

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam pemahaman masyarakat luas, umumnya pendidikan sering diidentikkan dengan istilah “sekolah”, “guru mengajar dikelas”, atau “satuan formal” saja. Namun dalam akademik, istilah pendidikan memiliki jangkauan yang luas. Pendidikan adalah evolusi dan peningkatan tata kehidupan manusia. Pendidikan adalah aktivitas pengoptimalan semua potensi atau kapasitas dasar manusia melalui proses interaksi antara orang dewasa dengan yang belum dewasa (Danim, 2013). Pendidikan dan kebudayaan saling berkaitan dan saling mempengaruhi, pendidikan selalu berkembang seiring dengan perubahan kebudayaan, hal ini disebabkan karena proses transfer kebudayaan mencerminkan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Fungsi pendidikan sebagai sarana untuk mentransfer nilai-nilai budaya sangatlah penting karena pendidikan merupakan cara yang paling efektif dalam menyampaikan nilai-nilai tersebut. Pendidikan dan kebudayaan memiliki hubungan yang erat dan saling mendukung sehingga keduanya tidak dapat dipisahkan (Novianti 2022).

Dalam pembelajaran matematika, siswa sering mengeluh bahwa beberapa materi matematika terasa abstrak sulit dimengerti dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik kurang memahami makna dan nilai nyata dari pengalaman yang mereka miliki. Pemahaman ini bisa dicapai dengan mengaitkan

materi matematika dengan pengalaman hidup sosial siswa, sambil memanfaatkan seni dan budaya lokal (Bali, 2024).

Berdasarkan hasil obeservasi awal melalui bertanya kepada beberapa murid di UPT SMP Negeri 1 Malimbong Balepe', pembelajaran matematika cenderung berpusat pada guru (*Teacher Centered*) yakni beberapa materi yang disajikan masi menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran dan kurang bervariasi, sehingga beberapa siswa kesulitan memahami konsep-konsep yang abstrak, hal ini mungkin disebabkan oleh keterbatasan sumber daya, sehingga berpengaruh pada siswa ketika mengikuti pembelajaran dan berimbas pada hasil belajar siswa, sehingga diperlukan alternatif untuk mengatasi masalah tersebut, seperti memanfaatkan sumber daya di lingkungan sekitar untuk di jadikan media pembelajaran.

Dalam pembelajaran geometri, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar yang sangat penting. Pada materi geometri siswa sering mengalami kesulitan dalam membayangkan bentuk dan pola bangun datar tersebut, siswa juga sering kesulitan dalam menghubungkan berbagai elemen bangun, seperti sisi, sudut, dan simetri. Hal ini menjadi semakin rumit ketika siswa dihadapkan pada konteks perhitungan atau aplikasi dalam kehidupan nyata. Ketidakmampuan siswa untuk memvisualisasikan bentuk dan sifat geometri ini sering kali disebabkan oleh kurangnya keterkaitan antara teori yang diajarkan dikelas dan aplikasi praktis yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa adanya contoh konkret yang relevan, siswa cenderung merasa terputus dari materi yang mereka pelajari.

Untuk mengatasi kesulitan ini, penelitian ini berfokus pada materi konsep garis sejajar dan sudut. Materi ini dipilih karena pengertian dan sifat-sifat garis sejajar, serta sudut yang terbentuk ketika dua garis sejajar dipotong oleh garis transversal, merupakan konsep dasar yang penting dalam geometri. Penelitian ini tidak mencakup materi lain di luar konsep garis sejajar dan sudut, dan pembatasan ini dilakukan karena keterbatasan waktu penelitian.

Pemanfaatan media visual dalam pendidikan, terutama dalam pembelajaran matematika semakin diakui sebagai cara yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dalam penelitian (Agustina t.t.) diungkapkan bahwa siswa yang menggunakan media visual dalam proses belajar mencapai hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa media visual. Hasil belajar antara kedua kelompok ini menunjukkan hasil yang signifikan, dengan siswa yang terpapar media visual memiliki kemampuan lebih baik dalam memecahkan masalah matematika dan memahami konsep yang kompleks.

Hasil Penelitian (Nurfadhillah et al., 2021), menunjukkan bahwa penggunaan media visual sangat krusial dalam proses belajar mengajar di sekolah. Gambar-gambar dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan memperkuat ingatan mereka. Selain itu, gambar juga dapat meningkatkan minat siswa serta menghubungkan materi dengan dunia nyata. Banyak konsep dalam matematika bersifat abstrak, sehingga penting bagi siswa untuk memahami dasar-dasar ilmu matematika. Oleh karena itu, menggambarkan konsep-konsep abstrak menjadi hal yang penting agar pembelajaran matematika menjadi lebih menarik.

Salah satu media visual yang bisa dimanfaatkan adalah ukiran khas Toraja, yang merupakan bagian dari kearifan lokal daerah tersebut. Ukiran ini tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga memiliki makna simbolis dan aspek matematis yang bisa diterapkan dalam pembelajaran. Misalnya pola geometris pada ukiran Toraja dapat digunakan untuk mengajarkan konsep-konsep geometri. Dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan budaya lokal, siswa tidak hanya belajar matematika, tetapi juga mengenal dan menghargai kearifan lokal mereka.

