

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terstruktur demi mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang kondusif dan efektif, sehingga siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya sendiri. Hal ini termasuk dalam mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.¹ Pendidikan bertujuan tidak hanya terbatas untuk mengembangkan kemampuan individual, tetapi juga bertujuan untuk membentuk karakter dan peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, 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

Perkembangan teknologi dalam pendidikan telah membuka peluang besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya di bidang matematika yang sering dianggap sulit oleh banyak siswa. Penerapan media pembelajaran berbasis video interaktif memungkinkan siswa

¹ Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.

² Wahid Khoirul Ikhwan, "Implementasi Standar Isi, Standar Proses, Standar Lulusan Sebagai Standar Mutu Pendidikan MTs Negeri Di Kabupaten Tulungagung," *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 4, no. 1 (2015): 16–22, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.68>.

memahami konsep-konsep yang abstrak secara lebih konkret dan visual. Pada tingkat SMP, materi trigonometri merupakan materi yang kompleks karena melibatkan konsep-konsep dasar tentang sudut dan perbandingan trigonometri yang memerlukan pemahaman mendalam. Video pembelajaran interaktif diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat siswa dan mempermudah pemahaman konsep dasar trigonometri. Pembelajaran bukan hanya proses antara guru dan siswa, tetapi juga melibatkan interaksi aktif siswa selama proses pembelajaran di kelas.

Pembelajaran memiliki arti sebagai suatu bantuan yang diberikan oleh seorang guru kepada siswanya dengan sumber belajarnya melalui sebuah proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap, kepercayaan dan tanggung jawab.³ Pada hakikatnya pembelajaran merupakan sebuah perencanaan atau perancangan (*desain*) sebagai upaya untuk membimbing siswa.⁴ Dalam konteks ini guru bertindak sebagai fasilitator yang menyediakan ruang lingkup belajar yang kondusif dan mendukung siswa untuk mengembangkan dan menemukan pengetahuan serta keterampilannya. Maka dari itu selama proses pembelajaran di kelas siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru saja sebagai sumber belajar, melainkan siswa juga berinteraksi dengan berbagai sumber belajar di kelas demi mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pembelajaran matematika sangat dibutuhkan bagi seluruh siswa

³ Ahdar Djamaluddin and Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran*, CV Kaaffah Learning Center, 2019.

⁴ Ibid.

baik dalam dunia pendidikan maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini disebabkan karena matematika adalah cabang ilmu yang menggelobal, serta sering disebut sebagai “ratu ilmu” karena semua bidang ilmu kalanya akan memerlukan perhitungan matematika.⁵ Selama proses pembelajaran matematika pastinya memerlukan kesiapan yang baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan belajarnya. Apabila kedua faktor tersebut tidak mendukung maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, keberhasilan dari suatu pembelajaran dapat diukur dari minat belajar siswanya, apabila minat belajar siswa terhadap suatu pelajaran matematika cenderung baik maka dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran telah berjalan dengan baik. Begitu pun sebaliknya, apabila pembelajaran matematika cenderung buruk maka proses belajar matematika memiliki suatu kekurangan atau masalah.⁶

Perkembangan zaman dan teknologi akan berkembang seiring dengan perkembangan manusia. Teknologi akan membawa perubahan yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pemanfaatan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran yang berarti digunakan sebagai alat bantu dalam dunia pendidikan untuk memperluas relasi ilmu pengetahuan.⁷

⁵ Kamarullah Kamarullah, “Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita,” *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* 1, no. 1 (2017): 21, <https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>.

⁶ Indah Lestari, “Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika,” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 3, no. 2 (2015): 115–25, <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>.

⁷ Ciek Sandrasyifa Uilly and Nursiwi Nugraheni, “Teknologi Berperan Penting Dalam Pendidikan Lanjutan Khususnya Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 1, no. 3 (2024): 133–41.

Media pembelajaran yang modern seperti video pembelajaran interaktif merupakan salah satu contoh dari perkembangan teknologi yang ada dalam dunia pendidikan. Sebagai contoh, dengan adanya video pembelajaran interaktif ini mampu menampilkan gambar, suara, dan tulisan dalam satu waktu yang bersamaan.⁸ Penggunaan video pembelajaran juga sejalan dengan kurikulum berbasis kompetensi yang diterapkan di Indonesia, yang menekankan pada kemampuan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan mampu menyelesaikan masalah secara mandiri. Video pembelajaran interaktif membantu siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, di mana mereka tidak hanya mendengar penjelasan dari guru tetapi juga berpartisipasi dalam simulasi, latihan, dan kuis yang menguji pemahaman konsep mereka. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan interaktif dapat membantu siswa mempertahankan informasi lebih lama, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menerapkan konsep trigonometri dalam penyelesaian masalah. Dengan demikian hal seperti inilah yang akan memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran, khususnya pada pelajaran matematika yang sangat membutuhkan peran media pembelajaran untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak dari matematika.

Pembelajaran matematika melalui media video interaktif telah terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Melalui penelitian terdahulu yang dilakukan

⁸ Pitria Gusliati, Delfi Eliza, and Sri Hartati, "Analisis Video Pembelajaran Share Book Reading Menggunakan Cerita Rakyat Sabai Nan Aluih Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2019): 320, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.176>.

oleh Firda Mashluchatul, tentang pengembangan video pembelajaran pada materi aritmatika sosial yang terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan adanya pembelajaran berbasis media yang digunakan menjadika pembelajaran lebih interaktif, menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada awal bulan April 2024 di SMP Negeri 3 Kalidawir, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran matematika pada kelas VII dan melakukan observasi langsung saat proses pembelajaran di kelas. Pada saat observasi, proses pembelajaran matematika menemukan adanya suatu permasalahan yang terjadi di kelas. Dari hasil observasi yang dilakukan, siswa sering kali merasakan kesulitan untuk memahami konsep matematika dan menganggap bahwa matematika pelajaran yang sulit dan membosankan. Selain itu, metode pembelajaran yang dominan menggunakan ceramah cenderung membuat siswa pasif dan kurang termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan adanya kondisi tersebut perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran dikelas, salah satunya yaitu melalui pengembangan media yang lebih interaktif.

Berdasarkan data penelitian awal tersebut, maka peneliti disini akan mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran di SMP Negeri 3 Kalidawir yang berupa video pembelajaran interaktif pada materi matematika. Peneliti mengembangkan media pembelajaran melalui video interaktif dikarenakan kelebihan yang dimiliki oleh media ini menjadikannya lebih praktis, dan mampu menggabungkan

elemen suara, gambar, tulisan dan animasi dalam satu kesatuan yang mendukung sehingga dengan begitu dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika. Media pembelajaran berbasis video tidak hanya menyediakan tampilan visual yang menarik tetapi juga memungkinkan adanya interaksi, seperti kuis atau latihan yang diberikan di sela-sela penjelasan materi. Video interaktif sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengontrol kecepatan pembelajaran mereka sendiri dan memilih topik yang ingin dipelajari lebih dalam, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik mereka. Di SMP Negeri 3 Kalidawir, materi trigonometri membutuhkan pemahaman yang baik agar siswa dapat melanjutkan ke topik-topik matematika yang lebih kompleks, sehingga media yang interaktif dapat memfasilitasi siswa untuk lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran interaktif pada materi trigonometri untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Kalidawir menjadi sangat relevan. Dengan memanfaatkan teknologi video, guru dapat menyampaikan materi yang sulit dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam meningkatkan minat siswa, tetapi juga membantu mereka mencapai pemahaman yang lebih baik dalam materi trigonometri. Harapannya, video interaktif ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran tambahan yang mendukung proses belajar-mengajar di kelas, sehingga siswa lebih antusias dalam mempelajari

matematika khususnya pada materi trigonometri.

Melalui media video pembelajaran interaktif, siswa dapat terlibat secara aktif, memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, serta memahami materi secara lebih konkret. Kehadiran media ini diharapkan mampu mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran konvensional dan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna. Terlebih lagi, dengan adanya fitur interaktif, siswa tidak hanya menonton, tetapi juga diajak untuk berpikir, menjawab pertanyaan, dan merefleksikan pemahamannya selama proses pembelajaran berlangsung. Dari latar belakang yang telah dijabarkan di atas bahwa pentingnya penggunaan media pembelajaran bagi guru untuk membantu siswanya, maka peneliti memilih judul “ **Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Trigonometri kelas VII untuk Meningkatkan Minat siswa**”. Dengan begitu akan memudahkan guru maupun siswa dalam proses pembelajaran, dan dari data yang disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berupa video pembelajaran interaktif diperlukan di sekolah untuk memberikan pemahaman bagi siswa yang mengalami rendahnya minat belajar terhadap pelajaran matematika khususnya pada materi trigonometri, menjadikan pembelajaran lebih efektif, inovatif, dan tidak membosankan serta membantu permasalahan yang ada didalam kelas. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif ini diharapkan peneliti dapat membantu guru maupun siswa yang ada pada SMP Negeri 3 Kalidawir.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penyusunan Video Pembelajaran Interaktif Matematika pada materi Trigonometri Kelas VII ?
2. Bagaimana efektifitas penggunaan Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Matematika Pada materi Trigonometri Kelas VII ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa sesudah menggunakan video pembelajaran interaktif matematika pada materi trigonometri kelas VII SMP Negeri 3 Kalidawir ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan proses penyusunan video pembelajaran interaktif matematika pada materi trigonometri kelas VII.
2. Untuk mendeskripsikan efektifitas penggunaan video pembelajaran interaktif matematika pada materi trigonometri Kelas VII.
3. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negri 3 Kalidawir sesudah menggunakan video pembelajaran interaktif.

D. Manfaat Pengembangan

Dari hasil penelitian ini, tentunya agar dapat bermanfaat untuk

beberapa pihak diantaranya :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media pengembangan ilmu pengetahuan serta wawasan mengenai materi trigonometri, Khususnya untuk kelas VII dan juga dapat dijadikan sebagai sumber informasi dari materi trigonometri.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dalam proses pembelajaran dan memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik.
- b. Bagi Pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi media belajar alternatif yang memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran yang efektif, dengan menggunakan video pembelajaran interaktif.
- c. Bagi Lembaga, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media inventaris yang dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat siswa khususnya pada pelajaran matematika.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan akan menambah wawasan serta ilmu yang bermanfaat bagi pembaca sehingga memotivasi peneliti untuk berusaha mengembangkan imajinasi maupun daya kreatifitas dalam mempelajari materi trigonometri. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi literatur bagi penelitian

selanjutnya dan sebagai acuan dalam melakukan perbaikan serta penyempurnaan kekurangan-kekurangan yang ada dalam penelitian ini.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran ini adalah:

1. Asumsi Penelitian

- a. Video pembelajaran yang dihasilkan dapat menarik minat siswa untuk belajar matematika khususnya menggunakan pada materi trigonometri.
- b. Siswa dapat melaksanakan pembelajaran secara individu maupun kelompok.
- c. Siswa dapat belajar dengan atau tanpa adanya guru pembimbing.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Video pembelajaran interaktif ini mengacu pada kurikulum 2013 dan disesuaikan untuk jenjang sekolah SMP.
- b. Video pembelajaran interaktif ini terbatas pada satu materi yaitu trigonometri.
- c. Uji yang digunakan adalah uji validitas ahli dan uji lapangan.
- d. Uji coba produk dilakukan di SMPN 3 Kalidawir

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun produk yang diharapkan dari penelitian yang berjudul Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Trigonometri adalah sebagai berikut :

4. Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media belajar yang berupa video pembelajaran interaktif pada materi trigonometri.
5. Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti diharapkan dapat membantu peserta didik untuk menerima materi, serta pemecahan soal terkait trigonometri.

G. Penegasan Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang sama dan agar tidak terjadi kekeliruan dalam menafsirkan istilah-istilah yang ada, maka definisi secara konseptual dan operasional dari istilah yang digunakan pada penelitian ini adalah

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata media secara harfiah berarti perantara atau pengantar; sedangkan kata pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin *medius* yang memiliki arti sebagai tengah atau perantara. Sedangkan pembelajaran dalam bahasa Yunani disebut *instructus* yang memiliki arti menyampaikan pikiran.

b. Video pembelajaran

Video pembelajaran adalah media yang menampilkan audio dan visual yang berisikan konsep, prinsip, prosedur, teori dan aplikasi untuk membantu materi tertentu selama proses pembelajaran.⁹

⁹ B A B Ii and A Kajian Teori, “Hubungan Antara Kemandirian Belajar Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Standar Kompetensi Mengelola Peralatan Kantor Siswa,” 2013, 9–33.

c. Interaktif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), interaktif didefinisikan sebagai sesuatu yang melibatkan interaksi antara pengguna dan sistem.¹⁰

Dalam konteks teknologi, hal ini berarti adanya proses timbal balik antara pengguna dengan media atau perangkat, di mana aktivitas tersebut melibatkan komunikasi dua arah yang aktif.

d. Media interaktif

Media pembelajaran yang dirancang khusus untuk mendorong partisipasi aktif siswa. Media ini menggabungkan elemen tulisan, gambar, suara, video serta animasi secara interaktif, media ini memungkinkan para siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga berperan aktif dalam memahami materi khususnya matematika.¹¹

e. Matematika

Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang

¹⁰ J Amatullah, D. C; Sutrisno, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022," *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 15, no. Vol. 15, No. 1, (2022) (2022): 243–50.

¹¹ Imran Imran, Ahmad Harjono, and Gunawan Gunawan, "Efek Multimedia Pembelajaran Pada Kemampuan Siswa Menjawab Soal Analisis Energi Pada Perubahan Wujud Air: Sebuah Tinjauan Pada Siswa Kelas X Sman 3 Mataram," *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi* 1, no. 1 (2017): 47–51, <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i1.234>.

artinya belajar (berpikir).

f. Trigonometri

Trigonometri berasal dari bahasa Yunani yaitu *trigonon* yang memiliki arti tiga sudut, dan *metron* yang memiliki arti mengukur.

g. Minat

Minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan oleh suatu hal tanpa ada tekanan. Minat merupakan peran penting dalam diri seorang siswa dan mempunyai dampak besar pada perilaku dan juga sikap siswa. Dengan adanya minat seorang siswa akan berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik dalam berbagai aspek pembelajaran.

H. Sistematika Pembahasan

Dalam mempermudah memahami penelitian ini, penulis memandang perlu mengemukakan sistematika pembahasan. Adapun sistematika pembahasan penulisan penelitian ini dibagi dalam tiga bagian, yakni bagian awal, bagian utama dan bagian akhir. Untuk lebih rincinya, dapat dijelaskan sebagai berikut:

Bagian Awal, meliputi halaman depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, pernyataan keaslian penelitian, lembar motto, lembar persembahan, kata pengantar, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak serta daftar isi.

Bagian Utama, meliputi lima (5) bab dan masing-masing bab terdiri atas

beberapa sub bab didalamnya, seperti :

Bab I Pendahuluan, bab ini meliputi (a) Latar Belakang Masalah, (b) Perumusan Masalah yang terdiri atas: Identifikasi dan Pembatasan Masalah, dan Rumusan Masalah , (c) Tujuan Penelitian, (d) Spesifikasi Produk, (e) Kegunaan Penelitian, (f) Penegasan Istilah dan (g) Sistematika Pembahasan

Bab II Landasan Teori dan Kerangka Berfikir, bab ini meliputi (a) Deskripsi Teori (Pembelajaran Matematika, Video Pembelajaran Interaktif), (b) Penelitian Terdahulu, serta (c) Kerangka Berpikir.

Bab III Metode Penelitian, terdiri atas (a) Langkah-langkah Penelitian, (b) Metode Penelitian Tahap I yang meliputi : Jenis Penelitian, Populasi dan Sampel, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Analisis Data, serta (c) Metode Penelitian Tahap II yang meliputi : Model Rancangan Desain Eksperimen untuk Menguji, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, dan Teknik Analisis Data.

Bab IV Hasil Penelitian, meliputi : (a) Hasil Penelitian Tahap I (Observasi) dan (b) Hasil Penelitian Tahap II (Desain Awal Produk; Hasil Pengujian Validator, Dosen Pembimbing, Subyek Uji Coba, Revisi Produk dan Penyempurnaan Produk).

Bab V Pembahasan, meliputi : Pembahasan Produk

Bab VI Penutup, meliputi (a) Kesimpulan dan (b) Saran.

Bagian Akhir, terdiri atas daftar rujukan serta lampiran-lampiran yang berfungsi untuk menambah validitas isi peneliti.