

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha atau perbuatan yang dilakukan dengan sengaja untuk mendorong, memberikan motivasi, dan membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensi yang dimilikinya sehingga mencapai kualitas diri yang lebih baik. Dengan kata lain, pendidikan merupakan suatu konsep mendidik yang dilakukan oleh seseorang dalam bentuk perbuatan serta cara mendidik yang dilakukan oleh seseorang pada umumnya sehingga seseorang dapat memiliki rasa percaya diri dan penuh tanggung jawab dalam setiap tindakan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari (Basri dalam Al-Rasyid, 2014: 2). Berdasarkan pengertian pendidikan dapat dilihat bahwa pendidikan merupakan suatu modal utama yang dimiliki setiap individu agar dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta mengembangkan segala potensi yang dimiliki untuk meningkatkan kualitas diri menjadi lebih baik. Dalam pendidikan, belajar merupakan salah satu kegiatan yang utama.

Belajar merupakan kegiatan berproses dalam keseluruhan proses pendidikan. Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dan penting dalam proses pendidikan (Mujtahidin, 2013: 1). Belajar merupakan suatu proses dari tidak tahu menjadi tahu yang dilakukan melalui berbagai proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang telah dipelajari. Belajar merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dapat dilakukan di sekolah maupun di masyarakat. Dengan belajar peserta didik akan memperoleh

suatu pengetahuan dari berbagai pengalaman yang dapat diterapkan dalam kehidupannya.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar dan mengajar, dimana dalam hal ini pihak yang mengajar adalah guru dan pihak yang belajar adalah siswa. Kegiatan tersebut bertujuan untuk menyampaikan materi dimana sasaran pembelajaran tersebut meliputi pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa (Mujtahidin 2014: 4). Pembelajaran merupakan hubungan timbal balik yang dilakukan antara siswa dengan guru yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses pembelajaran menuntut keaktifan guru dan siswa. Peran guru dan siswa harus seimbang, guru aktif mengajar dan siswa aktif belajar sehingga dapat tercapai tujuan yang diinginkan.

Matematika merupakan salah satu bidang studi dalam suatu lembaga pendidikan formal yang diterapkan dari jenjang sekolah dasar sampai ke jenjang perguruan tinggi. Teori Jerome Bruner mengatakan bahwa materi pembelajaran dalam mata pelajaran matematika saling berkaitan satu sama lain sehingga diperlukan pemahaman konsep-konsepnya. Memahami konsep-konsep matematika tersebut juga harus berurutan mulai dari yang sederhana ke yang rumit, mulai dari yang mudah ke yang sulit, mulai dari konsep yang paling dasar kemudian ke konsep yang lebih tinggi, serta mulai dari pemahaman yang konkret atau nyata ke pemahaman yang abstrak. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa mengikuti pelajaran, sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan dengan lebih mudah.

Teori Jean Piaget menjelaskan bahwa kemampuan intelektual anak berkembang pada tahap operasional konkret pada usia 7-11 tahun, yakni pada usia sekolah dasar. Pada usia ini cara berpikir anak masih cenderung konkret, namun lebih logis dan canggih dalam tahap perkembangan ini. Mereka masih berusaha untuk keluar dari ide-ide pemikiran yang bersifat abstrak. Dalam mempelajari matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media sebagai alat peraga yang dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru sehingga materi tersebut akan lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.

Matematika dianggap sebagai ilmu yang sukar sehingga tidak sedikit siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran matematika itu sulit untuk dipahami, Surya (dalam Novitasari, 2016: 8). Kurangnya pemahaman terhadap mata pelajaran matematika dipengaruhi oleh pemahaman awal siswa terhadap materi yang telah dipelajari pada kelas sebelumnya, gaya belajar masing-masing peserta didik, cara penyampaian materi oleh guru kurang diminati siswa, serta media yang digunakan guru tidak sesuai dengan materi pembelajaran. Dalam kehidupan sehari-hari manusia secara tidak sadar telah melakukan aktivitas dimana dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukannya tersebut terdapat berbagai konsep dan prinsip matematika didalamnya, hal ini disebut sebagai etnomatematika.

