

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha mewujudkan suasana belajar yang dilakukan dengan sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Pendidikan nasional juga merupakan pendidikan yang berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia dan yang berdasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Presiden Republik Indonesia, 2003). Pendidikan dalam Bahasa Yunani berasal dari kata *pedagogik* yakni ilmu menuntun anak. Orang romawi melihat pendidikan sebagai *educare*, yang artinya mengeluarkan dan menuntun, tindakan melaksanakan potensi anak yang dibawa saat dilahirkan ke dunia. Pendidikan dalam bahasa jawa, juga dapat diartikan *panggulawentah* (pengolahan), mengolah, mengubah kejiwaan, mematangkan perasaan, pikiran kemauan maupun watak, serta dapat mengubah sikap seorang anak.

Sedangkan arti pendidikan berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) terdiri dari kata dasar didik (*mendidik*) yang berarti: memelihara serta memberi pembelajaran kepada peserta didik yang berkaitan dengan akhlak individu dan kecerdasannya. Sedangkan makna pendidikan sendiri yaitu suatu proses perubahan tingkah laku individu atau kelompok dalam upaya menjadikan peserta didik dewasa dengan latihan dan pengajaran. Menurut Ki Hajar Dewantara dalam memajukan budi pekerti, pola pikir dan jasmani seorang anak merupakan bentuk makna dari pendidikan, hal tersebut sejalan dengan tujuan agar bisa memajukan kehidupan yang lebih bermakna dan dapat menyatu dengan alam dan masyarakatnya (Nurkholis, 2013:25-26).

Pentingnya arti pendidikan tersebut, membuat semua pembelajaran mempunyai manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya pembelajaran matematika. Matematika sendiri mempunyai makna yang diambil dari beberapa perkataan latin *mathematika* yang berasal dari perkataan Yunani *mathematike* dengan arti mempelajari. Kata tersebut berasal dari kata *mathema* yakni pengetahuan atau ilmu. Sedangkan kata *mathematike* berkaitan dengan kata *mathein* atau *mathenein* yang bermakna belajar (berpikir). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa menurut pengertian asal kata yang dimiliki, matematika merupakan ilmu pengetahuan dengan cara bernalar, sehingga kegiatan dalam matematika lebih terhadap penalaran, bukan hanya berupa hasil observasi ataupun hasil eksperimen, melainkan pikiran manusia yang berkaitan dengan ide, suatu proses, serta penalaran tersebut terbentuk didalam pembelajaran matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang sering menjadi pembahasan bagi guru maupun orang tua. Berdasarkan hasil wawancara yang telah diberikan kepada guru kelas IV SDN Kebun 02, bahwa kesulitan belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika terjadi karena kurangnya belajar tambahan di rumah untuk mengulang kembali materi yang sudah disampaikan oleh guru. Bahan ajar yang digunakan oleh guru yakni buku sekolah pada kurikulum 13 dan juga lembar kerja siswa. Pada setiap selesai penjelasan guru memberikan soal evaluasi yang terdapat pada buku siswa. Untuk hasil belajar siswa sendiri ada yang di atas KKM dan ada juga yang dibawah KKM, dengan nilai KKM matematika 65. Sedangkan nilai untuk semua siswa tidak semuanya tuntas dilihat dari hasil belajarnya, maka guru memberikan soal remidi yang berupa tes dan non tes. Berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa kurang paham dengan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Sehingga peserta didik kelas IV dalam mengikuti pelajaran matematika hanya karena kurikulum sekolah yang mewajibkan. Hasil angket kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa 63 % peserta didik

merasa pembelajaran matematika tidak dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian pendidik tetap memberikan apresiasi berupa pujian terhadap peserta didik yang dapat menyelesaikan permasalahan mengenai pelajaran yang diberikan, dan 81,5% pendidik memberikan pujian terhadap peserta didiknya yang berhasil menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba menawarkan sebuah bahan ajar yang berupa Komik dengan pendekatan Etnomatematika pada budaya Madura meliputi tempat wisata dan permainan tradisional. Bahan ajar selain berisikan penjelasan materi pembelajaran, terdapat juga bahan ajar komik yang didalamnya merupakan bahan bacaan dan juga gambar-gambar dengan beberapa karakter. Bahan ajar komik juga memiliki keunikan jika dibandingkan dengan buku dongeng dan lain-lain. Komik memiliki deretan gambar, panel-panel dan balon teks. Bahan ajar komik juga dapat meningkatkan literasi peserta didik (Lubis, 2018).

