

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang paling penting dalam kehidupan manusia, guna untuk memperbaiki kualitas diri dan mengubah pola pikir seseorang untuk dapat selalu berinovasi dimulai dari tidak bisa menjadi bisa. Pendidikan dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu dapat melalui proses pelatihan, pembelajaran dan penelitian. Menurut UU SISDIKNAS NO. 20 Tahun 2003 “Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,kepribadian yang baik, pengendalian diri, berakhlak mulia,kecerdasan dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat. Pendidikan merupakan wadah untuk dapat menyalurkan bakat dan keterampilan yang dimiliki seseorang sejak lahir. Pendidikan di negara Indonesia belum berjalan sesuai yang telah diharapkan. Dimana pendidikan di negara Indonesia belum mampu melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas secara maksimal. Dalam proses pembelajaran di Indonesia masih terpaku dengan proses pembelajaran yang tidak terlepas dari peran guru sehingga sangat mempengaruhi semua aktivitas khususnya, dalam bidang pendidikan. Azhar (2008) Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sangatlah beragam. Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru bisa melalui media teknologi maupun nonteknologi. Namun, karena sekarang kita dihadapi dengan era globalisasi, maka guru diharapkan dapat melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran melalui media teknologi. Dengan media teknologi diharapkan proses pembelajaran

menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, maka guru dapat menggunakan salah satu media pembelajaran berbasis video.

Arsyad (2016) Media video merupakan salah satu jenis media *audio visual*. Dimana media pembelajaran tersebut mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media video pembelajaran dibutuhkan kegiatan pembelajaran berupa menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat video berupa gambar. Adapun *software* yang dapat digunakan sebagai penunjang media video adalah *Power point*, *Windows movie maker*, *Adobe flash* dan beberapa *software* lainya yang dapat digunakan untuk membuat media video sebagai media pembelajaran.

Dalam pembelajaran Matematika media video juga dapat dimanfaatkan dan diterapkan karena matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Pelajaran matematika yang dianggap sebagian siswa merupakan pelajaran yang sulit, rumit, membosankan dan tidak menyenangkan. Pelajaran matematika juga masih menekankan pada perolehan hasil dan mengesampingkan prosesnya sehingga dapat berakibat buruk pada hasil belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang bervariasi yang diterapkan dalam pembelajara matematika siswa diharapkan dapat lebih tertarik dan senang dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis komputer sudah sering kali di jumpai di beberapa sekolah namun masih banyak yang menggunakan media seperti menampilkan *slide* dengan menggunakan *powerpoint* sedangkan untuk penggunaan Media Video belum banyak guru yang menggunakan untuk proses

pembelajaran matematika. Selain itu masih banyak guru yang hanya menggunakan media pembelajaran yang pasif sehingga proses pembelajaran dirasa jenuh dan membosankan karena siswa hanya mendengarkan guru. Sehingga model pembelajaran tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan dapat membuat tidak tercapainya tujuan pendidikan yang maksimal.

Hasil belajar sangatlah penting pada proses pembelajaran. Hasil belajar dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran itu sendiri. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif. Suatu proses pembelajaran dianggap berhasil jika kompetensi yang telah ditentukan dapat dicapai oleh semua siswa yang mengikuti proses pembelajaran. Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa ada beberapa yaitu faktor kemampuan guru dalam mengajar dan menyampaikan materi, faktor kemampuan siswa dalam menerima materi serta faktor lingkungan siswa.

Salah satu materi Sekolah Menengah Atas adalah Logaritma. Logaritma merupakan kebalikan dari suatu perpangkatan. Siswa masih banyak yang merasa kesulitan. Pada materi Logaritma sendiri yang masih juga dianggap sulit oleh siswa adalah pada kompetensi dasar 3.3 yakni menerapkan konsep Logaritma. Untuk membantu menjelaskan materi yang bersangkutan dengan Logaritma maka peneliti memanfaatkan media video pembelajaran yang akan ditampilkan berupa gambar dan animasi semenarik mungkin.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul **‘Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Pada Materi Logaritma Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Antartika Sidoarjo’**.

## **B. Batasan Masalah**

Penelitian memberi pembatasan pada penelitian Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Pada Materi Logaritma Terhadap Hasil Belajar Siswa ini mengingat keterbatasan yang

dimiliki peneliti, dan tidak memungkinkan setiap masalah untuk diteliti. Adapun batasan dari penelitian ini ,yakni:

1. Penempatan kelas yang di teliti dibedakan berdasarkan media pembelajaran yang digunakanya, menggunakan media video pembelajaran dan tidak menggunakan media video pembelajaran saat di kelas.
2. Hasil belajar yang diambil adalah hasil belajar matematika berupa nilai kognitif siswa yang diambil dari tes yang diadakan oleh peneliti dengan materi Logaritma.
3. Siswa yang di teliti adalah siswa kelas X-A dan siswa kelas X-B SMA Antartika Sidoarjo pada tahun ajaran 2020/2021.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah Adakah pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa terkait materi Logaritma?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media video pembelajaran pada materi Logaritma terhadap hasil belajar siswa.

### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dengan diadakannya penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teotitis
  - a. Diharapkan penilitian ini bisa menjadi acuan dan referensi terkait dengan pengaruh pembelajaran matematika pada materi Logaritma guna meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Diharapkan dapat menambah ilmu tentang platform yang tepat untuk dapat digunakan pada pembelajaran. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Guru
    - 1) Sebagai pertimbangan guru dalam proses pembelajaran matematika agar media yang digunakan lebih bervariasi guna meningkatkan hasil belajar siswa.
    - 2) Sebagai bahan guru untuk memberi motivasi kepada siswa terkait pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran.
  - b. Bagi Siswa
    - 1) Sebagai acuan siswa untuk menumbuhkan rasa semangat dan daya juang untuk meningkatkan hasil belajar.
    - 2) Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan ajar serta memberikan pengalaman proses pembelajaran yang baru kepada siswa dengan mengkombinasikan media video pembelajaran.
  - c. Bagi Sekolah
    - 1) Sebagai masukan kepada pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
    - 2) Sebagai masukan kepada pihak sekolah agar dapat mampu menciptakan guru yang dapat memanfaatkan teknologi guna mempertahankan atau mencetak prestasi yang tinggi.
  - d. Bagi Peneliti
    - 1) Dapat memperluas pengetahuan tentang media video pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika.
    - 2) Sebagai bahan yang berguna untuk penelitian lebih lanjut.