

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia terutama bagi generasi muda, pendidikan sangat penting sebagai peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) untuk menjadi generasi yang lebih baik. Pendidikan juga menjadi salah satu kebutuhan manusia untuk keberlangsungan hidupnya. Oleh karena itu pendidikan sangat penting untuk membentuk manusia yang berkualitas. Salah satu pendidikan yang perlu dipelajari yaitu matematika.

Pembelajaran yang sering sekali menimbulkan permasalahan terkait pencapaian hasil belajar adalah pembelajaran seputar ilmu-ilmu eksak seperti matematika. Pada sekolah tingkat dasar sendiri, matematika sering menimbulkan kesan menakutkan bagi sebagian besar siswa. Akibatnya, siswa merasa enggan untuk mengkaji mata pelajaran matematika lebih dalam lagi. Selain itu konsep matematika yang diajarkan di sekolah dasar akan menjadi acuan dan dasar untuk pembelajaran di tingkat selanjutnya. Sehingga apabila siswa tidak memahami materi yang diajarkan di sekolah dasar, dikhawatirkan siswa tersebut akan terus mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika di tingkat selanjutnya

Matematika memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, Pelajaran matematika seharusnya digemari oleh siswa. Namun kenyataannya banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika karena sebagian besar siswa beranggapan bahwa matematika sangat sulit dimengerti, pemikiran seperti ini yang menyebabkan banyak siswa yang enggan dan tidak tertarik terhadap pembelajaran

matematika. Sesuai dengan hasil penelitian (Anggraeni dkk., 2020) menyimpulkan bahwa faktor penyebab kesulitan belajar matematika adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internalnya yaitu sikap siswa yang cenderung berfikir negatif saat pembelajaran matematika, minat belajar rendah, motivasi siswa yang lemah. Sedangkan faktor eksternal yaitu peralatan belajar yang masih minim, dan lingkungan keluarga yang kurang mendukung.

Proses belajar mengajar yang dilakukan guru dapat mempengaruhi keberhasilan hasil belajar siswa. Berkaitan dengan hasil belajar terdapat banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa salah satunya adalah media yang digunakan guru dalam pembelajaran. Penggunaan media yang kurang tepat juga bisa mengakibatkan pencapaian hasil belajar yang kurang maksimal.

Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Ada banyak jenis media yang dapat digunakan oleh guru, salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah video interaktif. Menurut (Kurnia Wardani dkk., 2018) video interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Video interaktif dalam hal ini video untuk memancing siswa pada saat pembelajaran. Siswa akan merespon dari apa yang mereka lihat dan dengar, sehingga pesan dari isi materi yang terdapat dalam video akan dikonstruksi oleh otak

siswa dan menimbulkan timbal balik yang berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran yang akan menciptakan interaksi antara siswa dan guru. Berdasarkan hal tersebut video interaktif ini merupakan sebuah video pembelajaran yang berfungsi sebagai pemicu atau rangsangan belajar agar siswa tertarik dengan pembelajaran dan tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran dan siswa nantinya daya tangkap terhadap materi akan lebih cepat dengan diiringi interaksi antara siswa dan pengajar yang sebelumnya telah dipicu melalui pembelajaran menggunakan video interaktif.

Mengacu pada informasi latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian ini. Yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Aljabar Pada Siswa Kelas VII SMPN 50 Surabaya”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka diperoleh rumusan masalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video interaktif terhadap hasil belajar matematika materi aljabar pada siswa kelas VII SMPN 50 Surabaya?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah untuk menunjukkan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran video interaktif terhadap hasil belajar matematika materi aljabar pada siswa kelas VII SMPN 50 Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi siswa. Melalui pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan media video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan keantusiasan siswa dalam belajar matematika.
2. Bagi guru . Diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif atau pilihan dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah. Dapat menjadi bahan masukan yang membangun bagi sekolah guna sebagai suatu upaya meningkatkan kualitas dan system pembelajaran yang ada disekolah.
4. Bagi peneliti. Dapat menambah pengetahuan peneliti mengenai media pembelajaran yaitu video interaktif. Serta sebagai bahan perbandingan atau referensi khususnya kepada peneliti lain yang akan mengkaji masalah yang relevan.

1.5 Definisi Istilah

1. Hasil belajar, adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif.
2. Video interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut

dengan penggunaannya. Video interaktif dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami sehingga dapat menunjang pendalaman materi bagi peserta didik. Salah satu komponen penting yang harus ada dalam video interaktif ini yaitu komputer dan LCD/proyektor, yang digunakan secara terintegrasi di dalam pembelajaran. Dalam hal ini keduanya berperan untuk membantu guru dalam menayangkan video dan menjelaskan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berupa video interaktif dapat merangsang perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik.

3. Pada Penelitian ini akan menggunakan materi yang terkait .materi aljabar. Materi ini diajarkan pada siswa kelas VII tingkat SMP