

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional, mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Agar siswa termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan berpartisipasi di dalamnya, proses pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Pemanfaatan sumber belajar yang menarik dan menyenangkan merupakan salah satu strategi penting untuk meningkatkan minat belajar dan membantu siswa memahami pelajaran yang diajarkan. Sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran, guru harus memperhatikan penggunaan media dalam pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sebaik-baiknya selama proses belajar mengajar, maka setiap pendidik perlu mempelajari bagaimana cara memilih dan menentukan media pembelajaran. Umumnya pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas sangat kaku dan ketat. Padahal siswa mengharapkan belajar dengan cara menyenangkan, sebab mereka menyadari dengan proses pembelajaran yang menyenangkan akan membuat mereka benar-benar tertarik. Minat belajar setiap siswa akan meningkat jika media pembelajaran yang digunakan tepat dan menyenangkan, dan siswa mendapat informasi tentang materi pelajaran. Proses pembelajaran akan lebih berjalan lancar jika semua siswa memiliki minat untuk belajar sehingga mereka akan partisipasi mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas dengan sungguh-sungguh.

Minat belajar adalah suatu ketertarikan atau perhatian yang efektif berupa dorongan dari dalam diri seseorang sehingga kegiatan yang dilakukan akan berasa menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan

dalam dirinya (Ahmad Susanto, 2013). Dalam dunia psikologi kata minat bukan termasuk istilah yang populer, dimana banyaknya kebergantungannya pada faktor-faktor internal lainnya seperti: pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan. Sehingga siswa akan merasa tertarik atau berminat dalam melakukan aktivitas belajar dirasa senang dan asyik, menganggap aktivitas belajar sebagai suatu hobi dan bagian dari hidup (Syah, 2013). Indikator minat belajar menurut Slameto terdiri dari: perasaan senang, keterlibatan siswa, katertarikan, dan perhatian siswa saat proses pembelajaran (Slameto, 2010).

(Nunu, 2012) kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah alat, pendekatan, dan teknik yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar dan sebagai media keterlibatan guru-siswa selama proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Dengan demikian, pengertian singkat media pembelajaran dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang berfungsi sebagai saluran komunikasi selama kegiatan pendidikan (Hamalik, 1994). Teknologi saat ini memiliki dampak yang lebih besar pada pendidikan, terutama dengan penggunaan media sosial. Media sosial saat ini berkembang cukup pesat, dan tidak hanya untuk tujuan praktis berkomunikasi. Namun, teknologi juga dapat sebagai alat pendukung konten pembelajaran (Hidayatullah, 2018).

Media yang digunakan dalam pembelajaran di SMPN 1 Wilangan adalah papan tulis, buku paket, dan LKS. Dengan menggunakan media tersebut membuat siswa merasa jenuh dan bosan dapat dilihat dari banyaknya siswa yang ngobrol sama temannya, terkadang berpaling untuk melihat hp karena dirasa pembelajaran terlalu monoton, buku kurang dilengkapi dengan animasi, sehingga tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan. Guru masih belum menggunakan media yang menarik dan

terkini, dan belum ada variasi penugasan untuk memudahkan siswa memahami materi dengan proses pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga siswa kurang bersemangat dan kurang memperhatikan pelajaran dengan baik. Akibatnya akan mempengaruhi rendahnya minat dan kemampuan mereka dalam belajar Matematika dilihat dari hasil belajar mereka yang kurang. Dengan menggunakan media padlet yang menarik dilihat dari fitur-fiturnya, kemudahan dalam mengakses, dan murah kuota bahkan merupakan media online terkini yang bisa dilihat dihp kapan saja. Media padlet juga memberikan solusi bagi siswa yang sering melihat hp bisa mempelajari materi lewat hp memudahkan siswa memahami materi dengan proses pembelajaran yang menyenangkan ditunjukkan dengan siswa bekerja kelompok saling bertukar pikiran saat membuat caption tentang bangun ruang dan siswa lebih aktif bertanya kepada guru dan teman-temannya. Sehingga dengan begitu akan mempengaruhi meningkatnya minat dan kemampuan siswa dalam belajar Matematika.

