

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan adanya perkembangan dan kemajuan zaman, maka Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pada saat ini berkembang sangat pesat. Seiring dengan perkembangan tersebut, kompleksnya masalah kehidupan menuntut sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetisi dalam persaingan global. Selain itu, perubahan dalam masyarakat juga terjadi dengan cepat. Untuk menunjang hal tersebut, diperlukan sumber daya manusia yang mempunyai kemampuan untuk memperoleh, mengelola dan memanfaatkan sumber daya yang ada sehingga dapat bertahan pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Sebagaimana Allah telah berfirman dalam Q.S. ar-Ra'd ayat 11

... ùcî) ©!.\$# üw çéÉiçtóãÉ\$tB BQöqs)Î/ 4Ó®Lym  
(#rçéÉiçtóãÉ\$tB öNíkÅ|àÿRrÎ/ 3 ...

Ayat tersebut memberi tuntunan kepada manusia agar selalu berusaha mengubah keadaan, dari situasi buruk menjadi situasi yang baik atau dari kemunduran menuju kemajuan. Kemajuan itulah yang selalu dikehendaki oleh setiap bangsa termasuk Indonesia.

Kemajuan tersebut dapat terealisasikan dalam kehidupan jika adanya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi diberbagai bidang. Maka untuk

menunjang penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut diperlukan peningkatan mutu pendidikan. Karena melalui pendidikan segala informasi akan mudah diserap.

Pendidikan memegang peranan penting karena pendidikan merupakan suatu hal yang sangat diperlukan oleh setiap individu, untuk dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1 Pasal 1, Pendidikan adalah :

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.<sup>1</sup>

Dengan pendidikan manusia dapat menjadi insan yang cerdas, pandai, kreatif, terampil, dan mampu menjadi manusia yang mandiri. Sebagaimana tercantum dalam pembukaan UUD 1945 yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Disamping itu, tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan

---

<sup>1</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung:Citra Umbara, 2003), h.12.

mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.<sup>2</sup>

Demi mewujudkan tujuan pendidikan nasional, diperlukan penyelenggaraan pendidikan yang diharapkan mampu meningkatkan penguasaan dan pengembangan IPTEK. Sejalan dengan itu, kemajuan IPTEK juga sangat berperan penting dalam kemajuan dibidang pendidikan. Kemajuan IPTEK tidak dapat dipisahkan dari keberadaan matematika sebagai dasar dari segala ilmu pengetahuan.

Matematika adalah ilmu yang diajarkan pada tiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi, baik di sekolah umum maupun kejuruan. Materi yang diajarkan dalam pelajaran matematika disesuaikan dengan kemampuan siswa pada setiap jenjang pendidikan. Hal tersebut mencerminkan betapa pentingnya mata pelajaran matematika dalam menentukan perkembangan potensi siswa.

Pentingnya mempelajari matematika khususnya terdapat dalam firman Allah pada Q.S. Yunus ayat 5, sebagai berikut:

عَدَدَ لَتَعْلَمُوا مَنَازِلَ وَقَدَّرَهُ نُورًا وَالْقَمَرَ ضِيَاءَ الشَّمْسِ جَعَلَ الَّذِي هُوَ  
يَعْلَمُونَ لِقَوْمٍ الْآيَاتِ يُفَصِّلُ بِالْحَقِّ إِلَّا ذَلِكَ اللَّهُ خَلَقَ مَا وَالْحِسَابَ السِّنِينَ

Ayat di atas menjelaskan tentang pergantian siang dan malam, menjadikan matahari dan bulan untuk perhitungan. Dalam perhitungan itulah ilmu matematika sangat diperlukan. Selain itu, Allah memerintahkan kita untuk menggunakan pemikiran dalam melihat tanda-tanda-Nya, sehingga dapat menyimpulkan sesuatu

---

<sup>2</sup> *Ibid*

yang dapat menambah kedekatan dengan-Nya. Pada saat pemikiran itulah penggunaan matematika penting, karena dengan belajar matematika akan melatih seseorang untuk berpikir kritis, sistematis dan logis.

