

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia bagi kehidupan di masa yang akan datang. Pendidikan merupakan usaha manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya, antara lain melalui proses pembelajaran di sekolah, Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), maupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), hingga Perguruan Tinggi (PT), yang masing-masing mempunyai visi, misi dan tujuan yang spesifik. Dunia pendidikan semakin dituntut buat lebih menaruh kontribusi yang nyata dalam upaya meningkatkan kemajuan bangsa.

Kegiatan pendidikan yang ada di dalam sekolah biasa disebut dengan pembelajaran. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan pembelajaran secara aktif dalam mengembangkan potensi keterampilan, pengetahuan dan kebiasaan sekelompok orang yang mentransfer dari suatu generasi ke generasi berikutnya melalui pembelajaran (Apsari dan Rizki, 2018: 161). Pendidikan terbagi atas dua macam, yaitu pendidikan formal dan juga pendidikan *nonformal*. Menurut UU no.32 Tahun 2013 pendidikan formal merupakan jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, belajar merupakan usaha untuk mengetahui sesuatu; berusaha memperoleh ilmu pengetahuan (kepandaian, keterampilan) (KBBI, 2008). Selain itu menurut Rahmayani dan Amalia (2020: 18) belajar merupakan kegiatan sehari-hari bagi siswa sekolah; baik itu SD, SMP, SMA, maupun Perguruan Tinggi, dalam kegiatan belajar tidak hanya berada di sekolah yang disampaikan oleh guru, bisa dilakukan di rumah, museum,

perpustakaan, kebun binatang, dan lainnya. Artinya, siswa belajar karena keinginannya sendiri yang bisa dilakukan di tempat-tempat lain selain di sekolah, dikarenakan motivasi yang ada pada dirinya.

Motivasi merupakan determinan yang penting bagi prestasi individu (Ariyanto dan Sulistyorin, 2020: 105). Namun, selama perjalanan proses belajar pada siswa mengalami beberapa macam kondisi psikologis di antaranya naik turunnya dorongan untuk belajar atau motivasi untuk belajar (Oktiani, 2017: 217). Menurut Uno dalam Ariyanto dan Sulistyorin (2020: 105) menyebut motivasi sebagai konstruk hipotesis yang digunakan untuk menjelaskan keinginan, arah, intensitas, dan keajegan perilaku yang diarahkan oleh tujuan.

Motivasi belajar akan mendorong semangat belajar pada siswa dan sebaliknya, kurangnya motivasi belajar akan melemahkan semangat belajar yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa (Nurmala, Tripalupi dan Suharsono, 2014: 2). Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai oleh individu setelah mengalami suatu proses belajar dalam jangka waktu tertentu (Ningrum, 2016: 131). Hasil belajar merupakan penilaian diri dan perubahan yang dialami pada seseorang dapat berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap (Irawati, Nasruddin dan Ilhamdi, 2021: 45). Jadi, hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dapat memberikan informasi tentang kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru selama proses pembelajaran di kelas.

Dalam hal ini, peneliti melihat hasil belajar siswa mata pelajaran matematika dari nilai hasil ulangan harian peserta didik SMP Muhammadiyah 12 Binjai pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1

Data Hasil Ulangan Harian Matematika SMP Muhammadiyah 12 Binjai

No	Kelas	(Skor < 75)		(Skor ≥ 75)	
		Tidak tuntas (siswa)	Persentase %	Tuntas (siswa)	Persentase %
1.	VII-1	14	53,8%	12	46,2%
2.	VII-2	15	53,6%	13	46,4%
3.	VIII	12	54,5%	10	45,5%
4.	IX-1	16	64%	9	36%
5.	IX-2	13	54,2%	11	45,8%

Berdasarkan dari hasil tabel di atas dapat dikatakan hasil belajar matematika siswa masih relatif rendah. Dilihat dari hasil ulangan harian yang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami soal yang diberikan oleh guru. Pada kenyataannya, guru sudah berusaha maksimal dalam menyampaikan materi pembelajaran, namun ternyata masih ada beberapa siswa yang kesulitan dalam memahami pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru menyampaikan hanya melalui metode ceramah dan *teacher center* membuat siswa bosan. Jika guru bersedia menggunakan alat bantu matematika seperti media pembelajaran dan alat peraga, pasti siswa akan memusatkan perhatiannya menuju kepada guru dan tertarik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran tersebut. Karena media pembelajaran dan alat peraga untuk mengajarkan konsep matematika yang ingin disampaikan lebih realistis, efektif dan efisien agar tersampaikan dengan baik.

Dalam proses belajar mengajar guru harus memilih media pembelajaran yang kreatif dan inovatif bahkan menyenangkan, mampu menarik perhatian siswa sesuai dengan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Rahmayani, 2019: 59). Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar merupakan media video dapat terlaksana dengan mudah. Utomo dan Ratnawati (2018: 69) menyebutkan video pembelajaran alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap guna untuk mempermudah para peserta didik dalam memahami pelajaran, selain video dipergunakan memberikan informasi dan hiburan, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang cepat ditangkap dan dipahami oleh para peserta didik.

Selain media video yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, terdapat alat peraga yang dapat digunakan sebagai alat bantu guru. Menurut Pranata (2016: 35) alat peraga merupakan benda konkret bagian dari media pengajaran yang dapat membantu anak didik dalam memahami konsep Matematika yang abstrak. Alat peraga merupakan wahana penyalur pesan yang bermanfaat bagi kelangsungan belajar dan mampu melatih para siswa jadi lebih

mudah dalam menerima pengajaran dengan menggunakan alat peraga dikarenakan lebih mudah menangkap materi tersebut (Hutaruk dan Simbolon, 2018: 122).

