

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah tahapan kegiatan yang bersifat kelembagaan yang dipergunakan untuk menyempurnakan perkembangan individu dalam menguasai pengetahuan, kebiasaan, sikap dan sebagainya.<sup>1</sup> Pendidikan memegang peranan penting untuk menjamin kelangsungan hidup suatu bangsa dan negara, serta untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia, karena majunya suatu bangsa dipengaruhi oleh mutu pendidikan dari bangsa itu sendiri.

Adapun tujuan pendidikan tercantum dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yaitu:

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, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>2</sup>

Tujuan pendidikan adalah menolong, membuka jalan atau memudahkan terjadinya perubahan-perubahan dalam tingkah laku seperti yang diharapkan. Pendidikan membantu anak dalam pembentukan dirinya sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Pendidikan sebagai hasil meliputi perubahan yang

---

<sup>1</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), h. 11.

<sup>2</sup> Depdiknas, "*Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*", (Jakarta: Depdiknas, 2003), h. 4.

terjadi pada diri individu selama partisipasinya dalam proses pendidikan yang dialaminya.<sup>3</sup>

Pendidikan membuat seseorang mendapatkan ilmu pengetahuan, dengan ilmu pengetahuan seseorang akan berkembang menuju kesuksesan. Manusia diperintahkan untuk menuntut ilmu supaya menjadi insan yang berguna bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Islam sebagai agama yang sempurna menjelaskan tentang perbedaan antara orang yang berilmu dan orang yang tidak berilmu. Sesuai firman Allah SWT.

اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ( ١١ )

Surah Al-Mujadilah ayat 11 tersebut menjelaskan bahwa seseorang yang berilmu akan ditinggikan derajatnya oleh Allah SWT. Kita sebagai umat Islam sudah sepatutnya berlomba dalam menuntut ilmu agar mendapat salah satu kemuliaan dari Allah SWT.

Mengingat pentingnya pendidikan dalam pembangunan bangsa dan negara, maka setiap bangsa di dunia berupaya untuk memperbaiki mutu pendidikan khususnya di Indonesia. Perbaikan mutu pendidikan merupakan upaya peningkatan mutu proses pendidikan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas produk pendidikan, termasuk dalam hal ini pendidikan matematika.

Matematika dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah ilmu hitung tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional

---

<sup>3</sup> Rosdiana A. Bakar, *Pendidikan Suatu Pengantar*, (Bandung: Cita Pustaka, 2009), h. 23.

yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.<sup>4</sup> Matematika sebagai salah satu ilmu pengetahuan yang harus kita pelajari memiliki peran yang besar terhadap kehidupan. Matematika untuk suatu negara penting karena jatuh bangunnya suatu negara tergantung dari kemajuan di bidang matematikanya.<sup>5</sup>

Belajar memang selalu dikaitkan dengan perubahan, baik yang meliputi keseluruhan tingkah laku individu maupun yang terjadi pada beberapa aspek dari kepribadian individu. Perubahan ini sendirinya dialami tiap-tiap individu atau manusia, terutama hanya sekali sejak manusia dilahirkan.<sup>6</sup> Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjukkan apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek yang menerima (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjukkan apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar. Interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil observasi di MTsN 7 Hulu Sungai Selatan, proses pembelajaran matematika masih sering menggunakan pembelajaran konvensional, seperti hanya mengirimkan foto materi pembelajaran secara *online* kepada siswa. Meskipun pembelajaran konvensional sangat mudah diterapkan dan penyampaian informasi kepada peserta didik lebih cepat. Namun, hasil belajar matematika yang

---

<sup>4</sup> Pusat Bahasa Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 732.

<sup>5</sup> Lisnawaty Simanjuntak, *Metode Mengajar Matematika*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1993), h. 65.

<sup>6</sup> Alex Sobur, *Psikologi Umum dalam Lintasan Sejarah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), h. 219.

<sup>7</sup> Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, (Ciputat: Quantum Teaching, 2010), h. 5.

diperoleh peserta didik masih belum optimal. Sementara itu, masih banyak peserta didik yang hanya terfokus belajar di sekolah saja. Setelah selesai sekolah dia akan melakukan aktivitas lain, tidak sempat mengulang pelajaran atau bahkan mempelajari materi baru sendiri. Sehingga sebagian dari mereka masih belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pembelajaran dengan menggunakan media berupa video interaktif diharapkan akan memberikan pemahaman konsep yang jelas dan mudah diingat oleh peserta didik supaya mereka mampu untuk mengerjakan soal. Video interaktif akan menjadi pilihan yang bagus untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar serta akan menjadi pilihan tepat bagi seorang guru untuk menciptakan suasana belajar matematika yang menyenangkan.

