

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika merupakan rencana struktur dengan melibatkan dalam kegiatan pengembangan ketrampilan pemecahan masalah dan memberikan ide informasi (Rora, 2019). Berlandaskan dari pengertian pembelajaran, pembelajaran matematika bisa diartikan sebagai proses rentetan kegiatan antara pelajar dengan pengajar, antara sesama pelajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan serta keterampilan matematis dengan mempertimbangkan komponen pembelajaran matematika itu sendiri.

Dalam pembelajaran matematika, para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi). Siswa diberi pengalaman menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan informasi misalnya melalui persamaan-persamaan, atau tabel-tabel dalam model-model matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal-soal cerita atau soal-soal uraian matematika lainnya.

Komponen dalam pembelajaran yang juga meliputi pembelajaran matematika ialah tujuan pembelajaran, bahan ajar, metode ajar, penilaian serta media ajar (Riyana, 2018). Komponen-komponen tersebut saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Contohnya, bahan ajar ditentukan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Metode ajar yang

diaplikasikan harus sesuai dengan materi ajar yang ingin diajarkan. Sedangkan penilaian mengarah pada tujuan pembelajaran itu sendiri.

Hasil belajar merupakan suatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena bisa menjadi petunjuk dalam mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil belajar adalah hasil yang diharapkan dari pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rumusan tertentu (Susanto, 2018). Hasil belajar sebagai cara untuk menilai kemampuan individual, diwujudkan dalam bentuk nilai yang diberikan kepada Siswa berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan. Hasil belajar seseorang dapat ditunjukkan dari prestasi yang dicapainya.

Pada kegiatan pengamatan menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada MTsN 4 Ngawi masih berpusat pada guru sehingga kurang menarik minat belajar siswa. Peran guru masih sebagai sumber belajar dengan penggunaan strategi pembelajaran yang kurang menarik minat belajar siswa. Sebagian besar pembelajaran matematika yang terjadi masih menggunakan strategi dan metode ceramah yang kurang memancing siswa untuk aktif dan kreatif. Hal ini menjadikan siswa tidak memiliki keaktifan dan minat dalam belajar.

Siswa telah terbiasa menerima semua informasi pengetahuan dari guru sehingga kemampuan dan keterampilan menemukan dan mencari sendiri sulit untuk dikembangkan. Hal ini ditunjang dengan penggunaan metode mengajar yang bersifat monoton dan media pembelajaran yang masih kurang variatif. Akibatnya mata pelajaran matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa.

Observasi awal yang dilakukan di MTsN 4 Ngawi pada siswa kelas VIII dapat diketahui bahwa hasil belajar pada mata pelajaran matematika dilihat dari nilai UAS masih kurang dari batas KKM mata pelajaran matematika yaitu 78. Adapun perolehan nilai rata-rata ulangan harian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Nilai UAS

Kelas	KKM	Rerata Nilai
VIII .A	78	68,96
VIII B	78	68,92

Sumber: Dok. MTsN 4 Ngawi

Berdasarkan pernyataan tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VIII A dan VIII B masih di bawah KKM. Hal ini dikarenakan banyak dari siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi dalam pelajaran matematika. Selain itu, tidak sedikit dari siswa yang merasa bosan dengan pembelajaran matematika yang diterapkan dengan model pembelajaran *Direct Instruction*.

Minat belajar merupakan suatu kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Minat belajar siswa dapat dilihat dari rasa suka dan ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar. Minat belajar merupakan salah satu faktor psikologi yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. (Slameto, 2018) menyatakan bahwa minat dapat diekspresikan melalui suatu hal yang menunjukkan partisipasi dalam suatu aktifitas, siswa yang memiliki minat belajar terhadap subjek tentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada saat proses pembelajaran matematika berlangsung, dapat diketahui bahwa 1) Siswa kurang menyukai pelajaran matematika, dikarenakan siswa menganggap bahwa pelajaran matematika susah dipahami. 2) siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan cenderung pasif dikarenakan siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang diterapkan. 3) tidak sedikit dari siswa yang kurang fokus dan cenderung kurang memperhatikan penjelasan dari guru. 4) siswa kurang tekun dalam belajar. hal tersebut dilihat dari beberapa siswa yang mengerjakan secara asal-asalan dari contoh soal yang diberikan oleh guru.

