

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi di era globalisasi dan informasi menjadi sebuah kebutuhan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nurdiansyah (2007), yang mengatakan bahwa pendidikan saat ini dituntut untuk dikembangkannya pendekatan pembelajaran sesuai dengan tuntutan zaman dan teknologi. Menurut Hamzah (2016), perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempunyai peranan penting serta mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam proses pembelajaran. Selain itu, menurut Husain (2014), teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran juga berperan sebagai penghubung dalam pelaksanaan transfer ilmu pengetahuan tanpa sama sekali menghilangkan model awal pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa dalam menempuh pendidikan formal (sekolah) adalah matematika. Pembelajaran matematika mempunyai beberapa tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik. Menurut Kemendikbud (2016), tujuan pendidikan matematika yang pertama adalah memahami konsep dan menerapkan prosedur matematika dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian pemahaman konsep sangat penting dalam pembelajaran matematika.

Menurut Gerlsten (2005), siswa membangun pengetahuan prosedural dan konseptual tentang prinsip matematika abstrak. Sedangkan menurut Asngari (2015), siswa kesulitan untuk mempelajari materi yang bersifat abstrak. Dengan kata lain

siswa akan kesulitan membangun pengetahuan konseptual tentang matematika abstrak, sehingga faktor penyebab kesulitan memahami konsep salah satunya adalah karena matematika bersifat abstrak. Fakta demikian mendorong perlunya media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam berinteraksi dengan objek-objek matematika yang bersifat abstrak tersebut. Perkembangan teknologi yang pesat membuka peluang dan jalan baru dalam mengerjakan banyak hal, termasuk untuk mengembangkan dunia pendidikan (Asngari, 2015).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas VIII di MTs Sabilul Hasanah Banyuasin pada hari Senin, 27 April 2020, Bapak Ahmad Hijazi S.Pd diperoleh informasi bahwa mata pelajaran matematika kelas VIII di MTs Sabilul Hasanah Banyuasin menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu metode pembelajaran yang berpusat langsung dari guru. Pada proses pembelajaran, siswa kurang mampu menggunakan konsep yang ada untuk menyelesaikan soal-soal berbentuk masalah dalam kehidupan sehari-hari dikarenakan siswa lebih banyak menghafal rumus untuk menyelesaikannya dan siswa hanya bisa mengerjakan soal dengan tipe yang sama diberikan oleh guru karena mereka kurang memahami dengan tipe soal yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa MTs Sabilul Hasanah Banyuasin dalam menyelesaikan soal-soal matematika sangat lemah.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video pembelajaran. Arsyad (2011), menyatakan bahwa video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan

keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Selanjutnya Pruwanti (2015) mengemukakan bahwa media video pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relafan dari Purnamasari(2012) dalam skripsinya yang berjudul “pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap pemahaman konsep ilmu pengetahuan alam pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Tamansari dan SD Negeri 2 Karanggude, Banyumas” menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video pembelajaran terhadap pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa sekolah dasar di dua sekolah

Berdasarkan uraian di atas, maka diambil judul penelitian “pengaruh media pembelajaran video terhadap kemampuan pemahaman konsep materi lingkaran pada siswa kelas VIII ”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh media pembelajaran video terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII 4 di MTs Sabilul Hasanah Banyuasin ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh media pembelajaran video

terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII 4 di MTs Sabilul Hasanah Banyuasin.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Adapun manfaat media pembelajaran ini bagi siswa adalah sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran video sehingga memfasilitasi pencapaian kemampuan pemahaman konsep siswa.

2. Bagi Guru

Sebagai alternatif untuk pembelajaran matematika dan menjadi masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran sehingga membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang positif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada matapelajaran matematika atau matapelajaran lainnya yang dapat dibuat media pembelajaran menggunakan video.

4. Bagi Mahasiswa Lain

Menjadi bahan pertimbangan sebagai referensi penelitian yang relevan.