

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Globalisasi merupakan wujud dari kemajuan dunia yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Salah satu dampak dari globalisasi adalah kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk menghadapi tantangan ini, suatu negara perlu memiliki perencanaan jangka panjang yang mempertimbangkan daya tahan bangsa tersebut. Upaya tersebut dimulai dengan mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas melalui pendidikan, yang berperan sebagai sarana penting dalam proses pembangunan bangsa.²

Pentingnya peran pendidikan ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal I ayat I 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.³ Oleh karena itu, pendidikan menjadi sarana utama untuk mengembangkan potensi siswa melalui proses belajar mengajar.

² Sri Mulia Betharia Hutagaol, Suprpto Manurung, and Theresia Monika Siahaan, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Geogebra Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Kualuh Hulu," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 4 (2023): 9026–39.

³ Depdiknas, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*

Dunia pendidikan terus berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran yang semakin canggih. Teknologi berperan penting dalam mendukung proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena penyampaian materi menjadi lebih menarik dan interaktif.⁴ Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dari guru kepada siswa dalam memahami konsep, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang wajib dikuasai oleh semua siswa, baik dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah. Matematika tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari.⁵ Matematika berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, sistematis, dan kreatif, serta melatih kemampuan bekerja sama. Pembelajaran matematika dinyatakan berhasil dengan baik jika hasil belajar siswa mencapai hasil yang optimal.⁶

Namun, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa kurang memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran matematika. Rendahnya minat ini membuat siswa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan.

⁴ Rina Puji Utami, "Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar," *Jurnal Dharma Pendidikan* 12, no. 2 (2017): 62–81.

⁵ Umy Zahroh and Pamol Lades Rizal, "Pengaruh Penerapan Model E-Learning Berbasis CD Modul Pembelajaran Matematika Dengan Joomla Terhadap Hasil Belajar Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII Di SMP Islam Durenan Tahun Ajaran 2009/2010," *Jurnal Dinamika Penelitian* 10, no. 2 (2010).

⁶ Nanda Maisari and Usman, "Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan GeoGebra Terhadap Minat Belajar Matematika," *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2024): 316–24, <https://doi.org/10.31851>.

Salah satu penyebabnya adalah pembelajaran yang monoton dan terkesan membosankan, ditambah dengan tuntutan konsentrasi tinggi yang diperlukan dalam memahami konsep-konsep matematika. Akibatnya, matematika masih sering dianggap sulit, menakutkan, dan tidak menarik oleh sebagian besar siswa, sehingga minat dan motivasi siswa dalam mempelajari matematika menjadi rendah.⁷

Rendahnya minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika berdampak langsung terhadap hasil belajar mereka. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses pembelajaran, biasanya ditunjukkan dengan nilai atau skor yang diperoleh. Melalui hasil belajar dapat diketahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.⁸

MTsN 1 Kota Blitar merupakan salah satu sekolah menengah pertama di Kota Blitar. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan saat pelaksanaan program Magang I, diketahui bahwa sekolah ini telah memiliki sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai. seperti tersedianya proyektor di setiap kelas. Namun, pemanfaatannya dalam proses pembelajaran belum maksimal. Pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, yaitu pengajaran yang berpusat pada guru, dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan, mencatat materi dan mengerjakan latihan soal.

⁷ A A Bagus Tri et al., “Efektivitas PPT Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Kelas V Di SD N 6 Dauharu” 1, no. 5 (2023): 91–99.

⁸ Ita Nur Fajriyah and Ririn Febriyanti, “Hubungan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri Purisemanding 2 Tahun Ajaran 2020/2021,” (2022): 193–99.

