

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Bagian modal penting dari kehidupan adalah pendidikan untuk mendapatkan pola kepribadian yang baik dan mengembangkan potensi diri sehingga dapat diterima oleh masyarakat. Julaeha (2019:174) menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu hasil kemajuan kecerdasan dan budaya suatu bangsa yang ditingkatkan berdasarkan kultur bangsa Indonesia yang berasas Pancasila sebagai cita-cita dan pernyataan tujuan pendidikan. Salah satu upaya untuk menciptakan pendidikan berkualitas, guru harus bertindak sebagai fasilitator tanpa mengesampingkan kewajiban siswa, yakni dengan siswa harus ikut aktif menemukan jawaban dari suatu masalah. Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan guru sebagai pihak yang sangat berperan menentukan keberhasilan suatu pendidikan maka bagi guru harus terdapat kesadaran diri untuk merancang kegiatan belajar mengajar yang baik dan semenarik mungkin sehingga menciptakan mutu akademik dan pembelajaran yang berkualitas.

Darmadi (2019:1) mengatakan bahwa pendidikan dalam kehidupan manusia merupakan kebutuhan yang harus ada seumur hidup sebab potensi yang dimiliki individu dapat mengembangkan unsur-unsur positif dirinya sendiri dan orang lain. Pendidikan dapat mengubah pemikiran tentang hidup sehingga kapasitas diri seseorang akan semakin mumpuni dan mudah menempatkan diri di masyarakat seperti mendapatkan lapangan pekerjaan.

Melalui pendidikan juga diharapkan terdapat generasi yang menjadi inovasi bangsa sebagai meningkatnya potensi manusia. Secara garis besar pendidikan adalah modal mengubah pemikiran manusia untuk menjadi lebih produktif dengan melihat berbagai hal yang dapat dikembangkan disekitarnya dan memiliki potensi pada dirinya berdasarkan pengalaman belajar yang telah dilaluinya.

Berhasil tidaknya kegiatan belajar mengajar bisa dilihat dari hasil belajar siswa. Pelajaran matematika termasuk salah satu pelajaran yang mengutamakan kemampuan menguasai konsep yang bagus sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang bagus pula. KBBI (2014:888) memberikan definisi bahwa matematika merupakan pengetahuan yang membahas bilangan, keterkaitan dan tata cara yang digunakan untuk menyelesaikan persoalan tentang bilangan. Fahrurrozi dan Hamdi (2017:3) mengatakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran terstruktur dengan mengkaji pola keterkaitan, bahasa, gagasan dan keterampilan dan bahasa yang semuanya dibahas menggunakan logika dan pada akhirnya menghasilkan kesimpulan.

Secara garis besar dikatakan bahwa matematika merupakan ilmu dengan kelogisan pikir yang berisi angka, konsep dan prinsip yang ditulis menggunakan bahasa simbol yang dalam penyelesaiannya membutuhkan pemahaman dan keterampilan. Oleh karena itu, tidak dipungkiri bahwa matematika membutuhkan pemikiran dan perhitungan yang tepat, akurat dan ketelitian dalam menjelaskan materi dan soal sehingga dalam proses pembelajaran siswa cenderung merasa bosan dan pasif. Kemampuan

memahami masalah dan kemampuan siswa merespon di kelas mempengaruhi pada hasil belajar matematika yang diperoleh siswa.

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan terlihat bahwa matematika sebagai ilmu yang dijadikan sumber dan dasar dalam memahami ilmu penting lainnya. Matematika merupakan ilmu yang terstruktur, deduktif, berisi pola hubungan dan bahasa sehingga matematika merupakan ratu sekaligus pelayan ilmu lain (Rosmala, 2018:8). Guru perlu menggunakan model pembelajaran yang efektif serta menarik saat pembelajaran matematika, sedangkan pada kenyataannya, guru menjelaskan materi selama kegiatan pembelajaran tetapi siswa tidak paham dan siswa cenderung takut untuk bertanya.

Jatmiko dan Wilujeng (dalam Putri, Pujani dan Devi : 94) menyatakan bahwa siswa kurang dalam hal keterampilan sosial dan proses memecahkan masalah yang kurang akan kerja sama menyebabkan peserta didik pasif dalam pembelajaran. Hanya ada beberapa siswa dalam satu kelas yang dapat mengerjakan latihan secara mandiri, yang sering tampil mereka saja yang pintar sementara yang lain sebagai objek dalam pembelajaran. Kondisi demikian dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sebab materi yang tidak ditanyakan dianggap paham oleh guru. Akibatnya pada saat tes berlangsung baik dalam bentuk soal latihan, penugasan maupun ujian sekolah, siswa tidak akan bisa menyelesaikan masalah yang diberikan dan hasilnya kurang optimal.