Pemilihan media visual ukiran Toraja sebagai alat bantu pembelajaran didasarkan pada beberapa pertimbangan penting dalam prinsip seleksi media pembelajaran. Media visual dipilih karena kemampuannya dalam menyajikan konsep abstrak matematika menjadi bentuk konkret yang dapat diamati langsung oleh siswa, sesuai dengan teori Edgar Dale tentang kerucut pengalaman yang menunjukkan bahwa pembelajaran melalui pengamatan visual lebih efektif dibandingkan hanya melalui verbal (Sari, P 2019). Ukiran Toraja secara khusus dipilih karena memenuhi kriteria kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kearifan lokal, kemudahan akses, dan efisiensi biaya. Pola-pola geometris yang terdapat pada ukiran Toraja memiliki kesesuaian yang tinggi dengan konsep garis sejajar dan sudut, sehingga dapat menjembatani kesenjangan antara teori matematika abstrak dengan konteks budaya yang familiar bagi siswa di daerah tersebut, menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual.

Ukiran Toraja, sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia, memiliki nilai estetika dan simbol yang mendalam. Seni ukir Toraja tidak hanya berperan sebagai

dekorasi, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang menyampaikan nilai-nilai budaya dan sejarah masyarakat Toraja. Dalam Pendidikan, media visual seperti ukiran ini dapat dimanfaatkan untuk memperdalam pemahaman konsep matematika dengan cara yang lebih nyata dan menarik bagi siswa. Dengan menggunakan media visual ini dalam proses pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak. Pendekatan pembelajaran matematika realistik yang mengintegrasikan kearifan lokal Toraja serta memperhatikan gaya kognitif diharapkan mampu membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, pendekatan ini juga diharapkan menarik minat siswa, sehingga mereka dapat menerapkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari (Remme' dan Delastri 2021).

Selain itu, ukiran Toraja memiliki nilai pendidikan yang signifikan karena mengandung berbagai elemen geometris yang bisa dieksplorasi dalam pembelajaran. Dengan menggunakan ukiran ini sebagai alat peraga, guru dapat menjelaskan berbagai konsep geometri dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Lembang dan La'biran 2019). Hal ini sejalan dengan penelitian mengenai etnomatematika yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang konsep geometri dapat diperbaiki dengan memperkenalkan bentuk dalam pola yang terdapat dalam ukiran Toraja (Pangadongan dan Dimpudus 2024).

Meskipun media visual seperti ukiran Toraja memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar matematika, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi. Salah satu tantangan utama adalah rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran matematika, yang sering disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang

menarik dan kurangnya keterkaitan antara materi ajar dengan konteks budaya siswa. oleh karena itu penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Ukiran Toraja Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII UPT SMP Negeri 1 Malimbong Balepe”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 1 Malimbong Balepe' yang diajar menggunakan media pembelajaran visual Ukiran Toraja?.
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 1 Malimbong Balepe' yang tidak diajar menggunakan media pembelajaran Visual Ukiran Toraja?.
3. Bagaimana pengaruh menggunakan media pembelajaran visual ukiran Toraja terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 1 Malimbong Balepe' ?.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui hasil belajar siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 1 Malimbong Balepe' yang diajar menggunakan media pembelajaran Visual Ukiran Toraja.

2. Mengetahui hasil belajar siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 1 Malimbong Balepe' yang tidak diajar menggunakan media pembelajaran visual ukiran Toraja.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran visual ukiran Toraja terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 1 Malimbong Balepe'.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1.4.1 Aspek teori

- a) Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran visual dalam meningkatkan hasil belajar, terutama dalam konteks pembelajaran matematika.
- b) Menggambarkan pentingnya mengintegrasikan unsur budaya lokal, seperti ukiran Toraja, ke dalam materi pembelajaran untuk membuat proses belajar lebih aspek dan menarik bagi siswa.

1.4.2 Aspek praktik

- a) Hasil penelitian ini bisa membantu guru mengoptimalkan metode pengajaran mereka, khususnya dalam menerapkan media visual yang dapat memperjelas konsep-konsep matematika.
- b) Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, sehingga berpengaruh positif terhadap keterlibatan dan partisipasi mereka dalam kelas.

- c) Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam Menggunakan beragam media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa.

1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman interpretasi terkait istilah-istilah yang digunakan dalam judul skripsi ini, berikut diberikan definisi operasional sebagai acuan:

1. Media pembelajaran visual ukiran Toraja; media pembelajaran visual yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran ukiran Toraja. Ukiran Toraja yang digunakan dalam penelitian ini meliputi, ukiran *Pa'papan kandaure*, ukiran *Pa'sala'bi dibungai*, ukiran *Pa'pallo'songkang*, ukiran *Pa'sala'bi' dito 'mokki* dan ukiran *Pa'sala'bi Dito 'mokki*.
2. Hasil belajar matematika; adalah nilai yang diperoleh siswa setelah diberikan pre-test dan post-test, yang dilakukan sebelum dan setelah intervensi pembelajaran.
3. Pengaruh; akan dibandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol; jika nilai kelas eksperimen lebih tinggi, maka dapat dikatakan ada pengaruh. Pengukuran akan dilakukan melalui analisis statistik, yaitu Uji t (t-test) atau uji beda.
4. Kelas ekperimen; adalah kelas yang akan diajar dengan menggunakan media pembelajaran visual ukiran Toraja.

5. Kelas kontrol; adalah kelas yang diajar dengan metode konvensional yaitu peneliti menjelaskan materi pembelajaran setelah itu diberikan contoh dan selanjutnya diberikan soal untuk latihan.