

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari bagi peserta didik. Besarnya peran matematika sangat berpengaruh bagi kehidupan nyata, karena matematika merupakan ilmu yang berperan penting sebagai dasar dari perkembangan teknologi serta matematika juga berperan dalam berbagai disiplin ilmu.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru menjadi sorotan utama sebab guru secara langsung mempengaruhi, menilai dan mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi manusia cerdas, terampil dan bermoral. Oleh karena itu upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa tidak terlepas dari kemampuan guru dalam mengajar serta penggunaan strategi, metode, dan media pembelajaran yang tepat.

Dengan perkembangan teknologi informasi saat ini, banyak media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga lebih menarik para siswa untuk memahami materi tersebut dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Media pembelajaran yang digunakan guru dapat berupa buku, gambar, alat peraga, alat-alat elektronik, video dan sebagainya.

Dalam penyelenggaraan pendidikan disekolah dilakukan melalui proses belajar mengajar, tidak selalu berjalan dengan baik, karena sering terdapat beberapa hambatan. Namun hambatan itu masih bisa diatasi apabila dalam proses belajar mengajar dilakukan dengan disiplin. Keberhasilan siswa dalam

mempelajari materi pelajaran dinyatakan dengan hasil belajar. Hasil belajar dalam hal ini biasanya dinyatakan dengan skor atau nilai. Hasil belajar siswa tersebut merupakan gambaran keberhasilan siswa dalam proses belajar. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa merupakan alat untuk mengetahui seorang siswa mengalami perubahan atau tidak dalam belajar.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami dan sebagian siswa beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang tidak disukai, sehingga dapat menghambat hasil belajar yang maksimal. Banyak faktor yang mempengaruhi siswa beranggapan bahwa matematika sulit dipahami. Diantaranya adalah pembelajaran matematika yang cenderung tidak menarik, pemberian motivasi oleh orang tua kurang, sehingga hal ini memunculkan kesan pelajaran matematika angker dan menyeramkan. Perlu diingat bahwa pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai merupakan daya dukung bagi siswa untuk dapat mencapai prestasi gemilang dalam bidang matematika. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan pembelajaran matematika yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Proses pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa memahami materi pelajaran matematika yang disampaikan. Selain itu, pembelajaran matematika lebih terkesan dihafalkan rumusnya sehingga, sulit untuk siswa mencari kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Ramdhan Y. Hasim sebagai guru mata pelajaran matematika di SMA Negeri 1 Tibawa pada semester ganjil tahun ajaran 2019-2020, diperoleh informasi bahwa hasil belajar matematika siswa pada materi vektor dimensi tiga masih rendah masih rendah dengan interval 62,50 s/d 71,55 sehingga belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah

ditetapkan. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa karena penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat pada materi vektor dimensi tiga. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai hasil belajar siswa pada materi vektor dimensi tiga pada tahun 2019/2020 sebagai berikut:

Tabel 1.1 Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Vektor Dimensi Tiga Kelas X IPA Pada Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020 di SMA Negeri 1 Tibawa

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-rata	KKM
X IPA-1	30	71,55	75
X IPA-2	30	64,20	
X IPA-3	30	62,50	
X IPA-4	30	69,20	
X IPA-5	31	69,35	
X IPA-6	31	70,45	

Sumber Data : SMA Negeri 1 Tibawa

Untuk kelas X IPA di SMA Negeri 1 Tibawa tahun ajaran 2019/2020, yang memiliki kecenderungan hasil rata-rata yang terendah adalah kelas X IPA-3. Hal ini berdasarkan nilai ulangan harian pada materi vektor dimensi tiga dimana kelas X IPA-3 mempunyai nilai rata-rata paling rendah dibandingkan kelas X IPA yang lain.

Akar permasalahan berikutnya adalah pendidikan sekarang dihadapkan dengan kondisi pandemi virus covid-19. Perkembangan covid-19 dengan cepat menyebar luas di seluruh dunia. Hal tersebut mempengaruhi perubahan-perubahan dan pembaharuan kebijakan untuk diterapkan. Salah satu kebijakannya yaitu pada bidang pendidikan. Kebijakan ini mengharuskan seluruh pembelajaran di sekolah di tiadakan. Sebagai gantinya pembelajaran dilakukan di rumah agar dapat

memutus rantai penyebaran virus *covid-19* bagi peserta didik, pendidik dan seluruh jajarannya. Salah satu sarana atau alat yang dibutuhkan pada saat pandemi *covid-19* yaitu pembelajaran daring atau online. Dengan adanya pandemi *covid-19* tentu juga akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Adapun dalam pembelajaran di tengah pandemik seperti ini, berbagai cara dilakukan guru untuk menuntaskan hasil belajar siswa, media social sangat diperlukan dalam hal ini, banyak aplikasi yang dikembangkan guna dijadikan sarana untuk menggali materi dan kemampuan siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan, walaupun ada beberapa kendala yang ditemui ketika pembelajaran ditengah pandemi tercipta. Dengan media dan kondisi yang ada, guru berusaha semaksimal mungkin menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu menggali setiap kemampuan siswa.

Dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran online di masa pandemi Covid-19 ini, diharapkan membuat siswa senang dalam belajar di rumah, sebab kebanyakan dari mereka sudah tahu mengotak-atik sebuah teknologi, sehingga mempermudah pendidik dalam memberikan sebuah pembelajaran matematika melalui media online. Salah satu media pembelajaran jarak jauh yang familiar dan sering digunakan yakni media Youtube. Media Youtube adalah salah satu media yang memuat berbagai video dari para pengguna youtube atau yang dikenal dengan sebutan Youtuber. Penggunaan media Youtube ini sudah menjadi salah satu media yang diminati semua kalangan.

Berkaitan dengan kondisi saat ini, yaitu dengan adanya wabah Covid-19, media youtube efektif digunakan pendidik dalam memberikan penjelasan materi matematika melalui video yang direkam dan di share di media youtube agar siswa

memahami materi yang telah dijelaskan oleh pendidik, dan siswa dapat melihat berbagai video pembelajaran yang ada di media Youtube tersebut. Dan satu lagi, media youtube bisa dipelajari kapan saja untuk menggali kemampuan setiap siswa dalam memahami hasil belajar, selain itu media youtube dapat menjangkau semua kondisi siswa yang berada dalam full jaringan ataupun dalam jaringan yang sulit untuk dijangkau. Media youtube bisa saja menunjang hasil belajar yang positif sesuai apa yang diutaran diatas. Karena penjelasan berulang dari youtube tersebut dapat memahamkan siswa sampai pada akar permasalahan materi.

Berdasarkan uraian diatas, banyak hal yang dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran di masa kondisi wabah Covid-19, khususnya untuk pembelajaran matematika di sekolah menengah atas. Salah satunya yaitu menggunakan media youtube, dalam penjelasan materi yang disajikan semenarik mungkin dalam bentuk video dan mengupload nya di media Youtube. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan suatu peneltian yang berjudul *“Meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui media pembelajaran Youtube pada materi vektor dimensi tiga di kelas X IPA-3 SMA Negeri 1 Tibawa dimasa pandemi Covid-19”*

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, Maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Proses belajar mengajar pelaksanaannya tidak selalu berjalan dengan baik karena adanya beberapa hambatan.
2. Siswa beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang kurang disenangi dan sulit di pahami.

3. Pembelajaran matematika masih mengandalkan hafalan rumus sehingga terkesan hanya mengerjakan latihan soal dan tidak ada manfaat untuk kehidupan sehari-hari .
4. Di wabah pandemi Covid-19, membuat pendidik kesulitan dalam memilih media pembelajaran online yang membuat siswa senang dalam mengikuti pembelajaran matematika
5. Media yang ditampilkan oleh pendidik belum mampu menghasilkan hasil belajar siswa lebih baik

1.3 Batasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui media pembelajaran Youtube pada materi vector dimensi tiga di kelas X IPA-3 SMA Negeri 1 Tibawa di masa pandemi Covid-19.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “ Apakah melalui media pembelajaran Youtube dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi vektor dimensi tiga di kelas X IPA-3 SMA Negeri 1 Tibawa?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran Youtube pada materi vektor dimensi tiga di kelas X IPA-3 SMA Negeri 1 Tibawa.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat :

1. Bagi peneliti :

sebagai pemikiran pemecahan masalah belajar di wabah pandemi Covid-19

2. Bagi Guru

- a. Diharapkan dapat memberikan alternatif pemilihan media untuk memberikan tingkat pemahaman dalam pembelajaran Matematika di wabah pandemi Covid-19
- b. Dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu media di wabah pandemi Covid-19 dalam merangsang siswa untuk berfikir secara audiovisual.

3. Bagi Siswa

- a. Sebagai pemicu motivasi belajar sehingga siswa dapat belajar Matematika dengan baik dan tidak membosankan.
- b. Dengan daya tarik yang tinggi terhadap media Youtube siswa lebih termotivasi untuk memahami.

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka penggunaan media pembelajaran di wabah pandemi Covid-19.