Kondisi ini membuat pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Banyak siswa yang tampak bosan, tidak memperhatikan guru, bahkan berbicara sendiri saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap matematika masih rendah. Hasil ulangan harian pun menunjukkan masih banyak yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran matematika yang bersifat abstrak. Tanpa media pendukung, pembelajaran matematika secara ceramah sering kali sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat membantu pendidik atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif dan efisien.⁹

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah *GeoGebra*. *GeoGebra* merupakan perangkat lunak matematika dinamis yang menggabungkan unsur geometri, aljabar, dan kalkulus. *GeoGebra* berfungsi sebagai media pembelajaran matematika yang dapat membantu siswa secara visual untuk memahami matematika yang bersifat abstrak. Tidak hanya itu, *GeoGebra* juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep grafik garis lurus secara lebih rinci dengan tampilan yang variatif dan menarik. Selain itu bagi guru sendiri, *GeoGebra* dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran matematika untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif

⁹ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Yogyakarta: Diva Press, 2011).

yang memungkinkan siswa mengeksplorasi berbagai konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak.¹⁰

Salah satu materi matematika kelas VIII adalah persamaan garis lurus. Menurut guru matematika MTsN 1 Kota Blitar, Drs. Sutomo, materi ini termasuk materi yang cukup sulit bagi sebagian besar siswa, karena melibatkan konsep aljabar (variabel x dan y) yang dikaitkan dengan grafik koordinat. Kesulitan ini dapat diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya *GeoGebra*.

GeoGebra sangat mendukung pembelajaran persamaan garis lurus karena memungkinkan siswa memahami konsep dengan cara visual yang jelas dan interaktif. Terutama dalam menentukan nilai gradien, siswa dapat melihat bentuk grafik dengan jelas sehingga mempermudah siswa untuk membedakan komponen sumbu X , Y , serta nilai dari arah grafik tersebut. Selain itu, dengan aplikasi ini guru juga dapat memanipulasi grafik dengan mudah dengan mengubah nilai koefisien dan konstanta pada persamaan, sehingga konsep dapat dijelaskan secara dinamis dan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memilih *GeoGebra* sebagai salah satu media pembelajaran yang dinamis untuk menarik perhatian siswa serta mempermudah pemahaman materi persamaan garis lurus. Dengan menggunakan *software GeoGebra* diharapkan siswa menjadi lebih bersemangat dan bersungguh-sungguh dalam mempelajari matematika, sehingga dapat

¹⁰ Antonius KAP Simbolon, "Penggunaan Software Geogebra Dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Siswa Pada Pembelajaran Geometri Di SMPN2 Tanjung Morawa," *Jurnal Pendidikan Matematika* 04, no. 02 (2020): 1106–14.

meningkatkan minat serta hasil belajar mereka. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran GeoGebra Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar”.

B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, identifikasi masalah yang akan dibahas dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran matematika
- b. Minat dan hasil belajar siswa yang rendah terutama pada mata pelajaran matematika
- c. Belum diterapkannya penggunaan aplikasi *GeoGebra* sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika

2. Batasan Penelitian

- a. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi *GeoGebra*
- b. Materi yang menjadi fokus penelitian adalah persamaan garis lurus pada mata pelajaran matematika kelas VIII
- c. Subjek penelitian dibatasi pada siswa perempuan kelas VIII di MTsN 1 Kota Blitar
- d. Variabel yang dikaji terbatas pada minat belajar dan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran *GeoGebra*

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan penelitian diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *GeoGebra* terhadap minat belajar siswa materi persamaan garis lurus kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *GeoGebra* terhadap hasil belajar siswa materi persamaan garis lurus kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *GeoGebra* terhadap minat dan hasil belajar siswa materi persamaan garis lurus kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *GeoGebra* terhadap minat belajar siswa materi persamaan garis lurus kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *GeoGebra* terhadap hasil belajar siswa materi persamaan garis lurus kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar.

3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *GeoGebra* terhadap terhadap minat dan hasil belajar siswa materi persamaan garis lurus kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas wawasan dan pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran *GeoGebra*. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menerapkan *GeoGebra* sebagai sarana untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi sekolah

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran matematika melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu pengajaran yang mendukung pembelajaran di kelas, serta menjadi referensi dan bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai.

c. Bagi siswa

Adanya penggunaan *GeoGebra* selama penelitian diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang baru dan mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga mampu menumbuhkan serta meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

d. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat menjadi acuan atau referensi bagi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan penggunaan media *GeoGebra*.

F. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman penafsiran tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan penegasan istilah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹¹ Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah alat atau sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa guna meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar.

b. *GeoGebra*

GeoGebra merupakan perangkat lunak matematika dinamis yang menggabungkan geometri, aljabar, dan kalkulus. Perangkat ini

¹¹ Azhar Aryad, *Media Pembelajaran*, ed. Asfah Rahman, Ed.1, Cet. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004).

dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran matematika di sekolah menengah maupun perguruan tinggi, dilengkapi dengan fitur visualisasi atau demonstrasi dan alat bantu untuk mengonstruksi konsep-konsep matematika.¹²

c. Minat Belajar

Minat belajar adalah perhatian dan keterlibatan seseorang terhadap suatu objek atau kegiatan belajar yang menimbulkan perasaan senang dan dorongan untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.¹³

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.¹⁴

e. Materi Persamaan Garis Lurus

Persamaan garis lurus merupakan suatu persamaan yang apabila digambarkan ke dalam suatu bidang koordinat Cartesius maka akan membentuk suatu garis lurus.

2. Penegasan Operasional

a. Media Pembelajaran

¹² Ni Komang Ayu Rosita Dewi, Kadek Rahayu Puspawati, and Gusti Ayu Made Arna Putri, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geogebra Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 8 Denpasar," *Mahasendika*, 2022, 44–53.

¹³ Drs. Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2003).

¹⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013).

Media pembelajaran merujuk pada alat bantu yang digunakan selama proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah *software GeoGebra*, yaitu media berbasis teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi persamaan garis lurus kepada siswa kelas VIII.

b. *GeoGebra*

GeoGebra adalah perangkat lunak yang akan digunakan dalam proses pembelajaran matematika. *GeoGebra* digunakan sebagai alat bantu untuk memvisualisasikan materi persamaan garis lurus dan membantu siswa memahami konsep gradien dan grafik melalui manipulasi langsung pada grafik di layar proyektor atau perangkat siswa.

c. Minat Belajar

Dalam penelitian ini, minat belajar diukur menggunakan angket yang disusun berdasarkan indikator minat belajar yaitu perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan perasaan senang terhadap matematika.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah nilai atau skor yang diperoleh dari tes di akhir pembelajaran untuk mengukur sejauh mana siswa tersebut dapat menguasai materi yang telah diajarkan selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, hanya aspek kognitif yang menjadi objek penilaian hasil belajar yang diperoleh dari posttest.

e. Materi Persamaan Garis Lurus

Dalam penelitian ini, kemampuan siswa terhadap materi persamaan garis lurus diukur melalui skor tes yang mencakup tentang perhitungan dalam menggambar grafik, menentukan gradien suatu garis, dan menentukan persamaan garis lurus.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dibuat untuk mempermudah pemahaman yang berkaitan dengan penyusunan penelitian. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

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

2. Bagian Inti

- a. Bab I Pendahuluan, terdiri dari: (a) Latar Belakang Masalah, (b) Identifikasi Masalah dan Pembatasan Penelitian, (c) Rumusan Masalah, (d) Tujuan Penelitian, (e) Kegunaan Penelitian, (f) Penegasan Istilah, dan (g) Sistematika Pembahasan.
- b. Bab II Landasan Teori, terdiri dari: (a) Deskripsi Teori, yang terdiri dari: 1) Media Pembelajaran, 2) *GeoGebra*, 3) Minat Belajar, 4) Hasil Belajar, 5) Materi Persamaan Garis Lurus, dan (b) Penelitian Terdahulu, (c) Kerangka Teori, (d) Hipotesis Penelitian.

- c. Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: (a) Pendekatan dan Jenis Penelitian, (b) Lokasi Penelitian, (c) Variabel Penelitian, (d) Populasi, Sampling, dan Sampel Penelitian, (e) Instrument penelitian, (f) Teknik Pengumpulan Data, (g) Analisis Data, dan (h) Prosedur Penelitian.
 - d. Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari: deskripsi data dan pengujian hipotesis.
 - e. Bab V Pembahasan, terdiri dari: pembahasan paparan hasil penelitian.
 - f. Bab VI Penutup, terdiri dari: kesimpulan dan saran.
3. Bagian Akhir
- Bagian akhir terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup penulis.