Kaitannya dengan mata pelajaran, matematika dikenal sebagai mata pelajaran yang relatif rumit dan sulit dipahami oleh siswa, sehingga prestasi belajar matematika siswa cenderung lebih rendah dibanding dengan mata pelajaran lain. Di antara penyebab adanya anggapan matematika itu sulit adalah karena telah melekat persepsi negatif terhadap matematika lebih dahulu sebelum mereka mempelajarinya. Akibatnya mereka akan mengalami kesulitan dalam belajar matematika.

Faktor lain yang juga mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika biasanya karena pada umumnya proses belajar mengajar kadang kala membosankan apabila materi yang disampaikan kurang menarik. Dalam penyampaian materi di sekolah saat ini masih menggunakan sistem seperti sekolah-sekolah pada umumnya, yaitu guru menyampaikan materi di depan kelas dengan sarana papan tulis dengan kapur ataupun spidol untuk memberikan contoh atau gambaran kepada siswanya. Dengan penyampaian materi pelajaran seperti yang telah disebutkan tersebut, kualitas ilmu yang tersampaikan kepada siswa cenderung monoton, kreativitas siswa tidak berkembang dan suasana kelas menjadi biasa saja serta siswa mengalami kebosanan dan minat belajarnya kurang. Belajar akan lebih menarik apabila kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara bervariasi, baik melalui variasi model maupun media pembelajaran. Melihat hal itu, maka diperlukan

media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan minat, daya tarik, stimulus siswa, dan mempermudah dalam memahami materi. Sebagaimana Allah telah berfirman dalam Q.S. Al-Alaq ayat 3-5

وَأَنْزَلْنَاكَ الْقُرْآنَ فِي لَيْلِ الْقَدْرِ وَإِنْ سَاءَ مَا يَحْكُمُونَ الْقَدْرَ  
 وَبِهَا نَنْزَلُ الْقُرْآنَ فِي لَيْلِ الْقَدْرِ إِنَّكَ لَهُ لَرْءِيْفٌ

فَأَنْزَلْنَاكَ فِي الْبُرْجِ الْقَدِيمِ وَالْقُرْآنَ فِي الْبُرْجِ الْقَدِيمِ  
 وَالْقُرْآنَ فِي الْبُرْجِ الْقَدِيمِ وَالْقُرْآنَ فِي الْبُرْجِ الْقَدِيمِ

Dalam ayat diatas dijelaskan bahwa Allah mengajarkan manusia melalui perantara *kalam* (tuliskan dan bacalah), dengan tujuan mengajarkan manusia hal-hal apa saja yang belum manusia ketahui. Jadi Allah telah menyatakan penggunaan media itu memang penting dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran pada prinsipnya adalah sebuah proses komunikasi, yakni proses penyampaian pesan yang diciptakan melalui suatu kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik. Pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, *skill*, ide, pengalaman dan sebagainya.

Media pembelajaran terdiri atas beberapa jenis, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Salah satu contoh media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media video pembelajaran. Media video pembelajaran merupakan bagian dari media audio visual karena selain mempunyai bentuk yaitu gambar gerak, juga mengeluarkan bunyi yang menguatkan atau bunyi tersebut sesuai dengan gambar yang ditampilkan.

Sebagai salah satu media gambar gerak yang disertai suara dengan penyajian yang lebih variatif, penggunaan media ini akan dapat memberikan

pengalaman yang lebih dibandingkan media cetak. Penggunaan video pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang diharapkan dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.<sup>3</sup>

Hasil penelitian Bayu Iskandar menyimpulkan, “hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Karangayu 02 Semarang melalui *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran telah meningkat secara signifikan dilihat dari rata-rata nilai evaluasi akhir berada pada kualifikasi baik”.<sup>4</sup>

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran matematika di MTs Al-Ikhwan Banjarmasin, beliau mengatakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar biasanya hanya menggunakan media papan tulis, buku paket matematika dan LKS, selain itu hasil belajar matematika juga masih rendah salah satunya pada materi persamaan garis lurus.

