

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan dunia pendidikan beriringan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut individu untuk bisa mengimbangi perkembangan tersebut. Untuk dapat mengimbangi hal tersebut, individu dituntut untuk bisa melakukan inovasi yang bisa menghubungkan dunia pendidikan dan teknologi. Disitulah peran teknologi pendidikan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan keduanya.

Menurut Nasution (1987, hlm. 20) “Teknologi pendidikan adalah media yang lahir dari perkembangan alat informasi yang digunakan untuk tujuan pendidikan”. Dijelaskan lagi dalam bukunya bahwa “Teknologi Pendidikan adalah pengembangan, penerapan, dan penilaian sistem-sistem, teknik, dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia”. Dari pernyataan tersebut, dapat kita pahami bahwa teknologi pendidikan dapat menjadikan teknologi sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas diharapkan mampu memberikan peran aktif kepada siswa. Guru harus memilih media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk membuat suasana kelas menjadi lebih hidup. Pemilihan media pembelajaran yang dilakukan guru untuk proses pembelajaran harus tepat.

Ketidak tepatan dalam pemilihan media pembelajaran yang dilakukan guru akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, yang apabila terus-menerus dilakukan akan berakibat buruk bagi masa depan siswa. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran tertentu menjadi permasalahan serius dalam bidang pendidikan yang perlu di perhatikan dan dicari jalan keluarnya. Jalan keluar perlu

dicari untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam penelitian terdahulu, Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Seyegan Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Autocad yang dikembangkan oleh Dinata (2013, hlm. 19) dikatakan “Terdapat perbedaan dimana hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran video tutorial lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan media konvensional.” Lebih lanjut ia mengatakan bahwa “Media pembelajaran video tutorial efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran menggambar dengan autocad”.

Menurut Agustriana (2014, hlm. 8) dalam penelitiannya yang berjudul Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA dikatakan bahwa “Penggunaan Video pembelajaran pada SMA 1 Mempawah, dinilai efektif untuk meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa dalam pembelajaran, hal ini bisa diketahui melalui nilai siswa yang meningkat”. Hal ini menarik perhatian saya untuk melakukan penelitian tentang media video.

Hasil belajar menurut Suryabrata (dalam Rabbani, 2013, hlm. 1) “bahwa yang termasuk faktor internal adalah faktor fisiologis dan psikologis (misalnya kecerdasan, motivasi berprestasi dan kemampuan kognitif), sedangkan yang termasuk faktor eksternal adalah faktor lingkungan dan instrumental (misalnya guru, kurikulum, dan model pembelajaran)”. Media pembelajaran termasuk kedalam faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

Matematika atau bisa disebut sains (*science*) menurut Suyoso (1998, hlm. 23) merupakan “pengetahuan hasil kegiatan manusia yang bersifat aktif dan dinamis tiada henti-hentinya serta diperoleh melalui metode tertentu yaitu teratur, sistematis, berobjek, bermetode dan berlaku secara universal”. Matematika menurut Carin dan Sund (dalam Sari, 2012) adalah “pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku untuk umum (universal) dan berupa kumpulan data hasil observasi

dan eksperimen”. Ruang lingkup mata pelajaran Matematika yaitu kerja ilmiah, pemahaman konsep serta penerapannya. Mata pelajaran Matematika di sekolah dasar bertujuan agar siswa mampu mengadakan penyelidikan berkomunikasi dan bersikap ilmiah serta memahami konsep-konsep ilmu pengetahuan alam sehingga siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Didapatkan data statistik tentang nilai rata-rata UN 2016 SMA turun dari Kemendikbud dalam (Solopos, 2016) bahwa “Secara keseluruhan nilai rerata UN tingkat SMA/MA negeri dan swasta mengalami penurunan. Pada tahun sebelumnya, nilai rerata sebanyak 61,29 sementara pada 2016 nilai rerata hanya 54,78.” Hal ini menjadi perhatian peneliti untuk dapat memberikan kontribusi bagi pendidikan di Indonesia.

Kemudia dilakukan observasi tentang prestasi belajar ulangan harian matematika di SMA Negeri 1 Cianjur Kelas X IPA 1-5 masing-masing masih di bawah rata-rata yaitu 6.5, 6.3, 6.5, 6.8, 6.5. Hal ini membuat tergeraknya hati peneliti untuk dapat mengetahui apa yang menjadi penyebabnya. Ternyata kurangnya inovasi atau kreasi dari guru di sekolah tersebut dalam kegiatan belajar mengajar yang membuat siswa merasa bosan dalam kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran Matematika yang dilakukan di sekolah cenderung berpusat pada guru sebagai penyampai materi dan kurangnya inovasi dalam penyampaian pesan. Hal ini dirasa kurang efektif karena komunikasi yang terjadi dari pembelajaran seperti akan membuat siswa bosan. Guru berperan sebagai pemegang kendali dan berperan aktif, sedangkan siswa secara pasif hanya duduk untuk menerima materi dari guru tanpa adanya kreasi yang menarik perhatian siswa. Ketika siswa kurang paham dengan pembelajaran, biasanya siswa malu untuk mengatakan bahwa dirinya belum paham dalam suatu topik pembelajaran tersebut. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang terampil dan hasil belajar siswa dirasa kurang maksimal.