Media padlet *caption* adalah suatu situs website jenis blog yang berbentuk link dalam media sosial diilustrasikan sebagai papan tulis daring yang digunakan oleh siswa dan guru untuk mengirim catatan pada halaman yang sama (Kurniawan, E. H, 2018). Catatan yang diposting oleh guru dan siswa dapat berisi tautan, video, gambar, dan file dokumen dengan dilengkapi *caption* yaitu sebuah rangkaian kata yang membentuk kalimat yang digunakan untuk melengkapi suatu foto atau gambar. Berkaitan dengan pembelajaran Matematika, penggunaan model pembelajaran dengan menggunakan media padlet untuk menuliskan *caption* yaitu sebagai media untuk memudahkan mengutarakan pendapat atau hasil pekerjaan siswa pada dinding padlet disertai dengan *caption*. Sehingga dengan membuat *caption* tentang sifat-sifat bangun ruang, siswa akan lebih leluasa berkeaktivitas dan tidak berfikir bahwa materi Matematika hanya tentang

rumus-rumus saja, siswa tidak merasa jenuh dan lebih antusias dalam belajar. Sehingga akan meningkatkan minat siswa untuk lebih senang terhadap Matematika.

Sudah ada beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Padlet Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMPN 3 Kembang". Penelitian sekarang menjelaskan tentang "Efektivitas Media Padlet Materi Bangun Ruang Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa di SMPN 1 Wilangan". Peneliti memilih jenjang SMP karena menurut psikologi anak remaja usia sekitar 14-18 tahun secara kognitif remaja mulai dapat berfikir logis tentang gagasan abstrak, mempunyai kemampuan nalar, wawasan berfikirnya semakin luas dan dalam segi tingkah laku mereka mampu membuka diri untuk memperluas pertemanan kecenderungan untuk membentuk kelompok, melakukan fantasi dan lebih banyak berbicara dengan begitu ia mampu mengeksplorasi bahasa/kata yang ada pada dirinya.

Pemilihan tentang materi bangun ruang ini adalah karena bangun ruang berkaitan dengan warna, garis, bangun, bentuk, ruang, serta hubungannya. Hal ini termasuk kemampuan untuk membayangkan, menggambar ide spasial dan menjelaskan secara akurat susunan keruangan, menurut Armstrong seperti yang dikutip di (Nugroho, N.P., 2017). Bangun ruang juga dapat digambarkan dengan bentuk-bentuk yang ada dengan sifat-sifatnya. Dengan begitu gambar bangun ruang tersebut bisa dilengkapi dengan kata-kata/*caption* dengan menggunakan media Padlet untuk menuliskan *caption* untuk memudahkan mengutarakan pendapat atau hasil pekerjaan siswa pada dinding padlet sehingga peserta didik akan lebih mudah menghafal dan memahami sifat-sifat bangun ruang dengan *caption* tersebut dan menjadikan mereka lebih minat untuk mempelajari Matematika. Sehingga saya memilih judul "**Efektivitas Media Padlet**

***Caption Materi Bangun Ruang Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa di SMPN 1 Wilangan "***

**B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana minat belajar Matematika siswa di SMPN 1 Wilangan pada materi bangun ruang dengan menggunakan media buku tulis ?
2. Bagaimana minat belajar Matematika siswa di SMPN 1 Wilangan pada materi bangun ruang dengan menggunakan media padlet ?
3. Bagaimana efektivitas pembelajaran materi bangun ruang dengan menggunakan media buku tulis dan dengan menggunakan media padlet terhadap minat belajar Matematika siswa di SMPN 1 Wilangan?

**C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui minat belajar Matematika siswa di SMPN 1 Wilangan pada materi bangun ruang dengan menggunakan media buku tulis.
2. Mengetahui minat belajar Matematika siswa di SMPN 1 Wilangan pada materi bangun ruang dengan menggunakan media padlet.
3. Mengetahui efektivitas pembelajaran materi bangun ruang dengan menggunakan media buku tulis dan dengan menggunakan media padlet terhadap minat belajar Matematika siswa di SMPN 1 Wilangan.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat positif bagi banyak orang. Manfaat penelitian dari permasalahan diatas adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi peneliti

Dapat digunakan sebagai acuan mengajar, untuk menambah pengetahuan dan wawasan sebagai bekal menghadapi masalah secara nyata pada dunia pendidikan.

2. Manfaat bagi sekolah

Dapat dimanfaatkan di sekolah sebagai media pembelajaran alternatif. Dan hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan dampak positif bagi sekolah.

3. Manfaat bagi siswa

Dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami materi pelajaran Matematika yang dianggap sulit dengan media padlet caption pembelajaran Matematika. Meningkatkan minat dan memberi pengalaman belajar yang asyik dan menyenangkan.