Media pembelajaran berbasis animasi interaktif merupakan cara yang efektif dan tepat digunakan untuk peserta didik pada proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini berguna untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan penyajian konsep jelas.

Media animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga peserta didik merasakan adanya ilusi gerakan pada gambar yang ditampilkan.<sup>8</sup> Animasi interaktif dapat diartikan dengan sesuatu yang diciptakan dengan mudah melalui komputer menggunakan unsur audio, gambar, teks untuk menyampaikan pesan secara menarik.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Djamarah, *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1999), h. 1.

<sup>9</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2004), h. 36.

Media animasi interaktif yang akan digunakan oleh peneliti dalam pembelajaran di MTsN 7 Hulu Sungai Selatan diharapkan akan mendapat respon yang baik dari siswa kelas IX tersebut. Peneliti sudah mengamati bahwa sebagian besar dari siswa kelas IX di MTsN 7 Hulu Sungai Selatan cenderung merasa bosan bahkan tidak memperhatikan penjelasan dari guru apabila tidak ada media atau alat bantu yang menarik dalam suatu pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Daring Via *WhatsApp* Berbantuan Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX MTsN 7 Hulu Sungai Selatan”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil belajar matematika sebelum dilakukan pembelajaran daring via *WhatsApp* berbantuan video interaktif pada siswa kelas IX MTsN 7 Hulu Sungai Selatan?
2. Bagaimana hasil belajar matematika setelah dilakukan pembelajaran daring via *WhatsApp* berbantuan video interaktif pada siswa kelas IX MTsN 7 Hulu Sungai Selatan?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan pembelajaran daring via *WhatsApp* berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IX MTsN 7 Hulu Sungai Selatan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika sebelum dilakukan pembelajaran daring via *WhatsApp* berbantuan video interaktif pada siswa kelas IX MTsN 7 Hulu Sungai Selatan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika setelah dilakukan pembelajaran daring via *WhatsApp* berbantuan video interaktif pada siswa kelas IX MTsN 7 Hulu Sungai Selatan.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan pembelajaran daring via *WhatsApp* berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IX MTsN 7 Hulu Sungai Selatan.

### **D. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan**

#### 1. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan definisi beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

##### a. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran berbasis teknologi informasi yang dilakukan secara online atau tidak dengan tatap muka di kelas.

Pembelajaran daring yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan sebuah aplikasi yang bernama *WhatsApp*.

#### b. Video Interaktif

Video interaktif adalah alat yang dapat dijadikan pembantu proses belajar mengajar, dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.<sup>10</sup> Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran berbasis video interaktif yang dibuat menggunakan *microsoft power point*.

#### c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar dapat dilihat melalui perubahan tingkah laku dan nilai yang didapat peserta didik.

Hasil belajar ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh peserta didik setelah menjawab soal tes akhir.

## 2. Lingkup Pembahasan

Agar pembahasan dalam penelitian ini terarah, maka bahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

---

<sup>10</sup> Cecep K. dan Bambang S., *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), h. 9.

- a. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas IX.
- b. Penelitian yang dilakukan secara daring menggunakan aplikasi *WhatsApp* dengan bantuan media berupa video interaktif.
- c. Hasil belajar matematika siswa dilihat dari nilai tes akhir.

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

Alasan peneliti memilih judul “Pengaruh Pembelajaran Daring Via *WhatsApp* Berbantuan Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX MTsN 7 Hulu Sungai Selatan” antara lain sebagai berikut:

1. Pembelajaran daring merupakan model pembelajaran yang sangat cocok digunakan pada saat pandemi seperti sekarang.
2. Video interaktif sebagai pelengkap dari pembelajaran daring ini tentunya menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik untuk terus memperhatikan penjelasan materi dari guru.

#### **F. Signifikansi Penelitian**

Signifikansi dari penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu signifikansi yang bersifat teoritis dan signifikansi yang bersifat praktis.