Media pembelajaran sebagai faktor eksternal dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan terkait rendahnya

hasil belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga dirasa monoton dan membosankan bagi siswa, khususnya pada mata pelajaran Matematika. Penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran Matematika dapat menjadikan pembelajaran Matematika lebih menarik dan bermakna sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran yang dibutuhkan untuk mata pelajaran Matematika adalah media pembelajaran yang dapat memancing interaksi aktif antar siswa dengan guru atau siswa dengan siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran Matematika adalah pembelajaran Kooperatif sebagai pembelajaran untuk memberikan peran aktif siswa dalam bentuk kerjasama dalam kelompok atau kelas. Pembelajaran kooperatif menurut Nurulhayati dalam Rusman (2010, hlm. 203) merupakan “strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Pelaksanaan sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif”.

Terdapat banyak media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah media video *handwriting* yang dapat digunakan guru dalam mata pelajaran Matematika untuk dapat menumbuhkan perhatian siswa dalam pembelajaran. Media ini telah banyak dikembangkan salah satunya digunakan oleh lembaga bimbingan belajar *Zenius education*, *Khan Academy*, dll. Media ini bersifat *audio-visual* yaitu ditekankan pada suara dan tampilan visual sebagai penegasannya. Dalam media ini guru menjelaskan mata pelajaran seperti biasa, akan tetapi dalam visualnya terdapat catatan-catatan yang mempertegas penjelasannya. Salah satu keunggulan media ini adalah siswa dapat belajar di kelas ataupun di rumah walaupun tanpa adanya guru, siswa masih bisa merasakan adanya pendampingan dari guru, karena dalam video tersebut guru menjelaskan seperti di kelas di papan tulis.

Media ini akan menuntut keaktifan siswa pada pembelajaran Matematika saat belajar mandiri, sehingga pembelajaran tidak terasa monoton dan membosankan.

Ahmad Faizal Ginanjar, 2016

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO HANDWRITING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dengan demikian diharapkan akan terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika, khususnya hasil belajar ranah kognitif yang meliputi aspek pengetahuan dan pemahaman.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah secara umum adalah "Bagaimana pengaruh dari media video *handwriting* dengan siswa yang menggunakan *motion graphic* pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika?"

Adapun rumusan masalah secara khusus berdasarkan rumusan secara umum diatas adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada siswa yang menggunakan media video *handwriting* dengan yang menggunakan media *motion graphic* pada hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat dalam mata pelajaran Matematika tentang komposisi fungsi?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada siswa yang menggunakan media video *handwriting* dengan yang menggunakan media *motion graphic* pada hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami dalam mata pelajaran Matematika tentang komposisi fungsi?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada siswa yang menggunakan media video *handwriting* dengan yang menggunakan media *motion graphic* pada hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengaplikasikan dalam mata pelajaran Matematika tentang komposisi fungsi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan umum penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video *handwriting* dengan siswa yang

menggunakan media *motion graphic* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Matematika.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh pada siswa yang menggunakan media video *handwriting* dengan yang menggunakan media *motion graphic* pada hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat dalam mata pelajaran Matematika tentang komposisi fungsi;
2. Pengaruh pada siswa yang menggunakan media video *handwriting* dengan yang menggunakan media *motion graphic* pada hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami dalam mata pelajaran Matematika tentang komposisi fungsi;
3. Pengaruh pada siswa yang menggunakan media video *handwriting* dengan yang menggunakan media *motion graphic* pada hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengaplikasikan dalam mata pelajaran Matematika tentang komposisi fungsi;

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan yang berarti dalam pengembangan ilmu pengetahuan, yaitu ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan media video, khususnya media video *handwriting*. Karena masih rendahnya teori dan penelitian mengenai media video dan media pembelajaran lainnya khususnya pada media video *handwriting*.

b. Manfaat Praktis

Selain dapat memberikan manfaat secara teoritis, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat praktis diantaranya:

1) Bagi lembaga terkait

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Cianjur dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media video *handwriting*, khususnya dalam mata pelajaran matematika.

Ahmad Faizal Ginanjar, 2016

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO HANDWRITING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Akan tetapi tidak menutup kemungkinan dikembangkan media lain untuk mata pelajaran matematika maupun untuk mata pelajaran lain.

2) Bagi Pengajar

Diharapkan dapat dijadikan referensi untuk pemilihan media pembelajaran yang efektif untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Karena media ini dapat dikembangkan tidak hanya untuk mata pelajaran matematika saja, akan tetapi dapat dikembangkan untuk mata pelajaran lain sesuai dengan kebutuhan dari materi pembelajaran.

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dan untuk dikembangkan terkait media pembelajaran video khususnya media video *handwriting*. Karena masih kurangnya teori-teori maupun penelitian yang mendukung media ini.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Pada penelitian ini menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab yang sesuai dengan pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2015, yang kemudian diuraikan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan. Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Landasan Teoritis. Pada bab ini dibahas mengenai landasan teoritik yang melandasi penelitian, yaitu tentang belajar, media pembelajaran, media video *handwriting*, penggunaan media video *handwriting* dalam proses pembelajaran, hasil belajar, dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian. Pada bab ini dijelaskan mengenai metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yang terdiri dari metode penelitian, definisi operasional, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengembangan instrumen, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil uji coba penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan penelitian.

BAB V Simpulan Dan Rekomendasi. Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan penelitian ini dan rekomendasi.