#### **E. Asumsi Penelitian**

Asumsi atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau suatu teori sementara yang belum dibuktikan.

Menurut pendapat Winarko Surakhman sebagaimana dikutip oleh Suharsimi Arikunto dalam buku *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, bahwa asumsi atau anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik (Suharsimi, 2006: 65). Asumsi ini perlu, sebab pernyataan asumptif inilah yang memberi arah dan landasan bagi kegiatan penelaahan kita. Sebuah pengetahuan baru dianggap benar selama kita bisa menerima asumsi yang dikemukakannya.

Berdasarkan dari pengertian asumsi di atas, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah : Minat belajar matematika siswa dipengaruhi oleh efektivitas media padlet *caption* materi bangun ruang yang digunakan dalam pembelajaran.

#### **F. Penelitian Terdahulu**

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang sudah dilakukan yaitu pada **Tabel**

**1.1** sebagai berikut :

*Tabel 1. 1. Hasil penelitian terdahulu*

<b>No.</b>	<b>Nama Peneliti</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Hasil Penelitian</b>
1.	Arif Abdul Haqq (Mahasiswa Tadris Matematika Syekh Nurjati Cirebon).	“Media Digital Padlet Dan Socrative Sebagai Alternatif Pengembangan Desain Pembelajaran Geometri”.	Hasil yang diperoleh dari validasi media didapatkan rata – rata sebesar 66,33 yang termasuk dalam kriteria Sangat Baik dengan presentase keidealan 94,75% dan untuk ahli materi diperoleh hasil validasi dengan rata rata sebesar 64 yang termasuk dalam kriteria Sangat Baik dengan keidealan presentase sebesar 85,33%.

			<p>Sehingga media dapat diuji cobakan. Media pembelajaran padlet dilaksanakan pada kelas VIII B yang digunakan sebagai kelas eksperimen, peneliti memberikan pre-test dan post-test. Dari 21 siswa yang menjadi sampel penelitian hasil pre-test dan post-test diperoleh nilai rata – rata pada N-gain sebesar 0,58 yang termasuk dalam kriteria Sedang. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang baik sebelum dan sesudah pembelajaran pada media Padlet materi bangun ruang sisi datar.</p>
	<p><b>Persamaan</b> dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama membahas tentang penggunaan media padlet dan materi bangun ruang.</p> <p><b>Perbedaan</b> penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu pemanfaatan media padlet sebagai alat evaluasi menggunakan platform Socrative dalam pembelajaran dan materi bangun ruang yang diajarkan mencakup luas permukaan dan volume bangun ruang. Sedangkan pada penelitian ini pemanfaatan media padlet sebagai penyampaian materi saat proses pembelajaran dan materi yang diajarkan mencakup sifat-sifat bangun ruang saja.</p>		
2.	<p>Fahrur Rosikh (Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan, Indonesia).</p>	<p>“Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Bahasa Arab”.</p>	<p>Meningkatnya minat maka prestasi belajar merekapun juga meningkat, yang semula nilai rata-rata tes I sebesar 61,3% meningkat menjadi 68,6% pada siklus I, pada tes II meningkat menjadi 69,3%, pada siklus II lebih meningkat lagi</p>



			<p>menjadi 80%. Dan dari hasil tes juga menunjukkan bahwa siswa yang tuntas belajar dari 6 siswa(40%) pada tes I, menjadi 9 siswa (60%) pada siklus I, dan menjadi 11 siswa (73,33%) pada tes II dan 13 siswa (86,66%) pada siklus II. Sedangkan yang belum tuntas belajar mengalami penurunan dari 9 siswa (60%) pada tes I menjadi 6 siswa (40%) pada siklus I, dan pada tes II menjadi 4 siswa (26,66%) dan menjadi 2 siswa (13,33%) pada siklus II. Maka dapat di katakan bahwa media gambar dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga prestasi mereka pun juga akan meningkat.</p>
	<p><b>Persamaan</b> dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama membahas tentang minat belajar Matematika siswa.</p> <p><b>Perbedaan</b> penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu indikator minat menggunakan teori dari Sukardi sedangkan pada penelitian ini indikator minat menggunakan teori dari Slameto.</p>		
3.	<p>Nabilla Afrasalma Pratama (Pendidikan Matematika, Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Mercu Buana Yogyakarta)</p>	<p>“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran <i>Padlet</i> Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMPN 3 Kembang”.</p>	<p>Berdasarkan hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran <i>Padlet</i> efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil peningkatan prestasi belajar siswa juga dapat dilihat dari lebih rata-rata nilai siswa yang</p>