D'Ambrosio (1989) dalam Sarwoedi mengemukakan bahwa istilah etnomatematika diciptakan untuk menggambarkan praktik matematika pada suatu kelompok budaya dan dapat dianggap sebagai suatu studi tentang ide-ide matematika yang ditemukan di setiap kebudayaan. Etnomatematika didefinisikan sebagai matematika yang dipraktikkan oleh suatu kelompok budaya, baik itu dalam masyarakat perkotaan atau pedesaan, kelompok anak-anak, dan masyarakat

lainnya, Rachmawati (dalam Sarwoedi, dkk. 2018: 173). Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa etnomatematika merupakan suatu cara yang digunakan untuk mempelajari matematika dengan melibatkan aktivitas atau kegiatan sehari-hari yang berkaitan dengan budaya yang bertujuan untuk memudahkan seseorang dalam mempelajari materi matematika.

Budaya di Indonesia sangatlah beragam, salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan kegiatan yang bersifat menghibur yang dilakukan dengan menggunakan alat maupun tidak dan telah diwariskan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional tentunya juga sangat beragam di berbagai daerah, bahkan ada juga yang memiliki kemiripan permainan tradisional di daerah satu dengan daerah yang lainnya. Melalui permainan tradisional siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dalam situasi nyata terhadap pembelajaran matematika.

Permainan tradisional banyak jenisnya, salah satunya adalah permainan tradisional engklek. Menurut Wiranti (2018: 68) permainan tradisional engklek merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh dua anak atau lebih, dimana sebelum mereka melakukan permainan tersebut, mereka harus membuat petak-petak terlebih dahulu untuk menjadi pijakan saat melompat dan masing-masing pemain memiliki gaco yang digunakan untuk mendeteksi perjalanan mereka selama melakukan permainan. Permainan tradisional engklek mengandung konsep matematika didalamnya, hal ini membuktikan bahwa pembelajaran matematika tidak hanya didapatkan dari pembelajaran didalam kelas, akan tetapi dapat diperoleh melalui permainan tradisional yang bisa dimainkan oleh siswa. Penerapan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika dapat diterapkan

pada materi konsep geometri, dimana dalam hal ini siswa dapat mengenal bermacam-macam bangun datar, mengidentifikasi sifat-sifat segi banyak, mendeskripsikan gambar, serta dapat mencari luas dan keliling bangun datar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh informasi bahwa pembelajaran berbasis etnomatematika permainan tradisional belum pernah diterapkan oleh guru matematika kelas IV SDN 304 Gresik. Metode yang sering digunakan ketika pembelajaran menggunakan metode ceramah, penugasan yang dinilai cukup baik dalam menyampaikan dan mengajarkan materi matematika. Guru sempat menerapkan pembelajaran matematika menggunakan metode diskusi, akan tetapi metode tersebut tidak efektif diterapkan di kelas IV SDN 304 Gresik dikarenakan kondisi kelas yang tidak terlalu luas. Selain itu, siswa akan lebih paham dengan materi yang disampaikan apabila gurunya yang menjelaskan. Siswa akan paham dan dapat menyimpulkan materi matematika yang disampaikan oleh guru ketika mereka benar-benar menyimak penjelasan guru dari awal hingga akhir pembelajaran. Akan tetapi, sebagian siswa juga menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang membosankan. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan selain materi yang dipelajari memang sulit, guru dalam menyajikan materi juga kurang membuat siswa termotivasi untuk belajar matematika. Kondisi kelas yang ramai juga berpengaruh terhadap konsentrasi siswa sehingga proses kegiatan pembelajaran menjadi tidak efektif. Siswa tidak paham dengan materi yang telah dijelaskan dan mereka menganggap matematika itu mata pelajaran yang sukar dimengerti dan dipahami sehingga mengakibatkan mata pelajaran matematika tidak disenangi oleh siswa.

Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa belajar matematika seharusnya dapat lebih menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran matematika lebih menyenangkan, agar siswa menjadi bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait *"Efektivitas Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Permainan Tradisional Engklek pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 304 Gresik"*.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang diteliti oleh Khairida (2019) yang berjudul *"Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Etnomatematika dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Aspek Kognitif Siswa"* menunjukkan bahwa kehadiran matematika yang bernuansa budaya akan memberikan kontribusi yang besar terhadap pembelajaran matematika. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa penerapan pendekatan pembelajaran berbasis matematika dapat meningkatkan signifikan minat belajar siswa, penerapan pendekatan pembelajaran berbasis etnomatematika dapat meningkatkan secara signifikan aspek kognitif siswa. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya interaksi penerapan pembelajaran berbasis etnomatematika dalam aspek kognitif terhadap minat belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bagaimanakah efektivitas penerapan pembelajaran berbasis etnomatematika permainan tradisional engklek pada materi bangun datar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Mengetahui efektivitas penerapan pembelajaran berbasis etnomatematika permainan tradisional engklek pada materi bangun datar.

D. Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian ini, maka diharapkan hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dalam dunia pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis dari hasil penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui pemahaman siswa pada pembelajaran matematika dengan menerapkan pembelajaran berbasis etnomatematika permainan tradisional engklek.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Sebagai referensi dalam mengembangkan efektivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika serta dapat menambah pengalaman guru dalam melakukan proses pembelajaran matematika yang menyenangkan.

b. Bagi siswa

Diharapkan siswa lebih bersemangat lagi dalam belajar dan tidak lagi menganggap matematika mata pelajaran yang sukar.

c. Bagi sekolah

Dapat dijadikan referensi guna untuk meningkatkan semangat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika serta memperkenalkan kebudayaan kepada siswa.

d. Bagi peneliti

Memberikan wawasan bagi peneliti tentang pembelajaran matematika yang menyenangkan melalui budaya lokal permainan tradisional.

E. Batasan penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti akan membatasi masalah-masalah penelitian "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Permainan Tradisional Engklek pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 304 Gresik" agar masalah yang dikaji lebih terarah dan fokus. Peneliti hanya memfokuskan pada permainan tradisional engklek. Peneliti tertarik untuk memperkenalkan permainan tradisional tersebut melalui pembelajaran matematika. Peneliti memiliki dugaan bahwa salah satu materi matematika yang terdapat dalam permainan tradisional engklek adalah materi bangun datar, dimana dalam hal ini siswa dapat mengenal macam-macam bangun datar, mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar, mendeskripsikan gambar, serta dapat mencari luas dan keliling bangun datar.

F. Definisi Istilah

1. Efektivitas Pembelajaran

Menurut Rohmawati (2015: 17) Efektivitas pembelajaran merupakan ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik antara siswa dan guru untuk mencapai suatu

tujuan secara bersama, selain itu juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya seluruh aspek perkembangan siswa.

2. Etnomatematika

Menurut Soebagyo (2021: 185) etnomatematika adalah matematika yang dipraktikkan oleh kelompok budaya, seperti masyarakat perkotaan dan pedesaan, kelompok buruh, anak-anak dari kelompok usia tertentu, masyarakat adat dan lainnya. Etnomatematika merupakan matematika yang tumbuh dan berkembang dalam kebudayaan tertentu.

3. Permainan Tradisional Engklek

Montolalu (dalam Sari, 2021: 3) mengemukakan bahwa permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada suatu bidang datar dengan membuat gambar kotak-kotak diatas tanah, aspal atau pelataran semen, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Sebelum memainkan permainan, terlebih dahulu kita harus menggambar segi empat Dempet vertikal kemudian disebelah kanan dan kiri diberi gambar segi empat lagi.

4. Bangun Datar

Menurut Setyowati (2020:122) bangun datar merupakan suatu bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar yang dibatasi garis lurus atau garis lengkung, sehingga bangun datar hanya bisa dihitung luas dan kelilingnya saja. Bangun datar juga merupakan sebuah ilustrasi yang bisa diambil dari kehidupan nyata sehingga hal tersebut tidak lepas dari simbol.