Berdasarkan uraian di atas peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian tentang penggunaan media video pembelajaran pada mata pelajaran matematika dengan materi persamaan garis lurus.

Guna mengetahui lebih jauh tentang bagaimana efektivitas penggunaan media video pembelajaran, peneliti melakukan penelitian ini dengan mengambil judul **“Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Pada Materi**

---

<sup>3</sup>Agung Purwanto, *Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Adobe Premiere Pro CS3 Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran Audio Video*, Skripsi, (Bandung: Digital Library Universitas Pendidikan Indonesia, 2013), h. 6.

<sup>4</sup>Bayu Iskandar, *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika Melalui Problem Based Learning Berbantuan Video Pembelajaran di Kelas V SDN Karangayu Semarang*, Skripsi, (Semarang: Digital Library Universitas Negeri Semarang, 2013), h. 239.

**Persamaan Garis Lurus Siswa Kelas VIII MTs Al-Ikhwan Banjarmasin  
Tahun Pelajaran 2014/2015**

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan, yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media video pembelajaran?
2. Bagaimana hasil belajar siswa di kelas kontrol yang pembelajarannya tanpa menggunakan media video pembelajaran?
3. Apakah media video pembelajaran efektif digunakan pada materi persamaan garis lurus siswa kelas VIII MTs Al-Ikhwan Banjarmasin?

**C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media video pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa di kelas kontrol yang pembelajarannya tanpa menggunakan media video pembelajaran.
3. Keefektifan penggunaan media video pembelajaran pada materi persamaan garis lurus siswa kelas VIII MTs Al-Ikhwan Banjarmasin.

**D. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan**

**1. Definisi Operasional**

Adapun untuk memperjelas pengertian judul diatas, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

**a. Efektivitas**

Efektivitas merupakan suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target yang telah dicapai. Dimana makin besar persentase target yang dicapai makin tinggi efektifitasnya.<sup>5</sup> Penggunaan media video pembelajaran dinilai efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran persamaan garis lurus jika adanya peningkatan dalam hasil belajar yang berupa nilai dan kemampuannya khususnya pelajaran matematika, serta adanya respon positif dari siswa.

**b. Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’.<sup>6</sup> Dengan demikian, media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide, sehingga ide atau pengapat yang disampaikan bisa sampai pada penerima. Sedangkan pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa.<sup>7</sup> Dalam hal ini media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,

---

<sup>5</sup> Nani Astuti, *Efektivitas dan Efisiensi Penggunaan Jarimatika Dalam Pembelajaran Menghitung Perkalian Bilangan Pada siswa Kelas IV SDN Kandangan Lama Kabupaten Tanah Laut*, Skripsi, (Banjarmasin: Perpustakaan Pendidikan Matematika IAIN Antasari, 2011), h. 12

<sup>6</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997), h. 6

<sup>7</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), h. 7.



perhatian, dan minat siswa yang menjurus ke arah terjadinya proses belajar dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>8</sup>

### **c. Video Pembelajaran**

Video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.<sup>9</sup>

### **d. Persamaan Garis Lurus**

Persamaan garis lurus adalah salah satu materi yang diajarkan di SMP/MTs kelas VIII. Dalam penelitian ini, materi yang akan diteliti dibatasi pada materi gradien saja. Gradien merupakan sub judul dari materi persamaan garis lurus. Gradien suatu [garis lurus](#) adalah perbandingan antara komponen y (ordinat) dan komponen x (absis) antara dua titik pada garis.