Pendidikan dan budaya dapat dikombinasikan. Makna pendidikan juga merupakan proses melestarikan suatu budaya lokal dalam menciptakan nilai-nilai kebudayaan pada kehidupan sehari-hari dengan era globalisasi yang semakin berkembang. Pendekatan Etnomatematika merupakan salah satu jembatan yang menghubungkan pendidikan dan budaya. Makna Etnomatematika menurut Rakhmawati dalam Sarwoedi, dkk. (2018) yakni suatu penerapan konsep-konsep yang terdapat pada pembelajaran matematika, yang selanjutnya dikaitkan dengan budaya kelompok masyarakat tertentu. Penggunaan konsep matematika didalamnya adalah terjadinya proses pengabstraksian dari pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari kedalam matematika atau sebaliknya, penggunaan konsep matematika atau aktivitas tersebut seperti kegiatan menghitung, mengukur, mengelompokkan, membuat pola, membuat bangunan, melakukan permainan yang berkaitan dengan pelajaran matematika dan lainnya.

Setiap daerah memiliki budayanya masing-masing. Begitu juga dengan suku Madura yang memiliki banyak kebudayaan, salah satunya yakni permainan tradisional dan tempat wisata yang memiliki sejarahnya masing-masing. Kata “budaya” sendiri atau yang dapat disebut “kultur” dalam Bahasa Indonesia yang merupakan dari kata “culture” dalam Bahasa Inggris atau dalam Bahasa Belanda yakni “cultuur” yang sebenarnya berasal dari Bahasa Latin “colere” kata kerja yang memiliki arti mengolah tanah, berladang atau berkebun Powespowardojo dalam Sobirin, (2002:3).

Pelestarian terhadap kebudayaan lokal salah satunya yakni mempelajari budaya yang terdapat pada suku Madura. Salah satunya melalui bahan ajar pembelajaran matematika yang berupa komik dengan menggunakan pendekatan etnomatematika budaya Madura. Salah satu bahan ajar yang efektif digunakan untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan bahan ajar cetak, diantaranya yakni bahan ajar yang berupa komik pembelajaran. Bahan ajar sendiri menurut Kristian, dkk dalam Putri (2016: 45) yakni memiliki peran penting dalam sebuah proses pembelajaran. Bahan ajar juga sebagai pusat pembelajaran yang memiliki fungsi sebagai alat pembelajaran yang berhubungan dengan pendidik maupun peserta didik. Sehingga penting bagi pendidik untuk menggunakan bahan ajar sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Adanya pengembangan bahan ajar yang inovatif serta efektif dan menarik juga diperlukan dalam proses pembelajaran. Pengembangan bahan ajar juga memiliki tujuan yakni mempersiapkan proses pembelajaran dengan isi kegiatan yang diisi dengan suasana baru, cara baru, serta strategi belajar yang baru.

Sedangkan bahan ajar komik merupakan bahan ajar yang didalamnya terdapat beberapa gambar dan tulisan. Sejalan dengan pendapat Noer, dkk. (2018) bahan ajar dalam bentuk komik umumnya mampu menarik perhatian, memperjelas sebuah sajian materi dan mampu mengilustrasikan suatu fakta atau konsep dengan tampilan yang menarik dibandingkan dengan penjelasan secara verbal saja. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan

didas, maka peneliti akan mengkaji permasalahan melalui penelitian pengembangan di sekolah dasar SDN Kebun 02 pada Kelas IV “**Pengembangan bahan ajar KoPi Mama (Komik Pintar Matematika) dengan Pendekatan Etnomatematika Masyarakat Madura Materi Bangun Datar**”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan bahan ajar kopi mama dengan pendekatan etnomatematika budaya Madura materi bangun datar kelas IV SDN Kebun 2?
2. Bagaimana kepraktisan bahan ajar kopi mama dengan pendekatan etnomatematika budaya Madura materi bangun datar kelas IV SDN Kebun 2?
3. Bagaimana keefektifan bahan ajar kopi mama dengan pendekatan etnomatematika budaya Madura materi bangun datar kelas IV SDN Kebun 2?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan penelitian pengembangan bahan ajar kopi mama dengan pendekatan etnomatematika materi bangun datar kelas IV SDN Kebun 2 adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan bahan ajar kopi mama dengan pendekatan etnomatematika budaya Madura materi bangun datar kelas IV SDN Kebun 2 yang valid dilihat dari validasi ahli.
2. Mengembangkan bahan ajar kopi mama dengan pendekatan etnomatematika budaya Madura materi bangun datar kelas IV SDN Kebun 2 yang valid dilihat dari respon siswa, respon guru dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.
3. Mengembangkan bahan ajar kopi mama dengan pendekatan etnomatematika budaya Madura materi bangun datar kelas IV SDN Kebun 2 yang valid dilihat dari hasil tes evaluasi peserta didik.

D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Peneliti mengembangkan bahan ajar komik dengan pendekatan Etnomatematika budaya Madura. Bahan ajar komik dengan pendekatan Etnomatematika budaya Madura merupakan bahan ajar yang akan membantu peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar. Bahan ajar komik akan dirancang dengan menggunakan aplikasi Corel Draw yang didalamnya akan dipadukan dengan beberapa komponen gambar karakter beberapa tokoh dan gambar budaya Madura berupa tempat wisata dan permainan tradisional. Setiap tempat wisata dan permainan tradisional dikaitkan dengan materi matematika bangun datar, seperti bentuk dari bangunan itu sendiri dan juga bentuk dari permainannya. Selain gambar-gambar tersebut, bahan ajar komik juga terdapat evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik. Muatan materi dalam bahan ajar komik dengan permasalahan yang dialami oleh peserta didik dalam menerima materi yang telah disampaikan oleh guru, yakni berisi muatan matematika kelas IV SD dengan materi “bangun datar”. Isi di dalam bahan ajar komik yang dikembangkan dipadukan dengan pendekatan Etnomatematika yang diharapkan siswa dapat mengetahui budaya yang ada pada daerah Madura.

Tabel 1.1 Spesifikasi Produk Bahan Ajar Kopi Mama (Komik Pintar Matematika) dengan Pendekatan Etnomatematika Budaya Madura Materi Bangun Datar.

No	Komponen	Pengembangan
1.	Cover	Berisi judul dan gambar yang sesuai dengan tema.
2.	Tim penyusun	Berisi biodata penyusun.
3.	Petunjuk penggunaan bahan ajar komik	Berisi alur cara membaca komik.
4.	Penokohan	Pengenalan tokoh yang terdapat pada bahan ajar komik.
5.	Konteks cerita	Berisi alur cerita komik dengan pendekatan etnomatematika.
6.	Materi	Berisi mata pelajaran matematika, materi tentang bangun datar dengan pendekatan etnomatematika.
7.	Evaluasi	Berisi soal evaluasi tentang materi bangun datar yang telah diberikan.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Pengembangan bahan ajar komik dengan pendekatan Etnomatematika memiliki beberapa batasan penelitian pengembangan yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

- Bahan ajar komik dengan pendekatan Etnomatematika hanya terbatas pada satu materi saja, yakni materi bangun datar pada mata pelajaran matematika kelas IV.
- Bahan ajar komik dengan pendekatan Etnomatematika hanya bisa digunakan dalam bentuk hard file.

