

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah jalan yang akan ditempuh untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, baik pendidikan yang formal ataupun pendidikan non formal. Tujuan pendidikan pada hakekatnya adalah suatu proses terus menerus bagi manusia untuk menanggulangi masalah-masalah yang dihadapi sepanjang hayat, karena itu masyarakat harus benar-benar dilatih dan dibiasakan berpikir secara mandiri. Bahkan pendidikan merupakan salah satu faktor yang paling besar perannya bagi kehidupan manusia. Dengan pendidikan manusia dapat mendorong dan menentukan maju mundurnya proses pembangunan dalam segala bidang dari suatu bangsa atau negara. Oleh karena itu pemerintah dari tahun ke tahun terus berusaha mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan dengan cara mengembangkan kurikulum, membangun sarana dan prasarana pendidikan, meningkatkan kualifikasi tenaga pendidikan dan lain sebagainya. Perkembangan teknologi informatika dan komunikasi (*information and communication technology*) dapat membantu mengembangkan dunia pendidikan.

AECT (1977) mengartikan sumber belajar sebagai semua sumber (data, manusia, dan barang) yang dapat dipakai oleh pelajar sebagai suatu sumber tersendiri atau dalam kombinasi untuk memperlancar belajar dan meliputi pesan, orang, material, alat, teknik, dan lingkungan. Gerlach dan Ely juga menyatakan “*A medium, conceived is any person, material or even that establish conditions which enable the learner to acquire knowledge skill and attitude*”. Menurut Gerlach secara umum media pembelajaran itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau

kegiatan yang melibatkan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi dalam dunia pendidikan melahirkan teknologi dalam pendidikan yang akan memudahkan kita dalam memajukan dunia pendidikan. Salah satu produk media yang dihasilkan dari perkembangan ICT tersebut adalah Multimedia. Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk : media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan/promosi, dll. (Wahono, 2007). Pembelajaran multimedia yang didesain dengan menggunakan teks, foto, film (video), animasi, dan lain sebagainya yang keseluruhan unsur tersebut saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan pengembangannya multimedia dibagi menjadi dua, yakni multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang bersifat sekuensial atau berurutan, yang digunakan sesuai urutan dan tahapan yang telah ditentukan. Sedangkan multimedia interaktif adalah multimedia yang tidak bersifat linier, namun siswa memiliki pilihan sesuai dengan menu yang ditawarkan.

Pendidikan ditempuh melalui pembelajaran yang pada realisasinya memanfaatkan teknologi tepat guna untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan. Penyebarluasan ilmu pendidikan melalui teknologi awalnya bergerak dari radio dan televisi. Namun, penyebarluasan ini kurang efektif karena membutuhkan dana yang besar, seluruh sumber daya yang ada dikerahkan untuk mencari dan menemukan teknologi yang paling efektif. Sehingga lahirlah teknologi komputer menghasilkan audio dan visual. Media pembelajaran yang dapat menjadi sumber

belajar lebih menarik yang dipadukan dengan kemampuan digital komputer yang dapat mengolah informasi secara maya (*virtual reality*). Pembelajaran yang berlangsung dewasa ini membutuhkan banyak media untuk dapat menyampaikan berbagai jenis informasi dengan format media yang bervariasi mulai dari teks, gambar, audio, video, animasi, bahkan interaktif. Pembelajaran yang menggunakan berbagai media ini dapat meningkatkan pengetahuan seseorang mulai dari penerimaan pesan yang sangat singkat hingga yang sangat kompleks untuk dikembangkan. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran multimedia interaktif yang efektif dalam penyampaian pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Pendidikan sangat erat hubungannya dengan kebudayaan. Kebudayaan menurut Edwar Burnet Tylor, (dalam Kebudayaan adalah kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, moral, hukum, kesenian, adat-istiadat serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota dari masyarakat. Kebudayaan tersebut mencakup semua yang didapatkan atau dipelajari oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Selain media interaktif yang digunakan berbasis budaya dalam penyampaian pembelajaran berlangsung dapat juga memvariasi pembelajaran sehingga siswa dapat mengkaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata.

Melalui kebudayaan yang akan digunakan adalah unsur kebudayaan aceh yang memiliki banyak unsur yang dapat dikaitkan dengan ilmu pembelajaran sehingga peserta didik dapat mempelajari ilmu pengetahuan sekaligus dapat

mengenal kebudayaan sehingga dapat mengkaitkan ilmu tersebut dalam kehidupan nyata.

Di Kabupaten aceh Timur tepatnya di SMPN 2 Indra Makmu. Proses KBM disekolah tersebut lebih dominan menggunakan metode konvensional padahal sekolah sudah memiliki berbagai fasilitas yaitu sudah tersedianya labolatorium komputer serta fasilitas lain seperti laptop atau computer, LCD dan bahkan internet. Kebanyakan siswa yang sekolah di sekolah tersebut mayoritas adalah suku Aceh. Menurut Kepala Sekolah dalam hasil wawancara dengan peneliti, siswa sangat antusias jika sekolah menyelenggarakan kegiatan kesenian budaya Aceh. Peneliti coba mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika yang selama ini selalu diajarkan secara ceramah yang terkesan monoton, multimedia interaktif ini nantinya akan berbentuk software tidak hanya menikmati hasil berupa penyajian data, tetapi juga berinteraksi secara aktif memberikan umpan balik ke dalam sistem, apalagi ilmu matematika terkenal ilmu yang banyak ditakuti peserta didik sehingga hasil belajar siswa banyak yang rendah, dengan menggunakan media interaktif dengan menggabungkan unsur budaya aceh dalam pembelajaran matematika. Penggunaan multimedia interaktif yang berbasis budaya diharapkan menyamakan kesan sulit dalam mempelajari ilmu matematika sehingga dapat lebih meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika rendah ini terbukti dari hasil belajar Matematika pada Ujian Akhir Semester di SMP Negeri 2 Indra Makmu dari 4 tahun terakhir masih rendah. Dibawah ini terdapat tabel nilai sebagai berikut :

