

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah sebuah proses perubahan dengan cara mendidik seseorang atau kelompok dari anak-anak agar memiliki cara untuk berperilaku lebih baik dengan cara diberi pengarahan serta bimbingan. Sejalan dengan pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (selanjutnya ditulis UU Sisdiknas) menyatakan: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.¹ Sehingga pendidikan merupakan cara manusia berusaha untuk menciptakan dan mengembangkan keahlian bawaan baik jasmani maupun rohani kesesuaian dengan nilai-nilai yang ada dilingkungan masyarakat ataupun dalam kebudayaan. Dapat dilihat pendidikan di Indonesia masih sangat rendah, masih banyaknya permasalahan yang ada

¹ Lukman Hakim, “Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional”, Jurnal Edutech, (2016), Vol 2

seperti kurangnya pemerataan sarana dan prasarana, bahan ajar yang masih kurang maksimum, adanya rasa bosan peserta didik dengan metode belajar yang diterapkan dalam proses belajar mengajar, dan sebagainya. Maka dari itu harus adanya evaluasi dari tenaga pendidik untuk meningkatkan pendidikan dengan cara mencari metode mengajar yang diterapkan agar peserta didik termotivasi dan dapat meningkatkan keaktifan komunikasi peserta didik dalam proses belajar.² Sebagai bentuk evaluasi pendidikan di Indonesia setiap tahun selalu mengalami pembaharuan, sesuai dengan kebutuhan sumber daya manusia yang dibutuhkan dimasa depan. Pembaharuan tersebut dilakukan demi tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan. Untuk dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dibutuhkan pendidikan yang sesuai dengan teknologi dan mengikuti perkembangan zaman.

Pendidikan juga sangat berperan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, berilmu dan mampu bersaing di zaman yang semakin berkembang ini terutama dibidang ilmu teknologi yang semakin lama semakin berkembang.³ Sehingga

² Ibadullah Imalawi & Endang Sri Maruti. “*Evaluasi Pendidikan,*” (Jawa Timur, CV. AE Media Grafika, 2016), hal 1-5

³ Ummu Soim Daimah & Suparni, “*Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum Merdeka Dalam Mempersiapkan Peserta Didik Di Era*

pendidikan haruslah dilakukan semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil yang terbaik dimasa depan, hal tersebut dapat dicapai ketika pendidikan diterapkan sedari kecil yang bertahap sesuai dengan usia anak didik dan didikan yang diberikan juga harus tepat guna pada saat proses pembelajaran yang disekolah. Pada era sekarang ini pembelajaran tidak hanya berpusat pada seorang guru tetapi disini peserta didiklah yang harus lebih banyak terlibat pada saat menggali ilmu pembelajaran yang sedang berlangsung.⁴ Selain itu pemerintah juga memiliki berbagai cara untuk membuat perubahan bagi peserta didik salah satunya dengan meningkatkan metode mengajar yang dilakukan oleh pendidik salah satunya dengan penerapan teknologi yang sudah difasilitasi disekolahan agar kemampuan peserta didik sesuai dengan apa yang diharapkan.

Salah satu teknologi yang sudah sangat canggih saat ini ialah media audio visual dimana bisa digunakan untuk membatu proses mengajar. Dengan melibatkan media sebagai sarana dalam pembelajaran tentunya mempunyai beberapa fungsi terhadap pembelajaran yaitu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, penggunaan media merupakan bagian internal dalam

Scoiety 5.0”, Jurnal Of Mhematics Education and Applied, (2023), Vol 4 No 02

⁴ Abdul Latif, “*Pendidikan Berbasis Nilai Kemasyarakatan*,” (Bandung, Refika Aditama, 2007), hal.4

system pembelajaran, media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh Guru dalam kelas. penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu Pendidikan Salah satu media pembelajaran yang melibatkan IT atau teknologi dalam media berbasis audio visual. Media audio visual merupakan media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar.⁵

Dengan adanya media audio visual ini dapat membantu pendidik dalam mengajar karena banyak pelajaran yang dianggap susah dan sulit bagi peserta didik salah satunya mata pelajaran matematika, oleh sebab itu harus adanya pembaharuan dari pendidik dalam proses mengajar seperti menyajikan cara mengajar yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat memberikan respon yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan perlu adanya berbagai

