**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan adalah salah satu hal yang paling mendasar dalam kehidupan. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 dalam pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan merupakan 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.

Pendidikan di Indonesia saat ini masih tergolong sangat memprihatinkan. Hal ini terlihat dari rendahnya mutu pendidikan. Salah satu indikator yang menunjukkan mutu pendidikan di tanah air cenderung masih rendah adalah hasil penilaian internasional tentang prestasi siswa. Berdasarkan data *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) 2011 menunjukkan peringkat pembelajaran matematika Indonesia berada pada posisi ke-40 dari 59 yang ikut berpartisipasi yaitu 45 negara dan 14 peserta sebagai tolak ukur yang ikut berpartisipasi. Pencapaian skor rata-rata Indonesia adalah 386, sedangkan skor rata-rata internasional 500.

Hasil belajar matematika yang dicapai siswa selain dipengaruhi faktor dari dalam diri siswa juga dipengaruh faktor dari luar. Faktor dari dalam diri siswa salah satunya adalah kemampuan awal yang dimiliki setiap siswa sebelum pembelajaran, sedangkan faktor dari luar yakni faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah atau kualitas pengajaran yang dilakukan guru.

Banyak masalah-masalah yang muncul dalam sistem pendidikan di Indonesia. Salah satu diantaranya adalah pemilihan metode pengajaran yang kurang tepat sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Pemilihan metode sangat mempengaruhi aktifitas siswa dalam pembelajaran. Apabila metode tepat dan menyenangkan dapat membuat siswa bersemangat dan aktif dalam pembelajaran. Sebaliknya apabila metode tidak tepat atau membosankan terkadang membuat siswa tidak bersemangat untuk belajar.

Suatu kegiatan pembelajaran di sekolah membutuhkan sumber belajar yang akan disampaikan di kelas dalam proses pembelajaran. Saat ini sumber belajar yang banyak dijumpai berbentuk buku panduan pembelajaran yang dipakai oleh guru dan siswa. Namun terkadang beberapa siswa kurang tertarik untuk membuka buku paket pelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sumber lain belajar yang bisa membuat siswa tertarik untuk belajar.

Penyelenggaraan pendidikan harus disesuaikan dengan perkembangan zaman. Saai ini teknologi sudah berkembang begitu pesatnya. Teknologi sudah masuk kedalam dunia pendidikan. Teknologi sudah banyak digunakan dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Banyak media-media pembelajaran yang digunakan saat ini menggunakan teknologi. Para siswa bisa memanfaatkan teknologi dan media dalam serangkaian cara untuk meningkatkan hasil belajar. Namun pemanfaatan teknologi bukan berarti bahwa teknologi menggantikan guru, tetapi lebih kepada teknologi dan media bisa membantu para guru dalam mengajar. Salah satunya adalah media pembelajaran dalam bentuk media video.

Video sebagai salah satu media merupakan gabungan antara audio dan visual atau dapat dikatakan video adalah media audio-visual. Video sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) maupun fiktif bisa bersifat informative, edukatif maupun instruksional (Sadiman, 1986:74). Sedangkan media video pembelajaran adalah suatu alat bantu guru dalam mengajar yang berisi materi-materi pembelajaran dalam bentuk gambar bergerak. Video diyakini sebagai media visual dengan gambar bergerak yang mampu meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian Pike (1989), media visual dapat memperkuat daya ingat siswa dari 14 hingga 38 persen. Tidak hanya itu waktu yang diperlukan untuk menyajikan sebuah konsep dapat berkurang hingga 40 persen ketika media visual digunakan untuk presentasi lisan. Media visual mungkin tidak memiliki ribuan kata, namun ia tiga kali lebih efektif jika dibandingkan dengan kata-kata saja (Kosasih, 2013:69).

Pendekatan *scientific* merupakan pendekatan di dalam kegiatan pembelajaran yang mengutamakan kreativitas dan temuan-temuan siswa. (Kosasih, 2013:72). Pendekatan ilmiah (*scientific appoach*) dalam pembelajaran semua mata pelajaran meliputi menggali informasi melaui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta. Proses mengamati dapat dilakukan dengan menyajikan media obyek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya (Kemdikbud, 2013:187). Pendekatan *scientific* dapat memicu muncul dan terciptanya berbagai pengalaman belajar yang diperoleh siswa dengan melibatkan seluruh panca indera, fisik, dan psikis siswa sehingga membantu mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Selain itu pendekatan *scientific* dapat membantu guru mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi untuk memfasilitasi siswa mengoptimalkan pengembangan potensi yang dimilikinya sehingga membantu mengoptimalkan perolehan hasil belajarnya (Susilana, 2014:192). Oleh karena itu peneliti memilih *scientific approach* sebagai pendekatan pembelajaran yang dipadukan dengan mengambil media obyek yang disajikan dalam bentuk video.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “***Pengaruh Pengunaan Media Video Pembelajaran pada Pendekatan Scientific terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI MIA SMA Negeri 1 Bantaeng dengan Memperhatikan Kemampuan Awal***”

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana deskripsi kemampuan awal siswa yang akan diajar dengan menggunakan media video pembelajaran pada pendekatan *scientific* dan siswa yang akan diajar dengan tidak menggunakan media video pembelajaran pada pendekatan *scientific*?
2. Bagaimana deskripsi hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media video pembelajaran pada pendekatan *scientific* dan siswa yang diajar dengan tidak menggunakan media video pembelajaran pada pendekatan *scientific*?
3. Dengan memperhatikan kemampuan awal, apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang diajar dengan menggunakan media video pembelajaran pada pendekatan *scientific* dan siswa yang diajar dengan tidak menggunakan media video pembelajaran pada pendekatan *scientific*?
4. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui deskripsi kemampuan awal siswa yang diajar dengan menggunakan media video pembelajaran pada pendekatan *scientific* dan siswa yang diajar dengan tidak menggunakan media video pembelajaran pada pendekatan *scientific*.
2. Untuk mengetahui deskripsi hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media video pembelajaran pada pendekatan *scientific* dan siswa yang diajar dengan tidak menggunakan media video pembelajaran pada pendekatan *scientific*.
3. Untuk mengetahui apakah dengan memperhatikan kemampuan awal, terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang diajar dengan menggunakan media video pembelajaran pada pendekatan *scientific* dan siswa yang diajar dengan tidak menggunakan media video pembelajaran pada pendekatan *scientific.*
4. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
2. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran matematika.
3. Meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
4. Bagi Guru

Sebagai salah satu sarana/media yang bisa dipilih guru untuk memperbaiki proses pembelajaran dikelas.

1. Bagi Sekolah

Dapat memberikan informasi mengenai pendekatan pembelajaran dan media-media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkat kualitas pembelajaran matematika di sekolah.