

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pendidikan di Indonesia tidak lepas dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi merupakan alat dan bahan serta diwujudkan dalam bentuk materi untuk membantu tercapainya kebutuhan manusia. Adanya teknologi di kehidupan manusia dapat memudahkan manusia dalam berkomunikasi serta mendapatkan informasi atau pesan secara cepat.<sup>1</sup> Pada saat ini teknologi juga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

Kehidupan manusia secara terus menerus mengalami perubahan-perubahan. Tidak hanya di bidang IPTEK yang semakin modern, namun sekarang telah merambat ke bidang pendidikan. Dengan adanya perubahan di bidang pendidikan maka guru dituntut untuk lebih mengasah kemampuannya untuk lebih mampu mencerdaskan anak bangsa. Seorang guru dituntut untuk menciptakan sistem pembelajaran yang lebih menarik.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menjadikan sistem pembelajaran yang lebih menarik. Pemanfaatan media pembelajaran juga berkaitan erat dengan peningkatan kualitas pendidikan.<sup>2</sup> Dengan pemanfaatan media pembelajaran diharapkan seorang guru dapat menciptakan suasana belajar yang dimana siswa lebih aktif serta kreatif dalam menjalankan proses belajar.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membawa pengaruh yang besar dalam bidang pendidikan. Salah satu contoh penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer. Guru adalah *agent of change* untuk itu seorang guru harus mampu mengikuti perubahan-perubahan zaman. Guru harus mampu melakukan inovasi

---

<sup>1</sup>Maesaroh Lubis, (2016), "Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi Di Lingkup Madrasah (Mempersiapkan Madrasah Berwawasan Global)," Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah 1, no. 2, hal. 150.

<sup>2</sup>Susetya Ningsi, (2019), "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Macromedia Flash Pada Materi Fungsi Kuadrat SMA Kelas X", Jurnal Kajian Pendidikan Matematika, Vol.4, No.2, hal.148.

dalam pembelajarannya. Guru harus mengikuti perkembangan teknologi, sehingga dalam memberikan materi dibidangnya, akan lebih menarik, penuh dengan inovasi, khususnya dalam menggunakan media pembelajaran.<sup>3</sup>

Dalam Islam mempunyai pengertian dalam belajar dan pembelajaran yang dijelaskan dalam Al-Quran surah Sad ayat 29 yang berbunyi:

كُتِبَ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبْرَكًا لِيَذَّبَرَوْا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُوا الْأَلْبَابِ

Artinya: "Kitab (Al-Qur'an) yang Kami turunkan kepadamu penuh berkah agar mereka menghayati ayat-ayatnya dan agar orang-orang yang berakal sehat mendapat pelajaran."(QS. Sad 38: Ayat 29)

Dari ayat di atas islam mewajibkan setiap orang beriman untuk memperoleh ilmu pengetahuan semata-mata dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan mereka baik didunia dan akhirat. Manusia berkewajiban menuntut ilmu pengetahuan serta mendalami ilmu-ilmu agama maupun ilmu lainnya. Islam juga menekankan untuk dapat memberikan manfaat bagi yang lainnya. Agar ilmu itu berkembang islam juga menuntut untuk senantiasa membagikan pengetahuan dan ilmunya kepada orang lain agar ilmu itu menjadi berkah dan memberikan manfaat bagi orang banyak, bahkan Allah swt menjanjikan kepada umat-Nya akan memudahkan bagi mereka jalan menuju surga untuk siapa saja yang menuntut ilmu.

Permendikbud nomor 58 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah dijelaskan bahwa tujuan pembelajaran matematika khususnya di Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah salah satunya yaitu melakukan manipulasi matematika baik dalam penyederhanaan, maupun menganalisis komponen yang ada dalam pemecahan masalah dalam konteks matematika maupun di luar matematika (kehidupan nyata, ilmu, dan teknologi) yang meliputi kemampuan memahami masalah, membangun model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi

---

<sup>3</sup> Teni Nurrita, (2018), "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" *Misykat*, Vol. 3, No.1, hal. 186

yang diperoleh termasuk dalam rangka memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (dunia nyata).<sup>4</sup>

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai ilmu dan memajukan daya pikir manusia<sup>5</sup>. Matematika menjadikan manusia berfikir logis, rasional, dan percaya diri. Salah satu mata pelajaran yang wajib dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi yaitu mata pelajaran matematika.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses belajar mengajar. Komponen proses belajar mengajar seperti tujuan, materi, metode, media dan evaluasi pembelajaran<sup>6</sup>.

Pembelajaran dalam dunia pendidikan membutuhkan perantara yaitu media pembelajaran. Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan, minat belajar, motivasi, rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dan melalui media pembelajaran guru dapat menampilkan kepada peserta didik benda-benda yang tidak di mungkinkan untuk di bawa kedalam kelas, selain itu juga mengatasi untuk melihat benda – benda yang terlalu kecil.

