

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuannya agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya dan masyarakat. Pendidikan tidak hanya mencakup pengajaran keahlian khusus, tetapi juga hal-hal yang lebih mendalam seperti pemberian pengetahuan, pertimbangan, dan kebijaksanaan.¹ Selain itu, pendidikan menjadi kebutuhan penting bagi manusia dalam menjaga keberlangsungan hidupnya, sehingga pendidikan sangat berperan dalam membentuk manusia yang berkualitas. Salah satu bidang pendidikan yang penting untuk dipelajari adalah matematika.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran utama yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan, mulai dari SD, SMP, hingga SMA. Hal ini disebabkan oleh peran penting matematika dalam kehidupan, terutama dalam membantu menyelesaikan berbagai masalah sehari-hari.

¹ D. Pristiwanti dkk., “*Pengertian pendidikan,*” ... *Pendidikan* ... Vol. 4 No. 6, no. Query date: 2025-05-01 21:34:44 (2022), <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9498>.

Namun, karena sifat matematika yang cenderung abstrak, masih banyak siswa yang merasa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit.² Dalam proses pembelajaran matematika, siswa dituntut untuk memiliki pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep matematika. Penguasaan konsep matematika yang baik akan membentuk siswa menjadi individu yang mampu berpikir logis, kreatif, inovatif, dan kritis, yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.³

Salah satu materi yang menjadi tantangan bagi siswa SMP adalah statistika. Statistika merupakan salah satu cabang dari bidang Matematika yang berperan penting dalam pengolahan, penyajian, analisis, dan penafsiran data. Secara umum, statistika adalah ilmu yang mempelajari cara mengumpulkan, mengorganisasi, menyajikan, serta menganalisis data untuk menarik kesimpulan yang bermakna.⁴ Namun, karena materi ini tergolong baru bagi siswa dan melibatkan konsep-konsep seperti data, diagram, rata-rata, median, dan modus yang bersifat abstrak, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami serta mengolah data secara tepat. Abstraknya konsep-konsep dalam statistika ini menyebabkan siswa kesulitan dalam menafsirkan data dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan, sehingga motivasi mereka untuk belajar matematika cenderung menurun.⁵

² Siti Nurhikmah, *Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Smp Negeri 38 Padang*, Vol. 9 No. 1 (2024).

³ Dinda Puji Adhiska dkk., *Analisis Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Pada Materi Aljabar*, Vol. 1 No. 1 (2020), <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/wilangan/article/download/8130/5690>.

⁴ Endang Tri Mulyan dkk., *"Penerapan Pembelajaran Aktif Berbasis Proyek Dalam Mengajarkan Konsep Statistika Di Sekolah Dasar"*, 09 (2024).

⁵ Bnih Lie Tanah Air, *"Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Statistika Ditinjau Dari Minat Belajar"*, 2025.

Motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena berkaitan erat dengan tujuan yang ingin dicapai, berfungsi sebagai pendorong, penggerak, serta meningkatkan aktivitas belajar siswa.⁶ Lestari mendefinisikan motivasi sebagai suatu daya penggerak dari diri siswa yang memengaruhi aktivitas pembelajaran, memberikan arah pada kegiatan pembelajaran, serta menjamin kelangsungan serta keberhasilan belajar. Kegiatan proses belajar mengajar memerlukan motivasi dari siswa, untuk itu melalui penyediaan lingkungan belajar yang praktis sekaligus menarik akan mampu untuk meningkatkan motivasi sekaligus semangat belajar siswa demi mencapai keberhasilan pada kegiatan pembelajaran.⁷

Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Faktor-faktor yang memengaruhi proses belajar terbagi menjadi dua jenis, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi aspek fisik seperti fungsi panca indra, kesehatan, dan gizi, serta aspek psikologis yang berkaitan dengan dorongan atau hambatan dalam aktivitas belajar. Sementara itu, faktor eksternal terdiri dari faktor non-sosial, yang mencakup kondisi cuaca atau iklim, waktu, tempat, sarana, prasarana, dan fasilitas belajar, serta faktor sosial yang berasal dari lingkungan sekitar, seperti peran guru, orang tua, dan konselor.⁸

⁶ Nadia Diah Purwanti dan Heni Pujiastuti, "Analisis kesulitan belajar aljabar ditinjau dari motivasi belajar siswa," *Jurnal Analisa* 6, no. 2 (2020): 122–31, <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.8396>.

⁷ Elsa Novarensa Lutfiani dan Eko Sugiyono, "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smk Pada Pelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika* 8 (2024), <https://phi.unbari.ac.id/index.php/phi/article/view/396>.

