BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pada saat ini, proses pembelajaran tidak lagi sebatas melibatkan pendidik dan peserta didik. Namun, keterlibatan media ajar menjadi variabel moderating yang dapat memaksimalkan tujuan pembelajaran. Tujuan yang dimaksud yakni tersedianya suasana baru, kenyamanan belajar dan peningkatan minat dan motorik peserta didik. Dengan demikian, kehadiran teknologi dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman penggunaannya dalam dunia pendidikan.¹

Pendidikan adalah usaha sadar yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.

Menurut UU RI No 20 tahun 2003 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.²

Pendidikan merupakan usaha yang disengaja dan terencana untuk membentuk perkembangan potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang individu dan sebagai warga negara masyarakat, dengan memilih isi (materi), strategi kegiatan, dan teknik yang sesuai. Berkaitan dengan perkembangan yang dialami oleh anak, maka usaha yang disengaja dan terencana (yang disebut pendidikan) tersebut ditujukan untuk membantu anak dalam menghadapi dan melaksanakan tugas-tugas

¹ Faisal Anwar dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada era society 5.0”* (Makassar, CV. Tohar Media, 2022) h 13

² Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013) h 4

perkembangan yang dialaminya dalam setiap periode perkembangan. Dengan demikian, pendidikan mempunyai peranan yang besar dalam mencapai keberhasilan perkembangan anak.³

Penyelenggaraan pendidikan akan lebih efektif dan efisien apabila para guru memiliki kemampuan mendesain program sekaligus menentukan strategi pembelajaran, memilih, menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi.⁴

Pembelajaran yang efektif dan dirancang dengan baik akan memberikan dampak positif kepada peserta didik. Hal ini yang sekiranya harus selalu dipertimbangkan oleh para guru dalam merancang pembelajaran mereka. Pembelajaran yang berhasil tidak hanya ditunjukkan dengan hasil belajar yang baik, namun bagaimana pembelajaran yang dirancang mampu membuat peserta didik belajar dan menunjukkan perubahan perilaku positif.

Matematika merupakan ilmu universal yang berguna bagi kehidupan manusia dan juga menjadi dasar perkembangan teknologi modern, serta mempunyai peran penting di berbagai disiplin dan memajukan pola pikir manusia. Pendidikan matematika dapat diartikan sebagai proses perubahan baik kognitif, afektif dan psikomotor ke arah kedewasaan sesuai dengan kebenaran logika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh Sebagian besar anak dan hal ini cukup disadari oleh guru. Salah satu permasalahan

³ Syafril dan Zelhendri Zen, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Depok: Kencana, 2017) 33 - 34

⁴ Gunawan dan Ansil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* (Jakarta: Rajawali Press, 2020) h 23

matematika dalam kehidupan sehari-hari yang sering dijumpai peserta didik adalah pada materi luas SPLDV. Oleh karena itu dalam pembelajaran SPLDV diperlukan visualisasi yang konkret agar peserta didik dapat menguasai materi yang disampaikan secara optimal. Sehingga penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang komunikatif dan memudahkan serta lebih disukai oleh para peserta didik.

Salah satu solusi untuk membuat objek matematika yang abstrak menjadi konkret adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Sebuah pembelajaran akan terlihat menarik apabila ditambahkan dengan suatu media pembelajaran yang benar-bener baik dan juga tepat, agar nanti media pembelajaran tersebut bisa mempermudah dan memperlancar proses pembelajara. Penggunaan media sebagai alat bantu mengajar juga terdapat dalam firman Allah SWT Q.S. an Nahl/16: 89 yang berbunyi:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا
عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ٨٩

Ayat di atas secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah Swt menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad SAW untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang

menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal.⁵ Begitu juga dalam proses pembelajaran diperlukan adanya media pembelajaran sebagai perantara untuk menjelaskan materi yang akan di sampaikan supaya mudah dipahami dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran matematika pada materi SPLDV di kelas VIII MTs Negeri 1 Banjarmasin, peserta didik masih kurang memahami materi tersebut, karena kurang paham dengan materi yang dijelaskan oleh guru tanpa menggunakan alat peraga dan media yang mendukung, sehingga gambaran peserta didik terhadap suatu materi menjadi tidak seragam dan pemahaman peserta didik terhadap materinya menjadi tidak utuh.

