

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang berkualitas membutuhkan peran pengajar yang kompeten dan kemauan untuk memainkan peran profesional di lingkungan sekolah dan masyarakat. Guru profesional dapat memilih dan menggunakan jenis-jenis bahan pembelajaran (Daryanto, 2010). Program pembelajaran dapat di susun oleh guru dengan menggunakan media dan sumber pembelajaran yang sesuai dan pemanfaatannya dimaksudkan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran, sehingga kualitas hasil belajar meningkat. Maka dari itu, guru harus kreatif dalam memilih materi, yakni mengenai apa saja yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan memotivasi proses belajar pada siswa (Aqib, 2013). Media pembelajaran yang tersedia bagi guru bervariasi, mulai dari media komputer dan Android (teknologi) hingga media non-teknologi. Belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif berkat alat IT dan akses gratis membuat belajar lebih mudah berkat Android, karena dapat diakses secara bebas. Suherman (2001) berpendapat bahwa komputer memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kemajuan teknologi telah memungkinkan bagi guru untuk menggunakan komputer dan salah satu media pembelajaran berbasis android yaitu video. Video merupakan media audiovisual yang dapat menampilkan objek dan peristiwa sebagaimana adanya (Primavera dan Suwarna, 2014). Video bersifat informatif dan komprehensif karena juga

merupakan materi non cetak dan dapat diakses langsung oleh siswa (Daryanto, 2010).

Hasil belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran dan diagram yang menunjukkan hasil belajar yang merupakan indikasi keberhasilan dalam proses pembelajaran dan bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru (Sani, 2014). Hasil belajar dapat berupa perilaku yang mencakup domain kognitif, efektif, dan psikomotorik. Suatu proses pembelajaran dianggap berhasil apabila semua siswa melalui semua proses pembelajaran yang memungkinkan mereka untuk menguasai keterampilan yang ditentukan. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain: kompetensi Siswa, kompetensi guru dalam memberikan materi, dan lingkungan Siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SMA Al Islamiyah yang berlokasi di Jalan Putat Utara, Kecamatan Tanggulangin, Kabupaten Sidoarjo bersama guru Matematika Kelas X SMA Al Islamiyah Ibu Elvi Hidayanti, S.Pd tentang kegiatan belajar mengajar (KBM) dan hasil belajar siswa di SMA AL ISLAMIYAH mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu: pemanfaatan media berbasis komputer dan android yang pernah digunakan di SMA AL ISLAMIYAH menunjukkan *slide* yang dibuat dengan menggunakan *Power Point* sedangkan belum ada guru yang mengajar mata pelajaran matematika dengan dukungan video. Selain itu masih banyak guru di kelas yang menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan alat bantu belajar, membuat siswa pasif dan tidak tertarik terhadap proses belajar mengajar dikarenakan

siswa hanya mendengarkan guru. Sehingga hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa dan berakibat pada tidak tercapainya tujuan pendidikan.

Salah satu materi matematika Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah Trigonometri. Dalam matematika materi trigonometri merupakan materi dalam lingkup penalaran yang memuat materi panjang dan sudut segitiga, dalam wawancara dengan guru mata pelajaran matematika SMA Al Islamiyah menyatakan bahwa siswa merasa kesulitan terhadap materi trigonometri terutama pada Kompetensi Dasar 4.7 yakni menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan perbandingan trigonometri. Siswa masih banyak yang merasa kesulitan untuk menyelesaikan soal materi trigonometri sebab siswa hanya diberikan contoh soal dan penerapan rumus secara umum. Masalah kontekstual itu sendiri didefinisikan sebagai masalah di mana situasi tertentu yang merupakan masalah nyata bagi siswa. Dalam hal ini masalah kontekstual di khususkan tentang pengerjaan soal kontekstual atau soal pada kehidupan nyata yang memerlukan penalaran. Pada saat observasi siswa kurang dalam hal penalaran maka untuk membantu dalam pemahaman materi di perlukannya bantuan pembelajaran audio visual atau video yang berisikan gambaran atau imajinasi dalam memudahkan siswa untuk memahani materi trigonometri.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Trigonometri Siswa Kelas X SMA Al Islamiyah”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat ditentukan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar *trigonometri* siswa kelas X SMA Al Islamiyah.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar *trigonometri* siswa kelas X SMA Al Islamiyah.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu :

1. Untuk Guru : Memberikan pemikiran untuk dapat menerapkan model pembelajaran berbasis video untuk meningkatkan hasil belajar siswa .
2. Untuk Siswa :
 - a. Memudahkan siswa dalam memahami dan memperoleh materi pelajaran matematika materi trigonometri.
 - b. Meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
 - c. Mengurangi tingkat kejenuhan siswa terhadap mata pelajaran matematika khususnya materi trigonometri.
 - d. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap mata pelajaran matematika khususnya materi trigonometri.
3. Untuk Sekolah: Sebagai bahan masukan dan informasi untuk menentukan kebijakan dalam peningkatan mutu pembelajaran.

4. Untuk Peneliti: Memberikan pengalaman dalam merencanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis video untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Untuk Peneliti lain: Sebagai referensi dan pembandingan untuk penelitian yang akan di lakukan.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, permasalahan yang ada masih sangat kompleks sehingga perlu diadakan pembatasan masalah agar peneliti lebih fokus dalam menggali dan mengatasi permasalahan yang terjadi, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa SMA Al Islamiyah dalam penggunaan video pembelajaran matematika materi trigonometri.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti mendefinisikan istilah-istilah sebagai berikut:

Pengaruh adalah suatu daya yang ada dalam sesuatu yang sifatnya dapat memberi perubahan baik itu watak, benda, kepercayaan dan perbuatan Seseorang. Dalam hal ini pengaruh yang diharapkan adalah perubahan pada hasil belajar siswa.

1. Penggunaan adalah suatu kegiatan, proses, cara memakai sesuatu atau pemakaian. Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar guna yang berarti faedah, dalam hal ini peneliti penggunaan video dalam pembelajaran matematika

2. Video pembelajaran adalah suatu bahan pembelajaran berupa gambar, audio dan visual yang dapat ditampilkan menggunakan layar monitor dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Trigonometri adalah sebuah cabang matematika yang mempelajari hubungan sisi-sisi dan sudut pada sebuah segitiga siku-siku dengan fungsi trigonometri seperti sinus, cosinus, dan tangen.
4. Hasil belajar adalah tingkat kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika melalui proses evaluasi, dan hasil belajar ini dapat dilihat dari kemampuan siswa setelah mengikuti test.