⁸ Purwanti dan Pujiastuti, "Analisis Kesulitan Belajar Aljabar Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa."

Menurut Fathia, Sulistianingsih, dan Arifannisa dalam Prasetya , motivasi memiliki peran yang sangat signifikan dalam menentukan hasil dari proses pembelajaran. Banyak siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah hal ini akan berdampak terhadap hasil belajar siswa.⁹

Hasil belajar adalah proses yang digunakan untuk menentukan nilai atau prestasi siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran. Berdasarkan definisi tersebut, hasil belajar bertujuan utama untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Tingkat keberhasilan ini biasanya diukur dan ditampilkan dalam bentuk nilai berupa huruf, kata, atau simbol. Hasil belajar mencerminkan kemampuan sesungguhnya dari siswa yang telah menjalani proses transfer ilmu pengetahuan dari individu yang dianggap lebih dewasa atau memiliki pengetahuan yang lebih baik.¹⁰ Penting bagi pendidik untuk menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menantang melalui pendekatan dan media yang inovatif, agar siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.¹¹

Suasana pembelajaran yang menyenangkan sudah semestinya ditunjang dengan media pembelajaran yang baik pula. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai

⁹ Isya Nurul Fathia dkk., "*Hubungan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa*," 2021, <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/download/1141/742/4489>.

¹⁰ Yogi Fernando dkk., "*Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*," *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68, <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.

¹¹ Septy Nurfadhillah dkk., "*Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III*," Vol. 3 No. 2 (2021), <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/download/1338/927>.

saluran, seperti rangsangan pikiran, perasaan, dan keterampilan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.¹² Media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan kegiatan belajar akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dan dipahami oleh siswa secara maksimal. Dalam pendidikan dan proses pengajaran, media pembelajaran sangat penting dan berperan besar dalam mendukung perkembangan siswa di sekolah, sehingga ilmu dan materi yang diberikan oleh guru dapat diserap dengan baik oleh peserta didik.¹³ Berbagai cara yang dilakukan oleh guru dalam mengemas pembelajaran matematika agar dapat dipahami siswa, diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif.

Video pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk audio visual, yaitu gabungan gambar dan suara, yang mengajak peserta didik untuk terlibat secara aktif. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya pasif menonton atau mendengarkan materi yang disampaikan dalam media tersebut.¹⁴ Tujuan diberikannya video interaktif pada pembelajaran

¹² Ani Daniyati dkk., "Konsep Dasar Media Pembelajaran", Vol. 1 No. 1 (Januari 2023), <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/download/993/798/>.

¹³ Sapriyah, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*, Vol. 2 No. 1 (t.t.): 2019.

¹⁴ Icha Biassari dan Kharisma Eka Putri, "Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar", 2021, <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/view/1403>.

matematika adalah untuk menunjang kegiatan pembelajaran yaitu agar memancing siswa dalam melakukan interaksi dengan materi yang sudah ditayangkan.¹⁵

Berdasarkan deskripsi diatas masalah diatas, maka peneliti mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Statistika Kelas VIII Di SMPN 1 Ngantru Tulungagung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar Statistika, yang menyebabkan rendahnya hasil belajar.
2. Motivasi belajar siswa yang masih rendah, terutama saat pembelajaran matematika menggunakan metode konvensional yang kurang menarik dan interaktif.
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif, khususnya video interaktif, yang seharusnya dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses belajar.

¹⁵ Salma Riayah dan Dina Fakhriyana, “Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa,” *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)* 4, no. 1 (2021): 19, <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10147>.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka dirasa perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus kepada masalah-masalah yang ingin dipecahkan. Penelitian ini menitikberatkan pada pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi bentuk statistika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada materi statistika kelas VIII di SMPN 1 Ngantru Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi statistika kelas VIII di SMPN 1 Ngantru Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar belajar siswa pada materi statistika kelas VIII di SMPN 1 Ngantru Tulungagung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada materi statistika kelas VIII di SMPN 1 Ngantru Tulungagung.
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi statistika kelas VIII di SMPN 1 Ngantru Tulungagung.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi statistika kelas VIII di SMPN 1 Ngantru Tulungagung.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi bentuk statistika ini diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan matematika dan teknologi pembelajaran. Hasil dari penelitian ini dapat memperkuat teori-teori pembelajaran konstruktivistik dan kontekstual, serta memperkaya referensi mengenai efektivitas media video interaktif sebagai

strategi pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi ststistika. Selain itu, temuan penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan inovatif.