Inilah seharusnya peran guru di dalam kelas, guru dihadapkan pada persoalan tentang bagaimana cara menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar materi tersebut dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan diatas adalah dengan menggunakan video pembelajaran berbasis kearifan lokal. Video pembelajaran adalah suatu media video yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran akan

⁵ Nurtuah Tanjung, "Tafsir Ayat- Ayat Alquran Tentang Manajemen Sarana Prasarana," *Sabilarrasyad* 2, no. 1 (Juni 2017): 155–83, <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/sabilarrasyad/article/view/122>.

lebih cepat ditangkap dan dipahami oleh peserta didik. Selain itu juga para pengajar atau guru akan lebih mudah menyampaikan materi melalui media video.

Penggunaan media pembelajaran video ini diharapkan dapat membantu dan memberikan suatu proses pembelajaran yang baru dan juga menyenangkan bagi peserta didik, khususnya materi SPLDV. belajar dalam budaya dan memanfaatkan teknologi informasi salah satu yang dapat menghubungkan antara materi matematika dengan budaya adalah pendekatan yang berbasis etnomatematika atau kearifan lokal.

Dalam Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009 yang diterbitkan oleh Presiden Republik Indonesia tentang perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup, kearifan lokal dirumuskan sebagai “nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk antara lain melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari.” Adapun Sudikan mendefinisikan kearifan lokal sebagai “kecendekiaan atau kebijaksanaan yang dipahami oleh masyarakat di wilayah kebudayaan tertentu.”⁶

Video pembelajaran berbasis kearifan lokal memiliki nilai-nilai yang sangat penting untuk menjadikan suatu pembelajaran itu jadi lebih unik dan menarik untuk diajarkan kepada peserta didik. Kearifan lokal yang digunakan sebagai bahan dalam proses pembelajaran merupakan hal yang tidak boleh diabaikan untuk dibuat dalam bahan ajar terutama menggunakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

⁶ Indra Tjahyadi Hosnol wafa dan Moh. Zamroni , *Kajian Budaya Lokal (Buku Ajar)* (Lamongan: PAGAN PRESS, 2013) h 91

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan video pembelajaran berbasis kearifan lokal dilihat dari hasil belajar peserta didik pada materi SPLDV di kelas VIII MTs Negeri 1 Banjarmasin tahun pelajaran 2022/2023”.

B. Definisi Operasional

1. Penerapan

Penerapan merupakan suatu tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.⁷ Dalam penelitian ini, penerapan yang dimaksud penerapan video pembelajaran berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar peserta didik pada materi SPLDV di kelas VIII MTs Negeri 1 Banjarmasin

2. Video Pembelajaran

Video Pembelajaran adalah suatu media video yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik.⁸ Video Pembelajaran adalah serangkaian bahan ajar yang diberikan melalui tayangan gambar bergerak disertai suara, alur, dan pesan-pesan.

⁷ Afi Parnawi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Sleman: Deepublish) 67

⁸ Arief Darmawan dkk, *Pembuatan Media Video Pembelajaran*, (Jakarta: kemdikbud, 2020)

3. Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah gagasan yang timbul dan berkembang secara terus-menerus di dalam sebuah masyarakat berupa adat-istiadat, tata aturan/norma, budaya, Bahasa, kepercayaan, dan kebiasaan sehari-hari.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan pada diri peserta didik yang berupa sikap dan tingkah laku yang diperoleh melalui pengalaman selama proses belajar. Hasil belajar ini didapat dari tes yang dilakukan kepada peserta didik, setelah dilaksanakannya proses pembelajaran. Dalam penelitian ini hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar kognitif peserta didik setelah penggunaan video pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran matematika pada materi SPLDV di kelas VIII MTs Negeri 1 Banjarmasin

5. SPLDV

Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) terdiri atas dua persamaan linear dua variabel, yang keduanya tidak berdiri sendiri, sehingga kedua persamaan hanya memiliki satu penyelesaian. Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) adalah dua PLDV yang memiliki penyelesaiannya berupa pasangan berurutan, misalnya (x,y) yang memenuhi kedua persamaan tersebut.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik laki-laki dengan menggunakan video pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi SPLDV di kelas VIII MTs Negeri 1 Banjarmasin tahun pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik perempuan dengan menggunakan video pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi SPLDV di kelas VIII MTs Negeri 1 Banjarmasin tahun pelajaran 2022/2023?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hasil belajar peserta didik laki-laki dengan menggunakan video pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi SPLDV di kelas VIII MTs Negeri 1 Banjarmasin tahun pelajaran 2022/2023.
2. Mengetahui hasil belajar peserta didik perempuan dengan menggunakan video pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi SPLDV di kelas VIII MTs Negeri 1 Banjarmasin tahun pelajaran 2022/2023.

E. Signifikansi Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi juga tambahan referensi dan juga solusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika pada Materi Koordinat SPLDV melalui penggunaan video pembelajaran berbasis kearifan lokal.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Meningkatkan kualitas guru dalam menggunakan media pembelajaran untuk suatu proses dan hasil belajar khususnya penggunaan video pembelajaran berbasis kearifan lokal.

b. Bagi peserta didik

Meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika pada Materi SPLDV.

c. Bagi Sekolah

Memberikan inovasi yang baik dan menarik untuk proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah.

F. Penelitian Terdahulu

Untuk melaksanakan penelitian ini, peneliti mengkaji beberapa penelitian terdahulu sebagai bahan yang akan diteliti, baik berupa jurnal ataupun skripsi terdahulu. Adapun penelitian terdahulunya adalah sebagai berikut:

1. Penerapan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Haji di MIN Jeureula Aceh Besar

Hasil dari penelitian ini menjawab dari rumusan masalah yang mana perencanaan yang dilakukan pada pembelajaran fikih materi haji sudah terlaksana dengan bagus.

penerapan media vidio pada pembelajaran fikih materi haji sudah mencapai keberhasilan. Hasil belajar siswa pada pembelajaran fikih materi haji sudah mencapai ketuntasan hal ini terlihat pada siklus I nilai rata-rata 71,90 dengan persentase 66,7% sedangkan pada siklus II nilai rata-rata 88,09 dengan persentase 90,5% terlihat sangat jelas peningkatan hasil belajar menggunakan media vidio mengalami peningkatan yang lebih baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa respon siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media vidio sebesar 95,6%, hasil proses pembelajaran ini tergolong kedalam kriteria sangat positif karena siswa senang dalam belajar sambil menggunakan media vidio.

2. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Youtube Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Singaraja Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan: (1) nilai rata-rata pembelajaran bahasa Jepang sebelum dilakukan tindakan adalah 70, pada siklus 1 sebesar 79, pada siklus 2 mencapai 85 dan pada siklus 3 meningkat menjadi 89,71; (2) respon siswa sangat baik terhadap penerapan media pembelajaran berbasis video *youtube* pada pelajaran bahasa Jepang. Dengan demikian dapat ditarik simpulan bahwa (1) terjadi peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis video *youtube*, (2) siswa senang mengikuti pembelajaran dengan diterapkannya media berbasis video *youtube*.
3. Penerapan Video Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Balongsari I/500 Surabaya

Penelitian ini bertujuan untuk ((1) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan video pembelajaran IPA; dan (2) Mendeskripsikan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa kelas V secara klasikal setelah penerapan video pembelajaran IPA. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian siswa kelas V-C di SDN Balongsari I/500 Surabaya yang berjumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes dengan instrumen lembar observasi dan lembar tes hasil belajar. Pada akhirnya penelitian ini dilaksanakan hanya sampai 2 siklus. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan video pembelajaran IPA mengalami peningkatan dari siklus 1 sebesar 76% ke siklus 2 sebesar 82%; dan (2) Terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas V setelah penerapan video pembelajaran IPA dari siklus 1 sebesar 74% ke siklus 2 sebesar 91%.

G. Asumsi Penelitian

Untuk penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa :

1. Guru matematika kelas VIII di MTs Negeri 1 Banjarmasin mempunyai pengetahuan tentang penggunaan video pembelajaran serta mampu menggunakan video pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran matematika.

2. Setiap peserta didik memiliki kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual, dan usia yang relatif sama.
3. Materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum yang ada di sekolah.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami pembahasan ini, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I pendahuluan yang berisikan tentang latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, penelitian terdahulu dan sistematika penelitian.

Bab II kajian teori dan kerangka pikir, yang memuat kajian teori dan kerangka pikir.

Bab III metode penelitian, yang memuat tentang jenis dan pendekatan, desain penelitian, populasi dan sampel, tempat dan waktu penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis dan prosedur penelitian.

Bab IV hasil dan Pembahasan, yang memuat tentang hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V Penutup yang memuat tentang simpulan dan saran.