

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya dibangun manusia mulai semua ide, kelayakan, tindakan, dan produk yang dihasilkan bersama, serta yang menentukan cara hidup suatu kelompok, cara yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan kebudayaan sendiri adalah warisan dari kebiasaan masa lalu nenek moyang kita melalui pengetahuan tentang pemikiran manusia, dalam kehidupan sehari-hari (Dandy, dkk. 2022:25).

Salah satu kebudayaan adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah suatu bentuk interaksi sosial dengan aktivitas yang menyenangkan yang memainkannya dengan beberapa alat sederhana. Kegiatan ini memiliki manfaat baik dalam segi sosial, maupun segi fisik dan pengetahuan (Nurdiana & Lestari, 2018:02).

Permainan tradisional dapat bertahan karena mengandung unsur-unsur budaya seperti kejujuran, kerajinan, solidaritas, persatuan, kerjasama, semangat dan optimis, serta nilai moral yang tinggi. Salah satu permainan tradisional di kabupaten sampang yaitu engklek yang juga biasa disebut dengan *kaca'*. Permainan *kaca'* menjadi salah satu permainan tradisional dengan kegiatan yang dimaksudkan untuk menyenangkan orang (anak-anak) dan mendapat kegembiraan. Permainan tradisional *kaca'* adalah suatu permainan tradisional yang terdapat di Kota Sampang. Permainan *kaca'* dimainkan dua anak ataupun lebih dengan melompat pada garis yang telah

dibuat berbentuk petak pada bidang yang datar hal ini dinyatakan oleh (Halim & Zayyadi (2019:29).

Kou & Deda (2020:01) mengatakan keterkaitan budaya dengan pembelajaran matematika yaitu pengembangan kreativitas siswa yang bisa dilakukan melalui integritas matematika dan budaya, contohnya dalam permainan tradisional pada permainan *kaca'*, hal ini dapat dikembangkan melalui bangun datar pada materi pembelajaran matematika yang dapat di kontribusikan pada pembelajaran matematika.

Sesuai dengan pendapat diatas, dapat disimpulkan menurut peneliti permainan tradisional adalah warisan budaya yang memiliki ciri khas dan nilai kebudayaan sesuai tempat daerah masing-masing. Permainan ini terdapat nilai-nilai matematika yang bisa dipelajari dan mempunyai pola yang dapat dikaitkan dengan bangun datar contohnya persegi panjang dan persegi. Tanpa disadari setiap orang dalam kehidupannya menerapkan matematika. Dari pernyataan tersebut, dapat diartikan bahwa budaya dan matematika saling berhubungan untuk menjalankan kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat yang disebut dengan etnomatematika.

Maemali, dkk (2020:48) menyatakan yang menghubungkan antara budaya dan pendidikan matematika yaitu etnomatematika. Suatu hubungan pembelajaran yang mengandung unsur budaya lokal untuk memberikan pelajaran yang bermakna bagi siswa sehingga membuat matematika merupakan pelajaran yang menyenangkan. Aprilia, dkk (2019:86) hubungan antara matematika dan budaya disebut etnomatematika. *Ethnomathematics* sebuah metode khusus yang digunakan oleh orang-orang tertentu untuk

menghitung, mengukur, dan melakukan tugas-tugas matematika. Etnomatematika memegang peranan penting karena ada unsur budaya matematika yang bisa digunakan pendidik sebagai bahan untuk mengajar.

Berdasarkan kegiatan observasi yang telah dilakukan di UPTD SDN Karang Dalem 5 Kabupaten Sampang pada kelas IV sudah menerapkan kurikulum 2013, berjumlah 25 siswa. Untuk kegiatan belajar mengajar pendidik menyampaikan melalui metode konvensional, dalam belajar mengajar menggunakan bahan ajar cetak. Seperti yang dijelaskan bahwa guru mengungkapkan pembelajaran matematika khususnya bangun datar masih memerlukan bahan ajar pendamping buku paket yang tentunya berkaitan dengan budaya terdekat di lingkungan siswa. Selain itu cakupan materi matematika pada buku paket tidak merujuk pada lingkungan dimana siswa tinggal seperti permainan tradisional, serta pelajaran matematika yang masih susah dipahami siswa terutama pelajaran matematika bangun datar.

Pengembang melakukan wawancara bersama guru kelas IV SDN Karang Dalem 5 Sampang yang dilakukan pada 10 Oktober yaitu sebesar 100% siswa menyatakan bahwa pengajar belum pernah memakai e-modul dengan mengaitkan materi berbasis etnomatemika. Serta pernyataan yang lain menyebutkan bahwa sebesar 100% siswa menyatakan bahwa senang menggunakan bahan ajar elektronik. Berdasarkan hasil angket tersebut, siswa sangat tertarik dengan bahan ajar elektronik sebagai pendamping pada proses pembelajaran, memanfaatkan alat elektronik seperti *handphone* pengembangan e-modul berbasis etnomatematika dalam permainan tradisional ini sangat penting. Hal ini dilatar belakangi oleh kebutuhan siswa

yang masih membutuhkan bahan ajar pendamping yang cocok dalam kebutuhan belajar pada pembelajaran matematika khususnya bangun datar, sehingga membuat semangat berkurang.

Salah satu cara yang bisa mengatasi hambatan yang dihadapi pendidik dalam mengajar mengenai pelajaran matematika materi bangun datar yaitu dengan mengembangkan bahan ajar inovatif dan menarik yang bertujuan untuk memudahkan pendidik dalam penyampaian pelajaran, menambah minat dan semangat untuk belajar serta meminimalisir kesulitan siswa.