Learning Cycle dianggap sebagai suatu model pembelajaran efektif yang menghendaki agar guru mengetahui bagaimana para siswa memandang suatu fenomena dari sudutnya dengan menjadikannya sebagai subjek belajar. Ini berarti bahwa guru menjadi fasilitator dalam pembelajaran. Menurut Dahar (2018), siswa sendiri yang aktif dalam pengalaman belajar yang menjadikan dia pribadi yang menemukan sendiri pengetahuan dan kemudian mampu mengembangkan keterampilan dan kompetensi dirinya.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Fatimah, Abustang, dan Supardi (2022) berjudul "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS," dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran *Learning Cycle* menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan yang konstruktivis dan interaktif, model ini menjadi pilihan yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran, terutama dalam mata

pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep yang mendalam seperti matematika.

Selain itu, untuk dapat menyelesaikan beberapa permasalahan yang dihadapi tersebut perlu diterapkan media pembelajaran yang menarik yang dapat menunjang proses pembelajaran. Lebih lanjut Heinich (2019) menjelaskan bahwa proses pemilihan media ada tiga tahap yang perlu dilalui yaitu menetapkan metode yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, menentukan format media yang sesuai dengan metode, dan memilih, modifikasi, atau desain materi baru sesuai format yang telah ditentukan.

Adanya perkembangan teknologi dewasa ini, film animasi mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi-informasi abstrak yang sangat berperan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hutasuhut dan Haswinda (2020) berjudul "*The Effect of Animation Media on Students' Understanding of Mathematical Concepts*," ditemukan bahwa penggunaan media film animasi memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika. 1) Media film animasi membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika yang abstrak dengan cara yang lebih visual dan interaktif. 2) Penggunaan film animasi dalam pembelajaran meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. 3) Siswa yang terpapar pada media film animasi cenderung memiliki retensi informasi yang lebih baik. 4) Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media film animasi sebagai

salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam pengajaran matematika. 5) Hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya integrasi teknologi, khususnya media animasi, dalam kurikulum pendidikan matematika. Dengan demikian, pemilihan media film animasi dalam pembelajaran matematika tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Jadi dengan adanya penerapan strategi pembelajaran *Learning Cycle* yang disertai dengan media film animasi diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif, serta memudahkan Siswa dalam memahami pembelajaran yang diberikan, sehingga dapat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Eksperimentasi Pembelajaran *Learning Cycle* Berbantuan Media Film Animasi terhadap Hasil Belajar Matematika siswa SMP ditinjau dari Minat Belajar.

B. Batasan Masalah

Untuk menyederhanakan dan membatasi ruang lingkup penelitian ini, perlu adanya pembatasan masalah. Batasan masalah pada penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII A dan VIII B MTsN 4 Ngawi yang memfokuskan pada hasil belajar serta minat belajar dalam mata pelajaran Matematika dengan menerapkan Model Pembelajaran *Learning Cycle* berbantuan media animasi dan Model Pembelajaran *Direct Instruction*.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang timbul, yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Penggunaan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang masih bersifat monoton.
3. Rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa kelas VIII MTsN 4 Ngawi dilihat dari nilai UAS.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah yang ditemukan peneliti (Budiyono, 2018) adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan pembelajaran *learning cycle* dengan media film animasi dan *Direct Instruction* terhadap hasil belajar matematika?
2. Apakah terdapat perbedaan minat belajar terhadap hasil belajar matematika?
3. Apakah terdapat interaksi antara pembelajaran (*learning cycle* dengan media film animasi dan *Direct Instruction*) dan minat belajar terhadap hasil belajar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka kegiatan penelitian ini bertujuan untuk

1. Untuk mengetahui perbedaan pembelajaran *learning cycle* dengan media film animasi dan pembelajaran *Direct Instruction* terhadap hasil belajar matematika.
2. Untuk mengetahui perbedaan minat belajar terhadap hasil belajar matematika.
3. Untuk mengetahui interaksi antara pembelajaran (*learning cycle* dengan media film animasi dan *Direct Instruction*) dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika.

F. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan kepada semua pihak yang terkait. Adapun kegunaan tersebut ada 2 jenis yaitu antara lain:

1. Kegunaan teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan pengembangan lebih lanjut mengenai metode dan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.
 - b. Sebagai kajian dalam upaya meningkatkan kualitas pengajaran melalui metode dan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

2. Kegunaan praktis

a. Bagi siswa

Dengan Pembelajaran *Learning Cycle* dengan Media Film Animasi diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran matematika, serta memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu alternatif untuk menarik dan memfokuskan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi bagi guru untuk mengembangkan metode dan media pembelajaran lain dengan materi pembelajaran yang lain.

c. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadikan pertimbangan bagi kepala sekolah untuk memotivasi guru dalam mengoptimalkan mutu pembelajaran dengan mengembangkan metode dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian diharapkan menjadi referensi ide untuk mengembangkan suatu metode dan media pembelajaran. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai kajian pustaka atau rujukan bagi para peneliti lain dengan fokus penelitian sejenis.