Metode dan media pembelajaran memiliki keterkaitan yang sangat erat terhadap minat serta motivasi siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar, Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada hari senin tgl. 19 oktober 2020. Peneliti mengamati proses pembelajaran matematika secara langsung. Disini peneliti melihat banyak siswa yang merasa bosan sehingga siswa yang memilih bercerita dengan temanya, ada juga siswa yang tertidur. dan hanya ada beberapa siswa yang memperhatikan guru ketika menjelaskan. Dan

---

<sup>4</sup> Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014: Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/ madrasah Tsanawiyah, Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, hal. 325.

<sup>5</sup> Yenny Meidawati, (2014), "*Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP*", Jurnal Pendidikan dan Keguruan, Vol. 1, no. 2, hal. 1

<sup>6</sup> Zulfani Sesmiarni, (2016). "*Model Brain Based Teaching Sebagai Transformasi Paradigma Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*," Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah 1, no. 2, Hal. 94

berdasarkan hasil wawancara dari salah satu guru matematika di MTs.S Darul Ihsan diketahui bahwa jarang sekali seorang guru menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. “ *paling kalau belajar saya menyuruh mereka membaca buku cetak lalu menyuruh mereka menjawab soal-soal yang ada dibuku cetak setelah itu saya bahas soal-soalnya sampai waktunya habis. jarang memakai media* ” ucapnya. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya dalam beberapa materi saja, seperti bangun ruang, menggunakan karton, dan peluang menggunakan dadu, dll. “ *kadang yang perlu media pakai media seperti pembelajaran bangun ruang itu menggunakan karton-karton, kalau pembelajaran peluang menggunakan dadu gitu aja paling*”. Pembelajaran seperti ini membuat siswa merasa bosan dan cenderung pasif.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan keinginan serta minat belajar siswa terlebih lagi dalam mata pelajaran matematika dibutuhkan media pembelajaran yang tidak gampang membuat jenuh. Apabila seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan maksimal maka siswa dapat menerima pesan dan informasi dengan baik.

pada hari senin 28 oktober 2020 peneliti melakukan observasi kedua guna untuk memperkuat data penelitian. Peneliti diperlihatkan lembar nilai ulangan harian matematika siswa kelas VII MTs.S Darul Ihsan Kab. Aceh Tenggara. Mengambil data sekolah serta dokumentasi. jadi peneliti menyimpulkan bahwa permasalahan di sekolah dalam pembelajaran matematika adalah kurangnya minat belajar matematika siswa.

Pada tahun sebelumnya pada himpunan guru hanya menggunakan metode ceramah dan menggunakan media buku cetak, adapun kelemahan dari menggunakan media buku cetak yaitu: 1). Media cetak hanya dapat berupa tulisan sehingga kurang menarik bagi siswa. Kebanyakan siswa lebih menyukai media pembelajaran yang banyak menggunakan gambar-gambar 2). Pembelajaran dengan menggunakan media cetak cenderung monoton, karena hanya terpaku pada buku-buku yang ada.

Menurut penelitian Putra & farida yang berjudul pengembangan media

pembelajaran berbantuan sparkol *Videoscribe*. Menyatakan bahwa dengan media pembelajaran berbantuan sparkol *Videoscribe* layak dan menarik digunakan bagi mahasiswa dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.<sup>7</sup> Menurut penelitian Gultom & Sihombing yang berjudul Pengembangan media pembelajaran berbasis video sparkol dengan menggunakan media internet dalam pembelajaran matematika SMP Negeri 1 dan 2 Kecamatan Tanah Tawa. Menyatakan media pembelajaran menggunakan sparkol *Videoscribe* dianggap layak diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran menggunakan sparkol *Videoscribe* berhasil meningkatkan minat belajar siswa.<sup>8</sup> Menurut penelitian Sumarni yang berjudul Pengembangan media pembelajaran powerpoint berbasis sparkol *Videoscribe* pada pokok bahasan perumusan dasar Negara pada mata pelajaran PKN. Menyatakan bahwa media pembelajaran power point berbasis sparkol *Videoscribe* sangat layak digunakan dalam aktivitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar.<sup>9</sup> Menurut penelitian Pamungkas, dkk yang berjudul Video pembelajaran berbasis sparkol *Videoscribe*: Inovasi pada perkuliahan sejarah matematika. Menyatakan bahwa produk video dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga termasuk kategori baik dan layak digunakan menurut penilaian para ahli.<sup>10</sup> Menurut penelitian Rofiqoh, dkk yang berjudul pengaruh Sparkol *Videoscribe* terhadap minat belajar. Menyatakan bahwa pengaruh Sparkol *Videoscribe* meningkatkan minat belajar siswa. Dari beberapa penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti diatas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Sparkol *Videoscribe* dapat

