BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap manusia pasti membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Langeveld menyatakan bahwa pendidikan merupakan setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada kedewasaan anak itu, atau lebih tepat dalam membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri.[1] Hal ini juga dipertegas dalam UU Sisdiknas yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. [2]

Berdasarkan pengertian di atas dapat dipahami bahwa pendidikan mempunyai peran penting dalam mengembangkan potensi manusia. Mereka akan dibimbing untuk mampu menjalankan tugasnya di masa datang secara mandiri. Melalui pendidikan, seseorang akan menjadi lebih profesional dan handal demi masa depan bangsanya. Oleh karena itu, di Indonesia sangat mengedepankan pendidikan.

---

[1] Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 4

[2] *UU Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003)*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hal. 3

Pendidikan tidak akan terlepas dari proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.[3] Jadi, dalam proses belajar mengajar peran guru sangatlah penting. Selain menanamkan pengetahuan kepada siswa, guru juga mengatur lingkungan agar siswa dapat belajar dengan sebaik-baiknya.

Namun proses belajar mengajar yang baik ini sulit diwujudkan pada mata pelajaran tertentu, yaitu matematika. Padahal matematika selalu diajarkan di setiap jenjang pendidikan. Di Indonesia, sejak bangku SD sampai perguruan tinggi, bahkan mungkin sejak *play group* atau sebelumnya (*baby school*), syarat penguasaan terhadap matematika jelas tidak bisa dikesampingkan. Untuk dapat menjalani pendidikan selama di bangku sekolah sampai kuliah dengan baik, maka anak didik dituntut untuk dapat menguasai matematika dengan baik.[4] Akan tetapi, mayoritas siswa sulit dalam menguasai matematika bahkan enggan untuk mengikuti proses belajar mengajar dengan baik. Mereka menjadikan matematika sebagai momok dalam kehidupan mereka. Hal ini seharusnya tidak boleh terjadi, karena pada dasarnya setiap kehidupan kita tidak akan pernah terlepas dari matematika.

---

[3] Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 4

[4]Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence : Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), hal. 41-42

Hal yang demikian juga terjadi di MTsN Tulungagung. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 18 Oktober 2016, mayoritas siswa kelas VIII menganggap matematika itu sulit. Dalam prakteknya, guru masih mengajar secara konvensional yaitu ceramah. Sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh dan bosan. Selain itu masih ada siswa yang ramai sendiri ketika guru menyampaikan materi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang memiliki semangat dalam belajar belajar. Bahkan hasil belajar mereka kurang maksimal dan rata-rata berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, peran guru disini sangatlah penting, khususnya dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya motivasi belajar tersebut diharapkan hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang, entah disadari atau tidak, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Secara psikologis, motivasi merupakan usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau suatu kelompok tertentu tergerak hatinya untuk melakukan sesuatu karena ingin mendapatkan kepuasan dengan apa yang dilakukannya.[5] Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa motivasi adalah suatu dorongan yang muncul pada diri seseorang, yang membuatnya untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi sangat dibutuhkan bagi siswa. Karena tanpa motivasi belajar, siswa tidak akan bersemangat, tidak akan bergairah, apalagi aktif dan kreatif. Oleh karena itu, guru dalam proses belajar harus mampu menggerakkan motivasi belajar siswa agar mereka dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik.

---

[5]Nini Subini, *Mengatasi Kesulitan Belajar pada Anak*, (Jogjakarta: Javalitera, 2012), hal. 115

Bahkan di dalam Al-Qur’an surat Al-Mujadalah Ayat 11 Allah berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “*Hai orang-orang beriman apabila kamu 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.*” [6]

Isi kandungan ayat Al-Qur’an di atas memberikan motivasi kepada manusia untuk senantiasa belajar dan menuntut ilmu karena Allah SWT akan meninggikan derajat orang bagi orang-orang yang berilmu. Maka dari itu, siswa harus memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan maksimal. Sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai, yaitu meningkatnya hasil belajar siswa.

Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dirancang agar siswa mendapat pengetahuan penting, yang membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki model belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam

[6] Departemen Agama RI, Al-Qur’an dan Terjemahan..., hal. 543

tim.[7] Permasalahan yang disajikan melalui *Problem Based Learning* adalah masalah nyata, sehingga siswa harus mampu menggali informasi sebanyak mungkin guna membangun pemahamannya sendiri, serta dapat menyelesaikan masalah yang telah disajikan. Melalui masalah nyata tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulamiasih, Dantes dan Candiasa dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Gugus II Kecamatan Tejakula Tahun Pelajaran 2014/2015". Hasil analisis dalam penelitian tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar matematika siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis masalah dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran matematika siswa kelas VI SD Gugus II Kecamatan Tejakula.[8] Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

Sementara itu, di era modern ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat. Sekolah dituntut untuk senantiasa mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sehingga dalam pembelajarannya peneliti juga memanfaatkan multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh

---

[7] Abdur Rahman As'ari, et. all., *Buku Guru Matematika SMP/MTs Kelas VII*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), hal. 31

[8] Ni Kadek Sulamiasih, et. all., *"Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Gugus II Kecamatan Tejakula Tahun Pelajaran 2014/2015"*, dalam e- Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar, Vol. 5, 2015, hal. 1

pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.[9] Dengan menyajikan tampilan yang menarik maka siswa akan termotivasi untuk belajar, sehingga diharapkan dapat berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Wijayanto dengan judul "Dampak Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga Kelas X Semester Genap SMA Negeri 1 Polanharjo Tahun Ajaran 2011/2012". Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.[10] Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti mengambil penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Kubus dan Balok Kelas VIII MTsN Tulungagung ".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah:

---

[9] Jamar Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), hal. 243

[10] Hario Wijayanto, *Dampak Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga Kelas X Semester Genap SMA Negeri 1 Polanharjo Tahun Ajaran 2011/2012*, (Surakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012), hal. xv

1. Apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar matematika siswa pada materi Kubus dan Balok kelas VIII MTsN Tulungagung?
2. Apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi Kubus dan Balok kelas VIII MTsN Tulungagung?
3. Apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi Kubus dan Balok kelas VIII MTsN Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar matematika siswa pada materi Kubus dan Balok kelas VIII MTsN Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi Kubus dan Balok kelas VIII MTsN Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi Kubus dan Balok kelas VIII MTsN Tulungagung.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pemaparan di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar matematika siswa pada materi Kubus dan Balok kelas VIII MTsN Tulungagung.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi Kubus dan Balok kelas VIII MTsN Tulungagung.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi Kubus dan Balok kelas VIII MTsN Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya tujuan penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi orang lain, antara lain:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi dan mengembangkan ilmu pengetahuan terutama tentang pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi Kubus dan Balok.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan yang berkaitan dengan pembelajaran matematika.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran matematika, sehingga motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan semangat belajar pada siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi sebagai tambahan informasi dan menambah pengalaman serta ilmu pengetahuan ketika terjun langsung ke dunia pendidikan.

e. Bagi IAIN Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wacana keilmuan khususnya bagi jurusan Tadris Matematika (TMT).

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup

Dalam sebuah penelitian terdapat ruang lingkup penelitian yang akan dikaji lebih dalam oleh peneliti. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

a. Subyek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas VIII MTsN Tulungagung tahun ajaran 2016/2017.
b. Siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII F sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIII G sebagai kelas kontrol.
c. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif.
d. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTsN Tulungagung tahun ajaran 2016/2017.
e. Motivasi dan hasil belajar matematika pada materi Kubus dan Balok kelas VIII MTsN Tulungagung.

2. Keterbatasan Penelitian

Peneliti membatasinya agar tidak terjadi pelebaran pembahasan. Peneliti hanya fokus pada:

a. Model pembelajaran yang digunakan dalam peneltian adalah model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif.
b. Pengaruh yang akan diteliti adalah motivasi dan hasil belajar matematika siswa.
c. Materi yang digunakan dalam penelitian adalah Kubus dan Balok.

d. Siswa yang digunakan dalam penelitian adalah siswa kelas VIII MTsN Tulungagung tahun ajaran 2016/2017.

G. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dari penelitian ini adalah:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah segala sesuatu yang mengakibatkan perubahan pada objek. Dalam hal ini pengaruh yang dimaksud adalah pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

2. Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* adalah suatu model yang menekankan pada kecakapan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah menggunakan cara mereka sendiri serta memicu keaktifan dalam kelompok.

3. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah gabungan bentuk media yang menyuguhkan tampilan yang menarik dalam bentuk komputer serta dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sesuai dengan kehendaknya.

4. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah suatu dorongan baik dari dalam diri seseorang maupun dari orang lain untuk melakukan pembelajaran.

5. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika adalah kemampuan yang diperoleh siswa dari usaha yang telah dikerjakan setelah melalui kegiatan belajar matematika.

Dari definisi-definisi di atas maka dapat dipahami bahwa penelitian ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi berisi tentang urutan-urutan yang sistematis terkait dengan pembahasan yang ada dalam skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bagian awal terdiri dari sampul luar, sampul dalam, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian utama terdiri dari:

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

Bab II Landasan Teori, terdiri dari: (a) hakikat matematika, (b) model *Problem Based Learning*, (c) multimedia interaktif, (d) motivasi belajar, (e) hasil belajar, (f) materi kubus dan balok, (g) langkah-langkah pelaksanaan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif pada materi kubus dan balok, (h) kajian penelitian terdahulu, dan (i) kerangka berfikir penelitian.

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 dan instrumen penelitian, (e) uji coba instrumen, dan (f) teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari: (a) deskripsi data, (b) uji hipotesis, dan (c) rekapitulasi hasil penelitian.

Bab V Pembahasan, terdiri dari: (a) pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa, (b) pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa, dan (c) pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

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

Bagian akhir terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.