⁵ H Sujono HR, "Mengembangkan Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial, (2022), Vol 20 No 1

strategi pemecahan masalah yang tepat dan sesuai kebutuhan peserta didik agar mereka berkeinginan untuk mengikuti pembelajaran dengan baik dan lebih aktif. Dengan Menciptakan suasana yang baru, yakni salah satunya dengan menggunakan teknologi yang ada seperti memanfaatkan fasilitas di sekolah dengan sebaik-baiknya, yaitu penggunaan media audio visual ini digunakan untuk menarik keinginan peserta didik agar lebih bersemangat dan seru dalam pro ses pembelajaran matematika yang sulit untuk diterima secara langsung oleh pendidik. Sehingga peserta didik dapat memberikan respon yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan perlu adanya berbagai metode, salah satunya dengan penggunaan media audio visual berupa video pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran juga merupakan perencanaan yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk menumbuhkan suasana kelas yang lebih semangat, menyenangkan dan dapat memotivasi siswa dalam belajar.⁶ Media Audio-Visual berbentuk video ini mengandalkan dua indera manusia sekaligus yakni pendengaran (Audio) dan Penglihatan (Visual).⁷ Alat bantu ini juga merupakan alat yang dipergunakan

⁶ Hamzah Pagara, DKK. "Media Pembelajaran", (Kampus UNM Gunungsari, Badan Penerbit UNM, 2022), hal 67

⁷ Hamzah Pagara, DKK. "Media Pembelajaran." (Kampus UNM Gunungsari. Badan Penerbit UNM, 2022), hal 62

dalam situasi belajar untuk membantu kata serta tulisan dapat menularkan pengetahuan, ide serta sikap peserta didik. Ini juga termasuk upaya yang dilakukan oleh seorang guru, agar dapat meningkatkan minat belajar seorang peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran terutama dalam pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika adalah pelajaran yang mempunyai kajian pembelajaran yang masih abstrak dan sulit untuk di terima secara langsung oleh peserta didik. Matematika mempunyai berbagai macam varian soal untuk di selesaikan, matematika mempunyai banyak cara atau solusi untuk mencari permasalahan yang dihadapi peserta didik. Sehingga tidak mudah untuk menjelaskan secara langsung tanpa adanya bantuan media, terutama dikalangan Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Didalam Al-Quran telah dijelaskan ayat tentang matematika, sebagaimana firman Allah dalam Qur'an Surah Yunus:

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ﴿٥﴾

Artinya: “Dia-lah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya dan ditetapkan-Nya manzilah-manzilah (tempat-tempat) bagi perjalanan bulan

itu, supaya kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan yang demikian melainkan dengan hak. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui”⁸.

Dari ayat diatas telah jelas bahwa kita diharuskan mempelajari ilmu matematika sedari zaman dahulu agar kita bisa berhitung, seperti yang kita ketahui cara berhitung selalu mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Jadi pelajaran matematika adalah salah satu pelajaran yang sangat dibutuhkan oleh semua peserta didik dari waktu ke waktu, bukan hanya untuk kalangan Sekolah Dasar (SD) namun matematika juga digunakan di semua jenjang pendidikan, yakni dari jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), bahkan dikampus-kampus sudah banyak juga jurusan pendidikan matematikanya. Semua jenjang pendidikan tersebut menggunakan pelajaran matematika, bahkan pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang digunakan untuk bahan Ujian Sekolah peserta didik. Sehingga pada pelajaran matematika diharapkan memperoleh nilai yang maksimal. Kemampuan maksimal dalam pelajaran matematika dapat

⁸ Departemen Agama RI, Alqur'an dan terjemahan (Jakarta: Pustaka Al-mubin, 2013), hal 601

diperoleh dengan cara melatih siswa untuk mampu menerima berbagai varian soal matematika. Pada setiap pembelajaran tentunya memiliki tujuan adapun tujuan pembelajaran menurut H. Daryanto adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur.⁹ Dari sekian banyak bidang studi pembelajaran salah satunya ialah bidang studi pembelajaran matematika yang sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Demikian pula, tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran matematika oleh *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) yaitu, belajar untuk berkomunikasi, belajar untuk bernalar, belajar untuk memecahkan masalah, belajar untuk mengaitkan ide dan belajar untuk merepresentasikan ide-ide. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.¹⁰

⁹ H, Daryanto, "Evaluasi Pendidikan", (Jakarta, Rineka Cipta, 2005), hal 58

¹⁰ Mohammad A Mauliyda, "*Paradigma Pembelajaran matematika Berbasis NCTM*", (Purwokerto, CV IRDH, 2020)