2. Secara Praktis

a. Bagi pendidik

Sebagai media pembelajaran, guru menjadi lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu memperjelas konsep yang diajarkan, tetapi juga meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran dapat menambah pengetahuan guru mengenai pengaruh media tersebut dalam proses belajar-mengajar. Dengan demikian, guru dapat terus mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif demi tercapainya tujuan pendidikan yang optimal.

b. Bagi peserta didik

1. Membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.
2. Dengan adanya video interaktif dapat meningkatkan minat belajar dan menghilangkan kebosanan peserta didik saat belajar.

c. Bagi peneliti

1. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.

2. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai pembelajaran.
3. Dapat mengetahui cara menyusun media pembelajaran yang baik dan benar, serta menarik peserta didik sehingga dapat membantu didalam proses belajar mengajar.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki ruang lingkup yang meliputi aspek-aspek berikut:

1. Subjek Penelitian: Siswa kelas VIII semester ganjil ajaran 2025/2026 di SMPN 1 Ngantru Tulungagung.
2. Materi Penelitian: Materi Statistika.
3. Variabel Penelitian:
 - a. Variabel Independen: Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif.
 - b. Variabel Dependen: Motivasi dan hasil belajar siswa pada materi statistika.
4. Lokasi Penelitian: SMPN 1 Ngantru Tulungagung.
5. Batasan Penelitian: Penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam materi statistika.

Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada efektifitas penggunaan video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi statistika kelas VIII di SMPN 1 Ngantru Tulungagung.

H. Penegasan Variabel

1. Secara Konseptual

a. Video Pembelajaran Interaktif

Video interkatif merupakan salah satu media pembelajaran berbasis audio visual atau bahan ajar yang bisa didengar dan dilihat. Pengertian video interaktif banyak dikemukakan oleh para ahli. Menurut Safitri dkk, video interaktif adalah suatu system penyampaian pengajaran dimana materi video rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respons yang aktif dan respons itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.¹⁶

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.¹⁷

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seorang pembelajar dari proses belajar mengajar dalam aspek kognitif dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.¹⁸

¹⁶ Ayu Safitri dkk., "Efektivitas Video Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Masa Pandemi Covid 19 di PAUD Putri Ayu Kota Bengkulu", t.t.

¹⁷ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar", 2021.

¹⁸ Mega Nirmala mboa dan Timoteus Ajito, "Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK" St. Theresia Kupang, Vol. 06 No. 02 (Februari 2024), <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/5074>.

2. Secara Operasional

a. Video Pembelajaran 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. Video interaktif berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah di pahami, sehingga dengan video interaktif siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi.

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu dorongan yang muncul dari dalam diri (internal) maupun dari lingkungan luar (eksternal) yang mendorong individu untuk aktif dalam kegiatan belajar guna mencapai tujuan akademik. Motivasi belajar diukur melalui indikator seperti semangat mengikuti pelajaran, ketekunan mengerjakan tugas, keinginan untuk berprestasi, dan ketahanan dalam menghadapi kesulitan belajar.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan pengetahuan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat guna mempermudah penyusunan laporan penelitian, sehingga akan mendapat hasil akhir yang utuh dan sistematis. Secara garis besar pembahasan dalam skripsi dibagi menjadi tiga bagian yaitu Bagian Awal, Bagian Inti, Bagian Akhir.

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

Bagian Utama, terdiri dari:

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: (a) Latar Belakang Masalah, (b) Identifikasi dan Batasan Masalah, (c) Rumusan Masalah, (d) Tujuan Penelitian, (e) Kegunaan Penelitian, (f) Ruang Lingkup Penelitian, (g) Penegasan Variabel, (h) Sistematika Penulisan Tugas Akhir.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari: (a) Teori-teori yang membahas variabel/sub variable, (b) Penelitian terdahulu, (c) Kerangka Teori, (d) Hipotesis Penelitian.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: (a) Pendekatan dan Jenis Penelitian, (b) Lokasi Penelitian, (c) Variabel dan Pengukuran, (d) Populasi, Sampling, dan Sampel Penelitian, (e) Instrumen Penelitian, (f) Teknik Pengumpulan data, (g) Analisis data, (h) Tahapan Penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari: (a) Deskripsi data, (b) Pengujian Hipotesis.

Bab V Pembahasan, terdiri dari: (a) analisis Hasil Penelitian, (b) Interpretasi Hasil penelitian.

Bab VI Penutup, terdiri dari: (a) Kesimpulan, (b) Saran.

Bagian Akhir, terdiri dari: (a) Daftar Rujukan, (b) Lampiran-lampiran, (c) Daftar Riwayat Hidup.