##### **1. Secara Teoritis**

Signifikansi yang bersifat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambahkan data baru mengenai Pengaruh Pembelajaran Daring Via *WhatsApp* Berbantuan Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX MTsN 7 Hulu Sungai Selatan. Data baru tersebut nantinya akan bisa digunakan sebagai

bahan rujukan, memberikan sumbangan pemikiran dan memperkaya konsep serta teori bagi siapa saja yang akan melakukan penelitian serupa.

## 2. Secara Praktis

- a. Bagi kampus atau lembaga pendidikan terkait hasil penelitian ini berguna sebagai bahan komparatif dan menjadi sumber bacaan/literatur guna menambah wawasan keilmuan, mengembangkan ilmu pengetahuan, dan landasan dalam melakukan penelitian khususnya di bidang pendidikan.
- b. Bagi guru penelitian ini dapat memberikan masukan terhadap proses belajar mengajar yang baik digunakan untuk peserta didik secara lebih menarik dan menyenangkan.
- c. Bagi peneliti adalah memperoleh pengalaman praktis ketika mengkaji Pengaruh Pembelajaran Daring Via *WhatsApp* Berbantuan Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX MTsN 7 Hulu Sungai Selatan.
- d. Bagi peserta didik penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

## G. Anggapan Dasar dan Hipotesis

### 1. Anggapan Dasar

Peneliti mengasumsikan bahwa:

- a. Guru mempunyai pengetahuan tentang pembelajaran daring.

- b. Peserta didik dapat belajar dengan lebih menyenangkan, penuh ketertarikan dan antusiasme yang tinggi terhadap proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.
- c. Nilai hasil tes benar-benar menggambarkan kemampuan hasil belajar matematika peserta didik yang sebenarnya.

## 2. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_0$ : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar matematika peserta didik sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran daring via *WhatsApp* berbantuan video interaktif di kelas IX MTsN 7 Hulu Sungai Selatan.

$H_a$ : Terdapat perbedaan hasil belajar matematika peserta didik sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran daring via *WhatsApp* berbantuan video interaktif di kelas IX MTsN 7 Hulu Sungai Selatan.

## H. Penelitian Terdahulu

Penulis telah menganalisis penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pembahasan dalam penelitian ini. Berikut ini disajikan uraian mengenai penelitian yang telah penulis amati.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Maharani dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat

belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri Palapa Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika siswa yang dapat dilihat dari perbedaan rata-rata hasil data angket minat belajar peserta didik kelas eksperimen dengan menggunakan media interaktif animasi lebih besar daripada kelas kontrol yang tidak menggunakan media interaktif animasi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Khoirunnissa dengan judul “Pembelajaran *Online* pada Masa Pandemi Covid19 Sebagai Strategi Pembelajaran dan Capaian Hasil Belajar pada Siswa Kelas III B Al-Ittihaad Citrosong Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2019/2020”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran *online* pada masa pandemi Covid19 sebagai strategi pembelajaran dan capaian hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dilaksanakan secara daring dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp* diperoleh hasil belajar siswa yang kurang maksimal dikarenakan kesadaran siswa untuk mengerjakan tugas masih kurang serta signal internet yang sulit dijangkau.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Wiji Lestari dengan judul “Pemanfaatan *WhatsApp* sebagai Media Pembelajaran dalam Jaringan Masa Pandemi Covid-19 di Kelas VI Sekolah dasar”. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pemanfaatan *WhatsApp* sebagai media pembelajaran dalam jaringan masa pandemi Covid-19 di kelas VI B SDN 131/IV Kota

Jambi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah memanfaatkan *WhatsApp* sebagai media pembelajaran dalam menunjang kegiatan pembelajaran daring dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia seperti fitur foto, video, dokumen, dan *video call*.

Penulis mengangkat beberapa penelitian tersebut sebagai bahan acuan dan referensi untuk memudahkan dan memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Hal ini penulis lakukan dalam rangka bentuk apresiasi penulis kepada peneliti terdahulu, sehingga menghindari praktik duplikasi atau plagiat dalam penelitian yang penulis lakukan.

## **I. Sistematika Penulisan**

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

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

BAB II adalah kajian teori yang berisi teori pembelajaran daring, media animasi interaktif, dan hasil belajar.

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

BAB IV adalah laporan hasil penelitian yang berisi gambaran singkat lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran di kelas penelitian, deskripsi pembelajaran di kelas penelitian, penyajian data, analisis data, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V adalah penutup yang berisi simpulan dan saran-saran.