Menyikapi tujuan pembelajaran matematika tersebut, maka NCTM juga menetapkan lima standar kemampuan matematis yang harus dimiliki oleh siswa, yaitu kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*), kemampuan komunikasi (*communication*), kemampuan koneksi (*connection*), kemampuan penalaran (*reasoning*), dan kemampuan representasi (*representation*).¹¹ Berdasarkan uraian di atas, kemampuan representasi termuat pada kemampuan standar matematis menurut NCTM. Artinya, kemampuan ini merupakan kemampuan penting yang harus dikembangkan dan dimiliki oleh peserta didik. Kemampuan Representasi adalah salah satu tujuan dalam proses pembelajaran matematika, kemampuan ini sangat berguna bagi peserta didik dimana representasi ini menerapkan pembelajaran dengan menampilkan gambar, tabel, teks tertulis, pernyataan matematika ataupun kombinasi dari semuanya.¹² Representasi ini juga sangat sering muncul dalam mempelajari matematika, dengan adanya representasi ini

¹¹ M Daut Siagian, “Kemampuan Koneksi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika,(2016), Vol 2, No 1

¹² Mauliyda, Mohammad.,A. 2020. “Paradigma Pembelajaran matematika Berbasis NCTM”, (Purwokerto, CV IRDH, 2020), hal 117 – 119.

peserta didik dianggap lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.¹³

Menurut Ahmad N Rangkuti representasi matematis merupakan penggambaran, penerjemahan, pengungkapan, penunjukan kembali, pelambangan atau bahkan pemodelan dari ide, gagasan, konsep matematik, dan hubungan di antaranya yang termuat dalam suatu konfigurasi, konstruksi, atau situasi masalah tertentu yang ditampilkan siswa dalam bentuk beragam sebagai upaya memperoleh kejelasan makna, menunjukkan pemahamannya, atau mencari solusi dari masalah yang dihadapinya.¹⁴ Setiap siswa memiliki cara yang berbeda dalam mengkonstruksi pengetahuannya sehingga memungkinkan mencoba berbagai representasi dalam memahami suatu konsep. Pembelajaran matematika dikelas hendaknya memberikan kesempatan bagi siswa agar dapat melatih dan mengembangkan kemampuan representasi matematis. Melalui representasi siswa dapat mengatur proses berpikirnya dan berguna untuk membuat ide-ide matematika lebih konkret dan nyata untuk bahan pemikiran.

¹³ Sri Mulyaningsih dkk, "*Analisis kemampuan respresentasi matematis siswa dalam menyelesaikan soal matematika*," (2018), Vol 4, no 2, hal 99.

¹⁴ Ahmad N Rangkuti, "*Representasi Matematis dalam Forum Pedagogik*," (2014), Vol VI, No 01, hal 112.

Jadi kemampuan representasi matematis ialah bentuk interpretasi pemikiran siswa terhadap suatu masalah matematika, yang digunakan sebagai alat bantu untuk menemukan solusi dari masalah tersebut. Untuk mempermudah menyelesaikan suatu masalah dapat dibantu dengan kemampuan representasi matematis peserta didik. Selain itu untuk meningkatkan sarana komunikasi ide diantara guru dengan peserta didik ataupun peserta didik dengan peserta didik yang lainnya. sebaiknya pada saat pembelajaran didalam kelas berlangsung guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan representasi yang dimiliki oleh peserta didik tentang pembelajaran matematika secara matematis. Standar kemampuan representasi matematis menurut NCTM ada tiga, yakni sebagai berikut, 1) *Create and use representation to organize, record, and communicate mathematical ideas,* 2) *Select, apply, and translate among mathematical representation to solve problems,* 3) *Use representation to model and interpret physical, social, and mathematical phenomena.*¹⁵ Standar representasi yang pertama yaitu membuat dan menggunakan representasi untuk mengorganisasikan, mencatat, mengkomunikasikan ide-

¹⁵ Alina Khoirul Bariyyah, "Pengaruh Kemampuan Representasi Matematis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Segiempat dan Segitiga kelas VII SMPN 1 Sumbergempol, Institut Repositori, 2020, hal 24 - 25

ide matematika. Standar kedua yaitu memilih, menggunakan dan menerjemahkan antar representasi untuk menyelesaikan masalah. Sedangkan standar ketiga yaitu menggunakan representasi untuk memodelkan dan menginterpretasi fenomena matematis, fisik, dan sosial.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMPN 19 Rejang Lebong dengan melakukan wawancara kepada beberapa siswa mengenai proses pembelajaran matematika bahwa selama ini mereka masih jarang belajar menggunakan metode berbasis teknologi seperti media audio visual berbentuk video, power point dan lainnya. Mereka juga mengatakan bahwa belajar matematika itu membosankan dan sulit untuk dimengerti. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara kepada salah satu guru matematika mengenai permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan representasi matematis siswa, sehingga diperoleh data bahwa sekolah ini telah menggunakan kurikulum merdeka dan masih menggunakan metode ceramah sedangkan peserta didik menjadi pelajar yang pasif. Dimana metode ini yang membuat peserta didik menjadi bosan karena hanya menyimak dan mencatat. Setelah melihat hasil observasi ini maka cara pembelajaran di masa modern seperti ini harus menggunakan teknik dan model yang sesuai dengan kondisi perkembangan masa kini. Seperti saat ini dimana

kita bisa memanfaatkan teknologi di dalam nya misalnya di dalam proses pembelajaran kita bisa memutar sebuah video pembelajaran di dalamnya, hal ini mempengaruhi ketertarikan dan semangat siswa dalam belajar didalam kelas.