Selain minat siswa terhadap pelajaran matematika kurang, yang menjadi permasalahan bagi pengajar adalah model pembelajaran yang digunakan terbatas karena menyesuaikan dengan media pembelajaran yang

kurang optimal dan gaya belajar. Berdasarkan pemerolehan data dari wawancara, Bapak Muhammad Kamarudin selaku guru matematika SMK Al-Karimiyyah mengatakan “Respon siswa secara umum masih pada kategori cukup karena tidak semua menunjukkan respon positif secara mandiri. Sebelum pandemi siswa diajari matematika menggunakan model kontekstual karena gaya belajar siswa mengarah ke gaya belajar kinestetik dan saat pandemi pembelajaran daring kurang efektif untuk pembelajaran matematika karena tidak melakukan pembimbingan intensif secara daring. Terkait terbatasnya media pembelajaran yang digunakan maka perlu pembimbingan konsep dan aplikasi matematika pada kondisi kontekstual sebab media seperti *powerpoint* (ppt) atau video pembelajaran juga jarang digunakan pada Pembelajaran Tatap Muka (PTM). *Powerpoint* (ppt) atau video pembelajaran yang diberikan kepada siswa itupun mengambil dari *google* atau *youtube*”.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka seorang guru harus bisa merancang ulang konsep pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang optimal. Untuk saat ini, penggunaan media pembelajaran dengan konten pembelajaran yang menarik dan inovatif sangat diperlukan sebagai alternatif dalam pembelajaran. Permasalahan keterbatasan media yang timbul di SMK Al-Karimiyyah khususnya kelas XI seperti halnya media yang tersedia hanya berupa buku cetak. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran kurang interaktif antara guru dan siswa sebab materi matematika bersifat abstrak dan perlu disajikan dalam bentuk yang lebih konkret. Ananda dan Putri (2016: 38) berpendapat bahwa pada umumnya siswa tidak memahami makna dan asal

mula rumus terbentuk akan tetapi mereka menghafal rumus saja sehingga sulit dalam mengerjakan soal tanpa melihat rumus dan hasil belajar matematika siswa dalam kategori cukup. Untuk memperbaiki hasil belajar matematika, guru dapat memulainya dengan memperbaharui model dan media yang dipakai saat proses belajar mengajar.

Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan dengan salah satu model pembelajaran yaitu model *guided inquiry learning*. Manfaat dari model *guided inquiry learning* diantaranya adalah *self-concept* yang ada pada diri siswa dapat dibentuk dan dikembangkan, membantu siswa dalam mengingat dan mentransfer pada keadaan pembelajaran yang baru (Jundu, 2020: 105). Selain itu, model ini mendorong siswa berpikir dan mengerjakan persoalan secara mandiri, objektif, jujur dan terbuka dan mendorong siswa dalam membuat hipotesis atau dugaan sementara secara mandiri. Berdasarkan beberapa manfaat yang didapat maka kesimpulannya adalah model *guided inquiry learning* secara tidak langsung mendorong siswa dalam proses peningkatan hasil belajarnya secara optimal. Sriwahyuningsih (2020:65) menyatakan mengenai hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar yang didapat seseorang meliputi berbagai aspek yang mendeskripsikan pemahaman individu pada proses tertentu baik berupa kognitif dan afektif maupun psikomotorik.

Tidaklah cukup pembelajaran yang hanya mengandalkan pembagian materi berupa *file* atau membagikan video pembelajaran bersumber dan termuat di *youtube* untuk memberi pemahaman dan menarik perhatian siswa

dalam belajar matematika. Penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal mengakibatkan pembelajaran kurang efektif, pernyataan ini didukung oleh pendapat salah satu siswa kelas XI-2 SMK Al-Karimiyyah bernama Nur Jamilah yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika sulit, menakutkan, dan membosankan. Hal tersebut disebabkan pembelajaran berlangsung dengan pemberian materi, contoh soal, latihan dan dalam belajar terfokus menggunakan buku paket.