Hal tersebut juga di dukung berdasarkan hasil dari penelitian Ahmad dan Rahmawati (2017) tentang pengembangan bahan ajar e-modul “Pengembangan E-modul Geometri dengan Pendekatan Matematika Realistik di Sekolah Dasar” mendapatkan presentase kevalidan materi 85,2 persen, kevalidan media sebesar 89,2 persen, penilaian tanggapan siswa sebesar 85,2 persen. Hal ini membuktikan produk tersebut layak diterapkan pada pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran. Pada penelitian ini terdapat kelemahan sehingga peneliti menyarankan materi yang disajikan seperti yang berkaitan dengan budaya lokal dengan desain yang lebih ditekankan pada anak SD sehingga menambah daya dukung dan daya tarik siswa. Sesuai latar belakang yang disebutkan, selanjutnya dilakukan penelitian berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika dalam Permainan Tradisional *Kaca'* pada Materi Bangun Datar kelas IV SDN Karang Dalem 5 Sampang”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah latar belakang diatas sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan bahan ajar E-modul Berbasis Etnomatematika dalam Permainan Tradisional *kaca'* pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Karang Dalem 5 Sampang?
2. Bagaimana keefektifan bahan ajar E-modul Berbasis Etnomatematika dalam Permainan Tradisional *kaca'* pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Karang Dalem 5 Sampang?
3. Bagaimana kemenarikan bahan ajar E-modul Berbasis Etnomatematika dalam Permainan Tradisional *kaca'* pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Karang Dalem 5 Sampang?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian dari rumusan masalah yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan bahan ajar E-Modul Berbasis Etnomatematika dalam Permainan Tradisional *kaca'* pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Karang Dalem 5 Sampang.
2. Untuk mendeskripsikan keefektifan bahan ajar E-Modul Berbasis Etnomatematika dalam Permainan Tradisional *kaca'* pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Karang Dalem 5 Sampang.
3. Untuk mendeskripsikan kemenarikan bahan ajar E-Modul Berbasis Etnomatematika dalam Permainan Tradisional *kaca'* pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Karang Dalem 5 Sampang.

1.4 Spesifikasi Produk

Produk Penelitian ini akan membuahkan hasil berupa bahan ajar e-modul pembelajaran matematika bangun datar sebagai berikut:

1. Isi materi pada bahan ajar ini yaitu materi bangun datar.
2. Bahasa yang digunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
3. Sampul bahan ajar e-modul di susun semenarik mungkin, yaitu menggunakan gambar-gambar yang dikolaborasikan dengan permainan tradisional *kaca'* yang dimodifikasi agar siswa tertarik untuk belajar.
4. Produk dilengkapi dengan video dan suara yang dapat membantu pengguna
5. Pengembangan e-modul ini berbasis etnomatematika dalam permainan tradisional yang dapat digunakan untuk bahan ajar.
6. Produk ini dilengkapi dengan soal evaluasi.
7. Bahan ajar ini dapat dibuka dengan menggunakan data atau dalam jaringan maupun tanpa menggunakan jaringan data internet dengan menggunakan alat elektronik seperti *handphone*.
8. Ukuran file aplikasi pada bahan ajar e-modul 30.645KB.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Asumsi pada penelitian pengembangan ini bisa digunakan pembelajaran matematika pada kelas IV, serta menjadi salah satu alternatif cara untuk membantu guru dalam penyampaian materi, menambah minat dan semangat untuk belajar serta meminimalisir kesulitan siswa. Pengembangan e-modul berbasis etnomatematika dalam permainan tradisional *kaca'* pada

materi bangun datar terdapat beberapa keterbatasan yaitu bahan ajar e-modul hanya terbatas pada materi bangun datar. Selain itu, penelitian ini hanya mengukur kemampuan kognitif siswa.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Manfaat dari hasil penelitian:

1. Bagi Peneliti

- a. Mengetahui apakah bahan ajar e-modul etnomatematika dalam permainan tradisional yang dikembangkan dapat mengatasi permasalahan yang dialami pendidik dan siswa materi bangun datar.
- b. Menambah kajian studi pengembangan bahan ajar
- c. Membuktikan bahwa bahan ajar e-modul berbasis etnomatematika dalam permainan tradisional *kaca'* bisa dijadikan sarana dalam penyampaian materi matematika pada kelas IV SD.

2. Siswa

- a. Menambah pengetahuan siswa
- b. Menarik minat belajar pada pelajaran matematika.
- c. Menciptakan pengalaman kegiatan belajar matematika yang menarik.
- d. Prestasi belajar siswa bisa lebih meningkat.

3. Pendidik

- a. Menambah wawasan guru terhadap bahan ajar e-modul berbasis etnomatematika berbasis permainan tradisional *kaca'* pada materi bangun datar.
- b. Membantu guru pada penyampaian materi bangun datar pada pembelajaran matematika.

1.7 Definisi Istilah

1. E-modul dalam etnomatematika permainan tradisional merupakan bahan ajar pembelajaran yang berisi tentang informasi, perpaduan antara permainan tradisional dengan matematika untuk mempermudah siswa dalam belajar khususnya matematika.
2. Permainan tradisional *kaca'* merupakan salah satu permainan tradisional kabupaten sampan dengan memainkannya menggambar terlebih dahulu dan memainkannya menggunakan satu kaki saja.