## **2. Lingkup Pembahasan**

Selanjutnya agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka bahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- a. Siswa yang akan diteliti adalah siswa kelas VIII MTs Al-Ikhwan Banjarmasin tahun pelajaran 2014/2015.
- b. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan media video pembelajaran.
- c. Materi yang akan diujicobakan adalah materi persamaan garis lurus.

---

<sup>8</sup>Ahmad Fajirin, *Pengertian Media Pembelajaran*, [http://www.m-  
edukasi.web.id/2012/04/30/pengertian-media-pembelajaran.html](http://www.m-<br/>edukasi.web.id/2012/04/30/pengertian-media-pembelajaran.html). diakses tanggal 16 januari 2014

<sup>9</sup> Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video*, (Bandung: UPI, 2007), h. 5.

- d. Hasil belajar siswa dilihat dari nilai tes akhir pada materi persamaan garis lurus.

### **E. Alasan Memilih Judul**

Adapun alasan yang mendasari penulis sehingga tertarik untuk melakukan penelitian ini adalah:

1. Mengingat kurangnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.
2. Penulis berminat untuk meneliti keefektifan media video pembelajaran pada pembelajaran persamaan garis lurus.
3. Sepengetahuan peneliti, penggunaan video pembelajaran sebagai media pembelajaran matematika belum pernah diterapkan di MTs Al-Ikhwan Banjarmasin.

### **F. Signifikansi Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai bahan informasi dan referensi bagi guru untuk dapat menggunakan media video pembelajaran sehingga dapat meningkatkan sistem pengajaran matematika untuk mencapai tujuan maksimal.
2. Sebagai bahan informasi dan masukan bagi siswa dalam:
  - a. Meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi persamaan garis lurus.
  - b. Meningkatkan keaktifan, motivasi, dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.
3. Sebagai bahan informasi dan bahan pertimbangan bagi sekolah dalam rangka inovasi sistem pengajaran, akselarasi mutu dan kualitas pendidikan.
4. Sebagai pengalaman langsung bagi peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan media video pembelajaran.
5. Sebagai bahan informasi dan wawasan bagi mahasiswa atau peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.
6. Memperkaya khazanah dan ilmu pengetahuan khususnya di IAIN Antasari Banjarmasin.

## **G. Anggapan Dasar dan Hipotesis**

### **1. Anggapan Dasar**

Dalam penelitian ini, peneliti mengansumsikan bahwa:

- a. Guru mengetahui tentang media video pembelajaran.
- b. Setiap siswa memiliki kemampuan, tingkat pengembangan intelektual dan usia yang relatif sama.

- c. Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- d. Distribusi jam belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama.
- e. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

## **2. Hipotesis**

$H_0$  = Media video pembelajaran tidak efektif digunakan pada materi persamaan garis lurus siswa kelas VIII MTs Al-Ikhwan Banjarmasin.

$H_a$  = Media video pembelajaran efektif digunakan pada materi persamaan garis lurus siswa kelas VIII MTs Al-Ikhwan Banjarmasin .

## **H. Sistematika Penulisan**

Sebagai gambaran dari penelitian ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I adalah pendahuluan yang didalamnya berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional dan lingkup pembahasan, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, dan sistematika penulisan.

BAB II adalah tinjauan teoritis yang didalamnya berisi pengertian efektivitas, belajar, pembelajaran matematika, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, hasil belajar matematika, pembelajaran matematika di SMP/MTs, media pembelajaran, video pembelajaran dan materi persamaan garis lurus.

BAB III adalah metode penelitian yang didalamnya berisi jenis dan pendekatan, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen penelitian, desain pengukuran, teknik analisis data dan prosedur penelitian

BAB IV adalah penyajian data dan analisis yang didalamnya berisi deskripsi lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol, deskripsi kemampuan awal siswa, uji beda kemampuan awal siswa, deskripsi hasil belajar matematika siswa, uji beda hasil belajar matematika siswa dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V adalah penutup yang berisi simpulan dan saran.