaannya (*explain*).

b) Video Interaktif

Video interaktif adalah sebuah media pembelajaran atau informasi yang disajikan dalam bentuk audio visual yang berupa suara, gerak, gambar, dan teks. Media ini dapat memancing siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan konten video yang disajikan. Dalam hal ini video interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membuat belajar lebih menarik dan bermakna.

c) Hasil belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang menggambarkan tingkat pencapaian belajar setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk melihat seberapa besar kemampuan pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan. Kemampuan yang dimaksud dalam penelitian ini berupa nilai matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE).

d) Kesebangunan

Kesebangunan adalah dua buah bangun datar disebut sebangun bila kedua bangun datar tersebut memiliki sudut serta panjang sisi yang sama.

H. Sistematika Pembahasan

1. Bagian awal

Pada bagian awal berisi halaman sampul depan, sampul judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman pernyataan keaslian publikasi karya ilmiah, motto, halaman persembahan, prakarta, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, halaman abstrak.

2. Bagian utama (inti)

Pada bagian utama terdiri dari:

Bab I Pendahuluan, meliputi: (A) Latar Belakang, (B) Identifikasi dan Pembatasan Masalah, (C) Rumusan Masalah, (D) Tujuan Penelitian, (E) Manfaat Penelitian, (F) Hipotesis Penelitian, (G) Penegasan Istilah, dan (H) Sistematika Pembahasan.

Bab II Landasan Teori, meliputi: (A) Model Pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE), (B) Video Interaktif, (C) Hasil Belajar, (D) Materi Kesebangunan, (E) Penelitian Terdahulu, dan (F) Kerangka Berpikir.

Bab III Metode Penelitian, meliputi: (A) Pendekatan penelitian, (B) Jenis Penelitian, (C) Lokasi Penelitian, (D) Variabel Penelitian, (E) Populasi, Sampling dan Sampel Penelitian, (F) Data dan Sumber Data, (G) Instrumen Penelitian, (H) Teknik Pengumpulan Data, (I) Analisis Data, dan (J) Prosedur Penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian, meliputi: (A) Deskripsi Data, (B) Pengujian Hipotesis, dan (C) Rekapitulasi Hasil Penelitian.

Bab V Pembahasan, meliputi (A) Pembahasan Rumusan Masalah I dan (B) Pembahasan Rumusan Masalah II.

Bab VI Penutup, meliputi: (A) Kesimpulan dan (B) Saran

3. Bagian akhir

Pada bagian akhir berisi daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup