

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki kaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik. Pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar, apabila antara guru dengan peserta didik dapat bekerja sama untuk menciptakan iklim yang baik dan menyenangkan.¹ Pembelajaran seharusnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar peserta didik belajar.² Pembelajaran yang efektif mampu melibatkan seluruh peserta didik secara aktif. Dalam proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila peserta didik mampu memahami dan menguasai mata pelajaran yang diajarkan.³

Media pembelajaran adalah seperangkat alat yang membantu seorang pendidik dalam menyampaikan pengajarannya kepada siswa secara menarik. Penggunaan media pembelajaran online berbasis audio-visual juga sangat membantu aktivitas proses pembelajaran peserta didik baik di dalam kelas maupun di luar kelas, terutama membantu meningkatkan hasil belajar siswa.⁴

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu

¹ A. Karmila Iskandar Nadia Uno, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Dalam Meningkatkan Hasil Belajar,” EDUCATOR : Directory of Elementary Education Journal 1, no. 2 (2020): 174–95, <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.83.h. 176>

² Zainal Aqib dan Ali Murtadio, Kumplan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif (Bandung: PT. Satu Nusa, 2016).hal. 1

³ Dewi Monalisa Kadir dan Asriyati Nadjamuddin, “Penerapan Metode Example Non Example Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika,” EDUCATOR : Directory of Elementary Education Journal 1, no. 2 (2020): 107–21, <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.166.hal. 109>

⁴ Sindi Ajeng Arsita and Sri Saparahayuningsih, ‘Jurnal PENA PAUD Volume 3 Issue 1 (2022) Pages 43-51 Membaca Permulaan Anak Kelompok B Di TK Tunas Bangsa’, 3.1 (2022), 43–51.

tayangan yang dinamis dan menarik.⁵ Video dapat dibuat dalam bentuk VCD, DVD dan media internet seperti youtube, sehingga mudah dibawa dan digunakan dimanapun, selain itu juga mudah digunakan, dan dapat diakses audiens secara luas. Media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.⁶

Hasil belajar merupakan suatu hasil yang didapat dari hasil belajar. Hasil belajar itu dicapai dalam nilai yang melihat suatu hasil, yang terjadi yaitu adanya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar merupakan kemahiran yang diperoleh siswa sesudah mendapatkan pengalaman belajar. Hal tersebut akan membuat pembelajaran berlangsung secara kondusif, menarik, nyaman, dan menyenangkan dan berjalan dengan efektif dan efisien apabila guru dituntut dapat memanfaatkan dan menggunakan media yang lebih ekonomis, dan efesien serta berusaha melakukan inovasi dalam pembelajaran.⁷

Motivasi adalah istilah yang paling sering dipakai untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan hampir semua tugas yang rumit. Hampir semua pakar juga setuju bahwa suatu teori tentang motivasi berkenaan dengan faktor-faktor yang mendorong tingkah laku dan memberikan arah kepada tingkah laku itu, juga pada umumnya diterima bahwa motif seseorang untuk terlibat dalam satu kegiatan tertentu didasarkan atas kebutuhan yang mendasarinya.⁸ Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar dan harapan dan cita-cita. Faktor eksternalnya yaitu adanya penghargaan, lingkungan yang kondusif dan kegiatan yang menyenangkan serta menarik. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.⁹

Trigonometri adalah sebuah cabang ilmu matematika yang berhubungan dengan sudut segitiga dan fungsi trigonometrik.¹⁰ Menurut

⁵ Arif Yudianto, ‘PENERAPAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN’, 2017, 234–37.

⁶ Kariadinata, ‘Trigonometri Dasar. Bandung: Pustaka Setia.’, 1.2 (2019), 109–20.

⁷ Yunita Prastica, Muhammad Thamrin Hidayat , Syamsul Ghufron , Akhwani,

⁸ Idham Kholid, ‘Motivasi Dalam Pembelajaran Bahasa Asing’, 10.1 (2017), 61–71.

⁹ Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah, ‘HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 BANDAR LAMPUNG TAHUN 2016/2017’, 3 (2017), 1–21.

¹⁰ Kariadinata, ‘Trigonometri Dasar. Bandung: Pustaka Setia.’, 1.2 (2019), 109–20..

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012) trigonometri diartikan sebagai ilmu ukur mengenai sudut dan sempadan segitiga. Trigonometri adalah cabang matematika yang biasa dipakai untuk mengukur panjang atau sudut dengan akurat. Trigonometri berperan penting dalam arsitektur, navigasi, teknik dan beberapa cabang ilmu fisika.¹¹

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Rendahnya hasil belajar matematika
- b. Rendahnya motivasi belajar matematika
- c. Video pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa
- d. Video pembelajaran akan mempengaruhi motivasi siswa
- e. Siswa sulit memahami materi trigonometri karena masih berpacu pada metode pembelajaran yang monoton

2. Batasan Masalah

Untuk mengatasi agar permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian tidak meluas, maka penelitian perlu memberikan batasan-batasan permasalahan. Pembatasan permasalahan ini bertujuan agar penelitian yang akan dilakukan dapat tercapai pada sasaran dan tujuan dengan baik. Adapun pembatasan pada penelitian ini adalah:

- a. Video pembelajaran yang dimaksud disini adalah video pembelajaran tentang materi trigonometri kelas X di MAN 2 Blitar.
- b. Hasil belajar matematika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang menunjukkan tingkat penguasaan dan pemahaman siswa kelas X di MAN 2 Blitar dalam pembelajaran metematika setelah mengikuti proses pembelajaran. Nilai diperoleh dari nilai tes.

¹¹ Kariadinata, 'Trigonometri Dasar. Bandung: Pustaka Setia.', 1.2 (2019), 109–20..

- c. Motivasi, yang dimaksud adalah motivasi belajar matematika. Yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik siswa yang diperoleh dari hasil pengisian angket.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah video pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi trigonometri kelas X di MAN 2 Blitar?
2. Apakah video pembelajaran dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada materi trigonometri kelas X di MAN 2 Blitar?
3. Apakah video pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada materi trigonometri kelas X di MAN 2 Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi trigonometri kelas X di MAN 2 Blitar.
2. Untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada materi trigonometri kelas X di MAN 2 Blitar.
3. Untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada materi trigonometri kelas X di MAN 2 Blitar.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan nilai positif untuk memperbanyak ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan video pembelajaran bagi siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam menyampaikan berbagai informasi dan mengembangkan disiplin keilmuan sehingga dapat merespon problem yang dihadapi masyarakat, khususnya dalam bidang pendidikan. Serta menjadi referensi guna penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan video pembelajaran.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan mampu memberikan pengalaman dan pemahaman yang lebih dalam tentang video pembelajaran dalam pemecahan masalah matematika.

b. Bagi Siswa

Sebagai bahan masukan bagi siswa yang melihat video pembelajaran, meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa karena dengan video pembelajaran dapat mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika serta dapat memberi pengalaman menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru khususnya guru mata pelajaran Matematika dalam menggunakan model model pembelajaran yang bervariasi untuk menyampaikan materi pembelajaran Matematika kepada peserta didik.

d. Bagi Peneliti Berikutnya

Hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai sarana dalam menambah wawasan dan pengetahuan tentang video pembelajaran. Sehingga, pembaca tertarik untuk meneliti dan mengembangkan penelitian lebih lanjut.

e. Bagi Sekolah

Dapat membantu memberikan wacana bagi para lembaga pendidikan atau sekolah, melihat berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjalankan proses pembelajaran matematika di dalam kelas.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini Lembaga yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian adalah MAN 2 Blitar. Variabel bebas yaitu model pembelajaran video pembelajaran. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas X MAN 2 Blitar semester genap.

G. Penegasan Istilah

Agar di kalangan pembaca tidak terjadi kesalah pahaman dan salah penafsiran ketika mencermati judul skripsi “*Pengaruh Video Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Trigonometri Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar*”, maka perlu dikemukakan penegasan istilah yang dipandang menjadi kata kunci, yaitu:

1. Secara Konseptual

a. Video pembelajaran

Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi. Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media audio visual , yaitu jenis media yang disalin mengandung unsur suara juga dan mengandung unsur gambar yang dapat dilihat. Dalam penelitian ini menggunakan video dari youtube yang dibuat oleh Alita, <https://www.youtube.com/watch?v=pFslqVEMmOY&t=530s>

b. Hasil belajar

Menurut Oemar Hamalik Belajar merupakan usaha-usaha yang diupayakan untuk mendapatkan suatu yaitu kepandaian. Pengertian belajar sendiri menurut pandangan tradisional adalah usaha memperoleh sejumlah

ilmu pengetahuan, sebab pengetahuan memiliki peran yang tinggi dalam hidup manusia.¹² Dalam buku ini, Pólya menguraikan empat langkah utama dalam menyelesaikan masalah, yang juga dapat dianggap sebagai indikator belajar yang penting:

- 1) Memahami masalah:

Langkah ini melibatkan mengidentifikasi apa yang diketahui, apa yang ditanyakan, dan apakah informasi yang diberikan cukup untuk menyelesaikan masalah.

- 2) Merencanakan pemecahan masalah

Pada tahap ini, siswa perlu merancang strategi atau rencana untuk menyelesaikan masalah, termasuk memilih konsep atau rumus yang relevan.

- 3) Melaksanakan rencana

Setelah rencana tersusun, langkah selanjutnya adalah melaksanakannya dengan tepat.

- 4) Memeriksa kembali

Langkah terakhir adalah memeriksa kembali solusi yang diperoleh, memastikan bahwa solusi tersebut masuk akal dan sesuai dengan masalah yang diberikan.

c. Motivasi

Menurut Dr. Hamzah B. Uno, Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya.¹³

Hakiat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator meliputi:

¹² Dr. Oemar Hamalik, Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2018)

¹³ Hamzah B.Uno, *TEORI DAN PENGUKURANNYA Analisis Di Bidang Pendidikan*, 2023.

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang "siswa" dapat belajar dengan baik

Soal yang digunakan dalam Penelitian ini diperoleh dari buku kumpulan soal dan pembahasan trigonometri yang ditulis oleh Imam Khoirudin.¹⁴

d. Trigonometri

Trigonometri adalah cabang ilmu matematika yang mempelajari hubungan antara sisi dan sudut segitiga, serta fungsi-fungsi yang muncul dari hubungan tersebut. Hubungan tersebut biasanya dinyatakan dalam bentuk perbandingan sinus, kosinus, dan tangen.

2. Secara Operasional

Pengaruh W.J.S Poerwadarmita dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang beda) yang berkuasa atau yang berkekuatan. Berdasarkan pengertian tersebut, pengaruh yang dimaksud dalam proposal penelitian ini adalah hubungan yang memiliki pengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi

Video pembelajaran adalah alat bantu atau media yang berfungsi untuk mempermudah dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan bermakna.

Motivasi adalah suatu dorongan untuk mendapatkan atau melakukan sesuatu dengan tujuan tertentu. Motivasi ada dua jenis:

- 1) Motivasi ekstrinsik, dorongan untuk melakukan sesuatu yang berasal dari faktor eksternal, seperti penghargaan, pengakuan, atau ancaman hukuman.

¹⁴ Imam Khoirudin, Rizki Wahyu, and Yunian Putra, *Kumpulan Soal Dan Pembahasan*, 2020.

- 2) Motivasi intrinsik, dorongan yang berasal dari dalam diri individu, didasari oleh kepuasan, minat, atau kesenangan pribadi.

Motivasi juga mempunyai dua komponen, yaitu:

- 1) Komponen dalam (*inner component*), elemen internal yang menjadi inti suatu sistem atau individu, seperti nilai, motivasi, kemampuan, pengetahuan, dan keseimbangan emosional.
- 2) Komponen luas (*outer component*), elemen eksternal yang memengaruhi atau mendukung suatu sistem, seperti lingkungan fisik, sosial, sumber daya, dan kondisi eksternal seperti kebijakan atau aturan.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan yang didapatkan peserta didik pada proses pembelajaran yang melibatkan guru dan peserta didik, baik dalam segi afektif, kognitif ataupun psikomotorik. Hasil belajar matematika berkaitan erat dengan keberhasilan belajar seorang siswa. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor dan setiap faktor memiliki pengaruh yang berbeda pada setiap siswa. mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa dan mendeskripsikan faktor positif dan faktor negatif ditinjau dari faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa MAN 2 Blitar kelas X.¹⁵

Bidang pengetahuan matematika yang menekuni mengenai sudut dalam segitiga dan cara memperkirakannya disebut Trigonometri. Tiga sudut yang disebut trigon dan pengukuran yang disebut dengan metro sehingga menjadi satu padanan kata yaitu trigonometri.¹⁶

¹⁵ Mohammad Ridho, 'Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi', 8.2 (2022), 118–28.

¹⁶ ANANDA MUHAMAD TRI UTAMA, *PERBANDINGAN PROBLEM BASED LEARNING DAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI TRIGONOMETRI*, 2022, ix.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami maksud dan isi pembahasan skripsi ini, berikut penulis kemukakan sistematika penyusunan yaitu:

1. Bagian awal

Bagian awal dalam penelitian ini memuat 1) Halaman Sampul Depan, 2) Halaman Judul, 3) Halaman Pengesahan Penguji, 4) Halaman Pernyataan Keaslian, 5) Motto, 6) Halaman Persembahan, 7) Kata Pengantar, 8) Daftar Isi, 9) Daftar Tabel, 10) Daftar Lampiran, 11) Abstrak.

2. Bagian Inti

Bagian inti penelitian ini terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

BAB ini berisi tentang A. Latar Belakang Masalah, B. Identifikasi dan Batasan Masalah, C. Rumusan Masalah, D. Tujuan Penelitian, E. Kegunaan Penelitian, F. Ruang Lingkup Penelitian, G. Penegasan Istiah, H. Sistematika Pembahasan

BAB II LANDASAN TEORI

BAB ini berisi A. Deskripsi Teori dari Matematika, video pembelajaran, motivasi belajar, hasil belajar, materi trigonometri, B. Penelitian Terdahulu, C. Kerangka Berpikir, D. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

BAB ini berisi A. Pendekatan dan Jenis Penelitian, B. Lokasi Penelitian, C. Variabel Penelitian, D. Populasi dan Sampel Penelitian, E. Instrumen Penelitian, F. Teknik Pengumpulan Data, G. Analisis Data, H. Tahapan Penelitian

BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

BAB ini berisi A. Deskripsi Data dan B. Pengujian Hipotesis

BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

BAB terakhir berisi A. Pembahasan Rumusan Masalah I, B. Pembahasan Rumusan Masalah II, C. Pembahasan Rumusan Masalah III.

BAB VI PENUTUP

BAB ini berisi Kesimpulan dan Saran

3. Bagian Akhir

Bagian akhir penelitian terdiri dari : Daftar Pustaka, Lampiran – Lampiran, Daftar Riwayat Hidup.