			diperoleh sebelum perlakuan dan setelah perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu sebanyak 28,57 peningkatan yang diperoleh dari kelas eksperimen, sedangkan 27,85 peningkatan yang diperoleh dari kelas kontrol.
	<p><b>Persamaan</b> dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama membahas tentang penggunaan media padlet.</p> <p><b>Perbedaan</b> penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu pemanfaatan media padlet sebagai alat penyampaian materi. Sedangkan penelitian sekarang pemanfaatan media padlet sebagai penyampaian materi dan tempat berdiskusi siswa dalam membuat caption tentang bangun ruang.</p>		
4.	Yohanes Firmanto (Mahasiswa Pendidikan Sejarah dan Sosiologi, IKIP Budi Utomo).	Implementasi Metode <i>Game Based Learning</i> Dengan Media Aplikasi Padlet Siswa Kelas XI SMA Kristen Baithani Tosari Tahun 2022	Secara singkat, hasil dari penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran berbasis permainan ( <i>game based learning</i> ) menggunakan aplikasi padlet adalah sebagai berikut: Berdasarkan hasil penelitian aktifitas siswa diperoleh informasi bahwa adanya peningkatan kemampuan antusias, responsive, kolaboratif dan kognitif siswa. Hasil tersebut membuktikan bahwa penerapan model game based learning dapat membantu meningkatkan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran kelas XI SMA Kristen Baithani Tosari. Keaktifan siswa dilihat dari aspek

			antusias, <i>responsive</i> , kolaboratif dankognitif dari siklus I sampai siklus II sebagian besar aspek mengalami peningkatan.
	<p><b>Persamaan</b> dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama membahas tentang media padlet.</p> <p><b>Perbedaan</b> penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu media padlet digunakan untuk model pembelajaran berbasis permainan (<i>game based learning</i>) sedangkan penelitian sekarang media padlet digunakan sebagai media berdiskusi dan membuat caption tentang bangun ruang.</p>		

## G. Definisi Operasional

Definisi operasional yaitu definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diobservasi dari apa yang sedang didefinisikan.

1. Efektivitas adalah suatu tolak ukur untuk mencapai tujuan atau sasaran yang diinginkan dan terdapat daya pesan yang mempengaruhi. Efektivitas media pembelajaran merupakan alat komunikasi antara guru dan siswa dalam menyampaikan isi pembelajaran agar siswa menerima pesan yang jelas dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian ini, indikator keefektifan lingkungan belajar adalah: Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian isi materi pembelajaran, kemampuan guru dalam menggunakannya, dan tingkat berpikir siswa.
2. Media padlet adalah website jenis blog yang berbentuk link dalam media sosial berupa papan daring sebagai media pembelajaran yang dimanfaatkan untuk mengirim konten tautan/link, konten video, gambar, dan file dokumen

pembelajaran dimana dapat dikreasikan oleh guru atau siswa dan digunakan untuk mengutarakan pemikiran siswa dan guru pada halaman yang sama.

3. *Caption* adalah sebuah teks singkat yang digunakan untuk melengkapi atau memberi keterangan suatu gambar. Teks singkat tersebut berfungsi untuk mendeskripsikan apa yang ada di gambar tersebut.
4. Bangun ruang adalah suatu bangun tiga dimensi yang memiliki volume, isi, dan memiliki 3 komponen penyusun berupa sisi, rusuk, dan titik sudut dengan bentuk-bentuk dan sifat tertentu.
5. Minat merupakan sesuatu yang timbul sebagai sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan membuat mereka tertarik dan senang sehingga menjadikan seseorang terlibat dan memperhatikan objek yang disenangi.
6. Pengertian media padlet *caption* bangun ruang adalah berupa link yang berisi media papan daring sebagai media pembelajaran yang dimanfaatkan untuk mengirim konten berupa gambar maupun tulisan untuk mengutarakan pemikiran siswa berupa teks singkat yang berisi pengkontruksian dari sifat-sifat bangun ruang untuk melengkapi atau memeberi keterangan suatu gambar bangun ruang agar siswa lebih mudah mengingat sifat-sifat bangun ruang.