Penguasaan teknologi diperlukan untuk memberikan dampak positif terhadap pembelajaran di sekolah. Sumber belajar tidak hanya fokus pada buku paket untuk mendapatkan hasil belajar matematika yang optimal, dengan berbantuan media sebagai perantara dapat menyampaikan materi yang abstrak menjadi konkret dengan mengembangkan beberapa *software*. Salah satu *software* yang bisa digunakan adalah *Camtasia* yang memiliki fitur edit video yang lengkap dan menarik sehingga cocok digunakan untuk membuat media pembelajaran matematika. Tujuan media ini untuk meningkatkan proses berpikir siswa secara konkret dan meminimlisir rasa bosan siswa dalam belajar matematika. Menurut Awaludin, Hartuti dan Rahadyan (2019: 70), *Camtasia Studio* adalah *software* yang merekam seluruh aktivitas komputer dengan kualitas *file* HD serta dapat mengedit video dan audio dengan efek yang lengkap.

Penggunaan *software* yang efektif dan menarik seperti *camtasia* ini cocok digunakan dalam pembelajaran matematika, misal untuk membuat tutorial, merekam objek di aplikasi lain sehingga bisa disajikan kepada siswa

dengan format *file* yang cukup kecil. Diharapkan dengan adanya media ini dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa serta menstimulasi secara aktif dalam merespon dan berimajinasi. Guru dapat meningkatkan kreativitas dalam merancang konsep belajar mengajar materi matematika agar mudah dipahami serta menarik sehingga paham terhadap materi dan mengurangi rasa bosan saat belajar matematika sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar.

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada materi peluang untuk menarik perhatian siswa diantaranya berupa video pembelajaran yang dibuat menggunakan *software camtasia* karena materi ini banyak menggunakan soal bernalar pada kejadian dan benda-benda yang sering digunakan di kehidupan nyata seperti koin, dadu, kartu dan sebagainya. Dengan tujuan siswa dapat menemukan secara aktif dan mandiri konsep dan cara menyelesaikan masalah maka dipadukan dengan model *guided inquiry learning*. Materi ini dipilih karena siswa cenderung sulit memahami materi dengan mengacu pada sistem menghafal rumus. Oleh karena itu, adanya penggunaan video pembelajaran *software camtasia* yang menarik karena dapat menyajikan materi dengan berbagai bentuk animasi menarik yang disertai audio maka akan menstimulasi siswa untuk memahami konsep matematika yang bersifat abstrak. Media ini dipilih karena mudah dibuat, bisa menyesuaikan dengan materi lain untuk dibuatkan media pembelajaran dan dapat dipelajari dengan mudah dan di mana saja.

SMK Al-Karimiyyah merupakan salah satu sekolah di Kecamatan Gapura Kabupaten Sumenep yang berlokasi di Jalan Raya Gapura Desa Beraji.

Proses pembelajaran matematika dinilai kurang optimal di SMK Al-Karimiyyah berdasarkan hasil wawancara kepada guru matematika kelas XI SMK Al-Karimiyyah, Bapak Muhammad Kamarudin yang menyatakan bahwa hasil pembelajaran matematika berdasarkan hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) semester ganjil SMK Al-Karimiyyah tahun pelajaran 2021/2022, berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) maka dari 42 siswa dapat digolongkan menjadi 3 kategori hasil belajar matematika yaitu siswa dengan hasil belajar kategori tinggi 10%, sedang 30% dan rendah 60%.

Menyadari manfaat model *guided inquiry learning* berbantuan video pembelajaran *software camtasia* serta melihat model dan media pembelajaran tersebut tidak sering digunakan secara optimal dalam pembelajaran, sehingga hendaklah dilaksanakan penelitian untuk mengetahui adanya pengaruh dari penggunaan model *guided inquiry learning* berbantuan video pembelajaran *software camtasia* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Al-Karimiyyah.

