

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk meningkatkan kesejahteraan hidup manusia. Manusia dapat memperoleh pengetahuan dalam segala hal melalui suatu kegiatan yang dinamakan dengan proses belajar, pendidikan berintikan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuan-tujuan pendidikan. Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga. Sekolah maupun masyarakat. Pendidikan dalam lingkungan sekolah lebih bersifat formal.

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dan pengetahuan. Proses belajar dapat berjalan dengan baik apabila tanpa adanya suatu hambatan namun pada kenyataannya ada beberapa permasalahan yang dapat mengganggu jalannya proses pembelajaran. Permasalahan dalam proses belajar tersebut bisa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Dalam proses belajar yang perlu menjadi perhatian seorang guru adalah bagaimana menciptakan lingkungan kelas yang kondusif, menyenangkan, menggairahkan, menarik untuk belajar sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang maksimal bagi para anak didiknya. Sebelumnya pada proses pembelajaran biasanya guru menggunakan model pembelajaran konvensional secara tatap muka diruang kelas, dan masih kurangnya interaksi murid dalam kelas pada proses belajar terlebih pada proses pembelajaran matematika di sekolah. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Selain model pembelajaran tentu ada komponen lain yang dapat dipergunakan untuk membantu penguatan pemahaman siswa dalam proses belajarnya yaitu dengan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan model serta materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan/informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna (Mashuri, 2019: 4).

Guru perlu memperhatikan peranan media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam proses belajar untuk memberikan pengalaman belajar yang berarti pada peserta didik. Menurut Aqib (2017 :49) alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman yang lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar.

Pembelajaran dengan menggunakan media akan bermanfaat bagi terselenggaranya proses pembelajaran tersebut. Karena dengan memanfaatkan media yang tersedia siswa diharapkan lebih tertarik mengikuti pelajaran dan siswa akan lebih mudah memahami serta menguasai materi. Dengan menggunakan media siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru saja tetapi juga melakukan aktifitas lain seperti mengamati, mempraktekan, selain itu juga media juga bisa menjelaskan hal yang abstrak menjadi kongkrit. Dengan ini penggunaan media audio visual dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dalam penyampaian materi sangat beraneka ragam. Untuk itu penulis gunakan dalam penelitian ini adalah media audio visual yang menggabungkan antara media visual dan media audio berbasis komputer dengan aplikasi slide show power point ataupun video. yang diproyeksikan melalui Liquid Crystal Display (LCD) proyektor. Dengan media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari materi secara mandiri. Saat ini ketersediaan media audio visual untuk membantu proses belajar matematika termasuk pada materi pecahan Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan (Nurani, dkk 2018: 81).

Berdasarkan latar belakang penulis ingin meneliti Pembelajaran Berbantuan Media audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Bilangan Pecahan Di SMP Kelas VII.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran matematika disebabkan antara lain:

1. Pembelajaran dengan penerapan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa belum berjalan.
2. Kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan media seperti media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa saat pembelajaran berlangsung.
3. Belum diketahuinya pengaruh penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dibatasi pada pengaruh media audiaovisual dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP. Pengaruh media audiovisual dapat dilihat dari tes yang diberikan pada awal pembelajaran sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah pembelajaran dengan bantuan media audiovisual, dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui media audio visual, secara signifikan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a.** Memberikan informasi tentang penggunaan media pembelajaran jenis media audiovisual dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa SMP Kelas VII
- b.** Dapat digunakan sebagai bahan pengembangan dalam penelitian yang lebih lanjut di masa yang akan datang.
- c.** Menjadi bahan pertimbangan bagi lembaga untuk memperbaiki kualitas pengajaran dengan menyediakan berbagai macam media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.