Berdasarkan pertimbangan ini untuk membuat peserta didik supaya lebih bersemangat untuk belajar serta dilihat dari penelitian sebelumnya yang diteliti oleh Islamiani Safitri dan Nur Ismalia Dewi dengan judul Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Dikelas X SMA Muhammadiyah 10 Rantauprapat. Dengan hasil penelitian, bahwa ada pengaruh media audio visual terhadap kemampuan pemahaman konsep dimana berada ditingkatan baik. Selanjutnya berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fatrur Rozi dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV SD Negeri 23 Bengkulu Tengah, hasil penelitiannya menyatakan bahwa dengan demikian hipotesis (H_a) penelitian ini diterima H_0 ditolak dengan hasil hipotesis adanya pengaruh penggunaan Media Audio Visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas IV SD Negeri 23 Bengkulu Tengah. Dapat dilihat dari hasil penelitian sebelumnya bahwa pengaruh media audio visual pada

proses pembelajaran itu sangatlah penting. Yang terakhir penelitian dari Latifah Marhamah Harahap yang berjudul Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Kelas VIII 3 MTs Al-Jam'iyatul Washliyah Tembun dengan hasil penelitian ditemukan bahwa ada peserta didik yang kurang mampu membuat representasi visual sesuai dengan informasi dalam soal, kurang memahami dalam menjawab soal kemampuan representasi ekspresi. Juga masih kesulitan dalam menuliskan representasi verbal dan menjelaskannya.

Berdasarkan hal-hal di atas, dengan media audio visual berbentuk video dapat mendorong minat siswa untuk lebih fokus terhadap pembelajaran, selain itu dengan menggunakan video mengurangi kejenuhan siswa ketika di dalam kelas karena dengan adanya video ini peserta didik akan lebih bersemangat serta memiliki ketertarikan terhadap mata pelajaran matematika, sehingga pembelajaran di kelas tersampaikan dengan maksimal. Maka dengan itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian apakah ada pengaruh dalam penggunaan media audio visual yang berbentuk video pembelajaran terhadap kemampuan representasi matematis siswa. Sehingga penulis tertarik untuk mengambil judul **“Pengaruh Media Audio Visual**

Terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa Kelas VII SMP 19 Rejang Lebong”.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan dan mengingat batasan yang dimiliki oleh peneliti serta agar penelitian yang dilakukan lebih fokus menghindari kesalahan persepsi dan perluasan masalah. Peneliti hanya membatasi permasalahan yang berkaitan dengan:

1. Peneliti memberi batasan yang meliputi penggunaan media audio visual.
2. Penelitian ini sebatas kemampuan representasi matematis siswa pada materi bangun datar segiempat kelas VII SMP Semester Dua Tahun ajaran 2023/2024.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat diidentifikasi masalah penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Pada saat pembelajaran didalam kelas pendidik masih sering hanya menjelaskan gambar dengan metode ceramah yang bisa membuat siswa bingung.
2. Masih banyak pendidik yang belum menggunakan teknologi sebagai fasilitas sekolah seperti infocus dan laptop sehingga bisa menarik semangat para siswa untuk belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya ialah Apakah ada pengaruh media audio visual terhadap kemampuan representasi matematis siswa kelas VII SMPN 19 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap kemampuan representasi matematis siswa kelas VII SMPN 19 Rejang Lebong.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan Penelitian berdasarkan tujuan penelitian diatas. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, diantaranya:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang penggunaan media dan pengetahuan mengenai materi segiempat serta memperkaya khasanah perkembangan dan referensi khususnya mengenai hubungan antara kompetensi guru dalam mengajar terhadap pembentukan karakter siswa.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dalam proses pembelajaran serta

mendorong siswa untuk lebih semangat serta bisa berperan aktif dalam pembelajaran dikelas.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan dan saran bagi guru dalam motivasi belajar, pada saat proses pembelajaran serta mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran serta mengoptimalkan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat membantu meningkatkan kualitas Pendidikan dan pembelajaran, mengembangkan budaya akademik, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.