Menurut Annisa (2014: 3) dalam memahami matematika yang abstrak, teoritis, penuh dengan lambang-lambang dan juga rumus yang sulit dan membingungkan, para siswa memerlukan alat peraga yang konkret sebagai perantara atau visualisasinya dalam pembelajaran matematika, yang berguna dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan media pendidikan matematika yang lebih cenderung disebut sebagai alat peraga (*manipulative materials*) yang mempermudah menjelaskan konsep matematika yang bertujuan untuk mempertinggi mutu dari kegiatan belajar mengajar (Nasaruddin, 2015: 21). Oleh karena itu, pengetahuan matematika diperlukannya model benda nyata untuk mengurangi keabstrakan materi matematika tersebut yang dinamakan alat peraga matematika.

Peneliti melakukan observasi di sekolah SMP Muhammadiyah 12 Binjai selama kurang lebih satu bulan sebanyak empat kali pertemuan, untuk mencari permasalahan yang ada pada sekolah tersebut. Selama observasi, peneliti menemukan kurang minatnya belajar siswa dalam mendengarkan penjelasan dari guru, sehingga membuat siswa menjadi jenuh pada saat penjelasan materi oleh guru. Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti di SMP Muhammadiyah 12 Binjai, pada saat guru mengajarkan materi matematika kepada siswa, guru menjelaskan materi tanpa alat bantu seperti media pembelajaran atau alat peraga. Sehingga membuat siswa susah untuk berkonsentrasi dalam proses belajar. Hal ini dikarenakan siswa menjadi bosan dan mengantuk jika guru tersebut memberikan penjelasan formal tanpa adanya alat bantu matematika. Sehingga pada saat guru meminta siswa untuk menyelesaikan latihan yang diberikan guru, masih banyak siswa yang melihat jawaban dari temannya dan kurang memahami apa yang telah dijelaskan oleh guru.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwasannya, adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media konkret. Diantaranya oleh Parinem (2014: 951-955) menyebutkan hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa dapat meningkat menggunakan media konkret

dalam pembelajaran matematika. Peneliti Ribawati (2015: 9) menyatakan dari penggunaan media video dalam pembelajaran IPS khususnya di SMP Negeri 2 Lais Musi Banyuasin sangat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar para siswa, dengan demikian media video pembelajaran merupakan media yang memiliki keunggulan dan digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian Nurhalisa (2018: 57) menunjukkan pengaruh yang cukup baik terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media alat peraga kelas VII SMP N 12 kota Tegal.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti sangat tertarik untuk meneliti di sekolah SMP Muhammadiyah 12 Binjai, maka dilakukan penelitian yang berfokus pada **“Perbedaan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa yang Diajar dengan Media Video Pembelajaran dan Alat Peraga pada Materi Himpunan di SMP Muhammadiyah 12 Binjai”**.

1.2. BATASAN MASALAH

Agar permasalahan yang diteliti tidak meluas maka penulis membatasi masalahnya sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di SMP Muhammadiyah 12 Binjai.
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII.
3. Pokok bahasan dalam penelitian ini adalah materi kelas VII Himpunan
4. Objek yang diteliti adalah motivasi dan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media video pembelajaran dan alat peraga.

1.3. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka perlu dilakukan suatu perumusan penelitian untuk mengkaji suatu permasalahan tersebut, maka pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan motivasi belajar matematika yang signifikan antara siswa diajar dengan media video pembelajaran dan alat peraga pada materi Himpunan di SMP Muhammadiyah 12 Binjai?

2. Apakah ada perbedaan hasil belajar matematika yang signifikan antara siswa diajar dengan media video pembelajaran dan alat peraga pada materi Himpunan di SMP Muhammadiyah 12 Binjai?
3. Apakah ada perbedaan motivasi dan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan media video pembelajaran dan alat peraga pada materi Himpunan di SMP Muhammadiyah 12 Binjai?

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Dengan melihat rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Mengetahui perbedaan motivasi belajar matematika siswa yang diajarkan melalui media video pembelajaran dan alat peraga pada materi himpunan di SMP Muhammadiyah 12 Binjai.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan media video pembelajaran dan alat peraga pada materi himpunan di SMP Muhammadiyah 12 Binjai.
3. Mengetahui perbedaan motivasi dan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan media video pembelajaran dan alat peraga pada materi Himpunan di SMP Muhammadiyah 12 Binjai

1.5. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam dunia pendidikan untuk bisa mengungkapkan tentang perbedaan penggunaan media video pembelajaran dan alat peraga terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi Himpunan, untuk meningkatkan kualitas belajar. Berdasarkan tujuan di atas yang menjadi manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan dan teori-teori yang berkaitan dengan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran dan alat peraga pada bidang studi matematika.

- b. Bahan pertimbangan dalam strategi pembelajaran menggunakan media video pembelajaran dan alat peraga untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan alternatif baru atau variasi bagi pembelajaran matematika dan dijadikan sebagai masukan dalam proses pembelajaran matematika agar media pembelajaran dan alat peraga yang digunakan lebih bervariasi guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memotivasi dan hasil belajar siswa serta memberikan kepada siswa pengalaman proses belajar yang baru melalui kombinasi media video pembelajaran dan alat peraga.

c. Bagi Peneliti

Dapat memperluas pengetahuan mengenai media video pembelajaran dan alat peraga pada proses pembelajaran dan menjadi bahan yg bermanfaat buat penelitian lebih lanjut.

d. Bagi pembaca

Menjadikan bahan informasi dan referensi bagi pembaca atau menjadikan penelitian lain yang ingin melakukan penelitian sejenis.