Tabel.1.1 Nilai rata-rata Ulangan Akhir Semester untuk pelajaran Matematika kelas 7 SMP Negeri 2 Indra Makmu

NO	Tahun	Rata-rata	KKM
1	2011/2012	50,55	65
2	2012/2013	58,80	65
3	2013/2014	59,32	65
4	2014/2015	55,78	65

Sumber : Dokumen SMP Negeri 2 Indra Makmu

Untuk mempertegas kesimpulan di atas, peneliti telah melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui potensi dan kondisi pembelajaran matematika yang sudah dimanfaatkan di SMP Negeri 2 Indra Makmu.

Hasil angket pendahuluan yang diberikan kepada 4 guru orang mata pelajaran matematika dan 152 orang siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Indra Makmu, menyajikan fakta sebagai berikut :

1. 75 % (3 orang) guru mata pelajaran matematika belum memahami tentang multimedia interaktif.
2. 100% (4 Orang) guru mata pelajaran matematika belum pernah mempergunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.
3. 100% (4 Orang) guru mata pelajaran matematika membutuhkan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika yang berbasis budaya.
4. 89% (136 Orang) Siswa belum memahami multimedia interaktif
5. 100% (152 Orang) Siwa menginginkan adanya pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika.

Fakta – fakta tersebut diatas peneliti peroleh dari hasil penyebaran angket, yang peneliti tanya seputar pembelajaran matematika dan media interaktif, menurut (Nurlina, 2015) pertanyaan tersebut bisa melihat hasil dan kesimpulan dari hasil pembelajaran matematika saat ini di tempat penelitian.

Dari data diatas dapat diketahui bahwa potensi dan kondisi pembelajaran matematika yang telah dimanfaatkan di SMP Negeri 2 Indra Makmu selama ini belum efektif.

Berdasarkan kondisi dan permasalahan tersebut dan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika dibutuhkan beberapa pemecahan masalah. Salah satunya adalah dengan mengembangkan multimedia interaktif yang sesuai dengan kondisi, kebutuhan dan karakteristik siswa pada mata pelajaran matematika yang berbasis budaya.

Bertolak dari latar belakang tersebut di atas dapat dirumuskan dalam bentuk penulisan tesis dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya Pada Mata Pelajaran Matematika.*

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya :

- 1) Dibutuhkannya media pembelajaran yang lebih efektif dalam proses KBM.
- 2) Tidak banyak media pembelajaran pada pelajaran matematika
- 3) Kurang berkreasinya guru dalam menyampaikan pelajaran kepada peserta didik, karena hanya menerapkan atau metode konvensional

- 4) Pembelajaran matematika masih terkesan sulit
- 5) Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika

C. Batasan Masalah

Dari penguraian identifikasi masalah yang telah dipaparkan tersebut, Penelitian ini difokuskan hanya pada kebutuhan media pembelajaran pada pembelajaran matematika dengan mengembangkan media interaktif berbasis budaya Aceh khususnya pada SMP N 2 Indra Makmu.

D. Rumusan Masalah

Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Apakah pengembangan media interaktif berbasis budaya dalam pembelajaran matematika layak digunakan ?
- 2) Apakah pengembangan media interaktif berbasis budaya dalam pembelajaran matematika ini efektif digunakan ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini ialah sebagai berikut:

- 1) Menghasilkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya pada pembelajaran matematika yang layak digunakan.
- 2) Mengetahui keefektifan pengembangan media interaktif berbasis budaya dalam pembelajaran matematika

F. Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan ini secara praktis adalah: (1) dapat meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang potensial teknologis untuk perkembangan teknologi pembelajaran multimedia interaktif berbasis Budaya dalam meningkatkan hasil belajar; (2) sebagai salah satu alternatif dalam pemanfaatan multimedia pembelajaran agar guru mampu mendisain multimedia interaktif berbasis Budaya dalam pembelajaran matematika.

Secara teoritis manfaat pengembangan ini adalah; (1) memperbesar benda yang sangat kecil dan yang tidak tampak oleh mata; (2) memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan disekolah; (3) menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat; (4) menyajikan benda atau peristiwa yang jauh; (5) meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

G. Hasil yang diharapkan

Hasil yang diharapkan dalam penelitian pengembangannya adalah :

- 1) Media pembelajaran interaktif berbasis budaya layak dipergunakan pada mata pelajaran matematika siswa kelas VII SMP Negeri 2 Indra Makmu.
- 2) Penggunaam media pembelajaran interaktif berbasis budaya sangat efektif dalam proses pembelajaran matematika.