---

<sup>7</sup> Putra & Farida, (2018), "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Videoscribe*", Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, Vol.3, No.1, hal 197

<sup>8</sup> Gultom & Sihombing, (2020), "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Sparkol Dengan Menggunakan Media Internet Dalam Pembelajaran Matematika SMP Negeri 1 Dan 2 Kecamatan Tanah Tawa*", Jurnal Ilmu Komputer & Impormatika, Vol.2, No.2. hal.156

<sup>9</sup> Sumarni , "*Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pokok Bahasan Perumusan Dasar Negara Pada Mata Pelajaran PKN*".Jurnal JPPI, Vol.3, No.2, hal.153

<sup>10</sup> Pamungkas, dkk, (2018), "*Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika*", Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.2, No.1, hal 192

meningkatkan minat belajar siswa.<sup>11</sup>

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang bersifat mandiri yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Sehingga peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian dengan menggunakan video pembelajaran berbantuan aplikasi sparkol *Videoscribe* sebagai media pembelajaran matematika karena diharapkan dapat mengatasi kejenuhan dan kebosanan siswa. hal ini lah yang mendorong peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol *Videoscribe* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Himpunan di Kelas VII di MTs.S Darul Ihsan Tahun Pelajaran 2020/2021**”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran matematika yang berlangsung masih menggunakan buku cetak dan metode ceramah dan menjadikan siswa bosan dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar.
2. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.
3. Penggunaan media masih sangat jarang digunakan oleh guru di MTs.S Darul Ihsan.

## **C. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, peneliti hanya membatasi permasalahan guru hanya menggunakan buku cetak dan metode ceramah pada materi himpunan. Untuk itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran sparkol *videoscribe* untuk meningkatkan minat belajar matematika kelas VII materi himpunan di MTs.S Darul Ihsan.

---

<sup>11</sup> Rofiqoh, dkk, (2020), *Pengaruh Sparkol Videoscribe Terhadap Minat Belajar. Menyatakan Bahwa Pengaruh Sparkol Videoscribe Meningkatkan Minat Belajar Siswa*”, Jurnal Keislaman, Vol.1, No.1, hal 136

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran menggunakan spaarkol *Videoscribe* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi himpunan di kelas VII MTs.S Darul Ihsan Tahun Pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran menggunakan sparkol *Videoscribe* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi himpunan di kelas VII MTs.S Darul Ihsan Tahun Pelajaran 2020/2021?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran menggunakan spaarkol *Videoscribe* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi himpunan di kelas VII MTs.S Darul Ihsan Tahun Pelajaran 2020/2021?

#### E. Spesifikasi Produk

1. Produk media pembelajaran ini dalam bentuk *software* aplikasi sehingga siswa dapat menggunakannya sebagai sumber belajar mandiri dan dapat disimpan dan diputar dilaptop, handphone serta media elektronik lainnya.
2. Media pembelajaran menggunakan spaarkol *Videoscribe* akan menghasilkan produk sebuah video. Videonya dirancang sebaik mungkin dengan menggunakan gambar, audio, tabel, dan bahasa yang mudah dipahami agar video lebih menarik, memudahkan peserta didik dalam memahami materi himpunan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

#### F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran menggunakan spaarkol *Videoscribe* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi himpunan di kelas VII MTs.S Darul Ihsan Tahun Pelajaran 2020/2021.

2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran menggunakan spaarkol *Videoscribe* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi himpunan di kelas VII MTs.S Darul Ihsan Tahun Pelajaran 2020/2021.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran menggunakan spaarkol *Videoscribe* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi himpunan di kelas VII MTs.S Darul Ihsan Tahun Pelajaran 2020/2021.

## **G. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan serta dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif dan tepatguna.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi peneliti**

1. Merupakan salah satu usaha dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh di bangku kuliah sebagai kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.
2. Menambah pengalaman serta keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepat guna dan berdayaguna.

#### **b. Bagi Sekolah**

1. Media yang telah dikembangkan diharapkan mampu memberi manfaat positif dalam meningkatkan proses pembelajaran.
2. Menjadi masukan bagi pihak sekolah untuk lebih mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

c. Bagi Jurusan

1. Dari penelitian ini diharapkan mampu memberi masukan bagi jurusan dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
2. Media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan mampu menambah referensi dalam mengembangkan media yang lebih inovatif kedepannya.

d. Bagi Guru

1. Mempermudah guru dalam menyajikan informasi terkait ilmu pengetahuan yang akan di berikan pada siswa.
2. Membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik minat siswa untuk lebih aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran.

e. Bagi Siswa

1. Mempermudah siswa dalam menerima informasi yang disajikan oleh guru karena media yang disajikan mampu mewedahi karakteristik siswa yang beragam.
2. Memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga menambah minat dan motivasi siswa untuk belajar.