Berdasarkan latar belakang inilah peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh model *guided inquiry learning* berbantuan video pembelajaran *software camtasia* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Al-Karimiyyah Beraji”.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang ada maka diberikan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Matematika merupakan salah satu pelajaran abstrak dan membosankan.
2. Pandangan siswa bahwa matematika merupakan pelajaran sulit dan menakutkan.
3. Kegiatan belajar lebih dominan pada guru sedangkan keadaan siswa dalam pembelajaran masih pasif .
4. Model pembelajaran di kelas monoton dan kurang optimal.
5. Hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Al-Karimiyyah kurang optimal.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan peneliti memiliki berbagai keterbatasan sehingga semua permasalahan tidak mungkin diteliti sehingga peneliti memberikan batasan permasalahan agar terarah yang meliputi:

1. Penelitian dilakukan kepada siswa kelas XI SMK Al-Karimiyyah Beraji tahun pelajaran 2021/2022.
2. Model pembelajaran menggunakan model *guided inquiry learning* berbantuan video pembelajaran *software camtasia*.
3. Pokok bahasan adalah peluang tentang peluang kejadian majemuk.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang juga diperoleh beberapa rumusan masalah di bawah ini:

1. Apakah penggunaan model *guided inquiry learning* berbantuan video pembelajaran *software camtasia* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Al-Karimiyyah tahun pelajaran 2021/2022?
2. Seberapa besar pengaruh model *guided inquiry learning* berbantuan video pembelajaran *software camtasia* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Al-Karimiyyah tahun pelajaran 2021/2022?

E. Tujuan Penelitian

Atas dasar rumusan masalah yang telah disampaikan, maka tujuan penelitian yang dikehendaki adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *guided inquiry learning* berbantuan video pembelajaran *software camtasia* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Al-Karimiyyah tahun pelajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh model *guided inquiry learning* berbantuan video pembelajaran *software camtasia* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Al-Karimiyyah tahun pelajaran 2021/2022.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti pada penelitian ini diantaranya:

1. Bagi Siswa
 - a. Siswa mendapat pengetahuan yang aktual tentang alternatif belajar matematika yang memudahkan pemahaman dan menarik.

- b. Siswa mendapat peningkatan hasil belajar matematika sebab siswa tanpa terbatas waktu dan tempat melalui pemanfaatan video pembelajaran secara optimal.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai informasi berupa masukan khususnya guru matematika bahwa penggunaan model *guided inquiry learning* berbantuan video pembelajaran *software camtasia* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
- b. Memberikan saran bagi guru sebagai fasilitator dan pemberi motivasi siswa agar mengembangkan mutu pembelajaran yang baik dalam pemenuhan segala keperluan dan keinginan siswa dalam belajar yang beragam.
- c. Guru termotivasi untuk menggunakan model *guided inquiry learning* berbantuan video pembelajaran berbasis *software camtasia*.

3. Bagi Sekolah

- a. Menjadi bahan dalam pelajaran matematika yang dipandang sebagai pelajaran kategori sulit dan membosankan untuk meningkatkan mutu akademik siswa khususnya mata pelajaran.
- b. Sebagai pedoman penggunaan model *guided inquiry learning* berbantuan video pembelajaran *software camtasia* saat pembelajaran di kelas atau sekolah lainnya.

4. Bagi Peneliti

- a. Salah satu perwujudan dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni penelitian sebagai tanggung jawab mahasiswa akademik.
- b. Sebagian persiapan peneliti menjadi calon guru agar dapat menyelesaikan kewajibannya di lapangan dan menyesuaikan diri dengan permasalahan yang akan dihadapi.
- c. Memperoleh pengalaman langsung melaksanakan pembelajaran matematika dengan model *guided inquiry learning* berbantuan video pembelajaran *software camtasia* serta dikembangkan di lapangan dan dijadikan pedoman penggunaan.

G. Definisi Operasional

Penelitian ini mencakup beberapa definisi operasional yaitu:

1. Model *guided inquiry learning*

Model *guided inquiry learning* (inkuiri terbimbing) adalah model pembelajaran dengan siswa sebagai pusat pembelajaran guna mengembangkan pola berpikir dan bernalar secara mandiri dalam menemukan suatu konsep dari permasalahan dengan tetap dibimbing dan diawasi oleh guru dengan memperhatikan kesesuaian dengan konsep yang ada.

2. Video Pembelajaran *Software Camtasia*

Video pembelajaran *software camtasia* adalah video pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan *software camtasia* yang menyediakan

lengkap mulai dari *screen recorder*, *editing video* dan efek yang menarik sehingga cocok dijadikan media pembelajaran yang memuat presentasi.

3. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika adalah pencapaian pengetahuan sesudah melewati serangkaian belajar matematika baik berupa pengetahuan, keterampilan dalam memecahkan masalah matematika maupun berdasarkan nilai yang didapat dari belajar matematika baik berupa angka/huruf.