- c. Penelitian untuk mengembangkan bahan ajar komik dengan pendekatan Etnomatematika budaya Madura hanya dilakukan di wilayah Bangkalan.
- d. Penelitian untuk mengembangkan bahan ajar komik dengan pendekatan Etnomatematika ini juga hanya mengukur hasil belajar pada ranah kognitif.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan bahan ajar KoPi Mama (Komik Pintar Matematika) dilakukan dengan tujuan mengembangkan bahan ajar komik untuk mengukur hasil belajar pada ranah kognitif dengan pendekatan etnomatematika masyarakat Madura. Sehingga peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan yang akan dihadapi pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas IV. Pentingnya penelitian ini dapat dirasakan oleh peserta didik, guru, dan peneliti yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk peserta didik

Bahan ajar komik dengan pendekatan Etnomatematika dapat memberikan pengalaman baru yang disertai dengan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik, salah satunya pembelajaran menggunakan bahan ajar komik yang dikaitkan dengan kebudayaan. Adanya hal tersebut akan terlihat seberapa besar dampak dari pengembangan bahan ajar komik pada hasil belajar pada ranah kognitif peserta didik.

2. Untuk guru

Bahan ajar komik dengan pendekatan Etnomatematika dapat membantu guru dalam menjelaskan pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar. Penggunaan Bahan ajar komik dengan pendekatan Etnomatematika dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri. Manfaat penggunaan Bahan ajar komik dengan pendekatan Etnomatematika dalam pembelajaran matematika kelas IV SD yaitu membantu guru dalam menanamkan

pemahaman materi dan pengetahuan tentang budaya masyarakat Madura, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, kreatif, aktif, efektif dan menyenangkan.

3. Untuk peneliti

Penelitian pengembangan Bahan ajar komik dengan pendekatan Etnomatematika budaya madura dapat menambah pengetahuan baru bagi peneliti dalam mendapatkan pengalaman menjadi seorang guru yang professional ketika harus menghadapi situasi yang baru dan berbeda dari sebelumnya. Adanya penelitian ini diharapkan mampu mengatasi kendala dalam proses pembelajaran dengan baik disetiap kondisi secara maksimal.

G. Definisi Istilah

Definisi operasional dalam penelitian pengembangan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. “Penelitian pengembangan model ADDIE merupakan model penelitian yang terdiri atas lima tahapan, yaitu (1) analisis (*analyse*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*) dan (5) evaluasi (*evaluation*).” (Tegeh dan Kirna, 2013: 16).
2. Bahan ajar memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Bahan ajar berfungsi sebagai alat pembelajaran yang strategis bagi pendidik dan peserta didik. Bahan ajar perlu dikembangkan untuk mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan situasi apapun. Adanya bahan ajar diharapkan mampu menciptakan suasana kegiatan belajar yang inovatif dan memiliki daya tarik terhadap peserta didik (Kristian, dkk. 2016: 203) dalam (Putri, 2016: 45).
3. Komik merupakan salah satu bahan ajar visual /grafis. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2008: 794) komik merupakan cerita bergambar yang bisa berbentuk majalah,

surat kabar atau berbentuk buku. Komik juga terdiri dari gambar kartun yang menggambarkan suatu karakter dengan peran dalam sebuah cerita dalam urutan yang telah dirancang untuk memberi hiburan kepada pembaca (Rohani, 1997: 78).

4. Pembelajaran matematika merupakan salah satu interaksi dua arah yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Pembelajaran matematika dilakukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik berkomunikasi menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta kemampuan bernalar sehingga dapat membantu siswa memperjelas dan menyelesaikan masalah yang ada pada kehidupan sehari-hari (Depdikbud, 1993) dalam (Amir 2016: 39).
5. Etnomatematika merupakan pendekatan dalam pembelajaran matematika dalam satu budaya. Budaya yang dimaksud adalah kebiasaan-kebiasaan manusia dalam lingkungannya. Misalnya perilaku kelompok masyarakat yang berada di pedesaan atau perkotaan, dalam kelompok kerja, kelas profesi, setiap siswa dalam kelompok umurnya masing-masing, masyarakat pribumi, dan kelompok lainnya (Abrasodo, 1989) dalam (Sarwoedi, dkk. 2018: 171).
6. Budaya ditinjau dari ilmu antropologi merupakan keseluruhan dari sistem gagasan, tindakan serta beberapa karya hasil kelompok manusia dalam lingkungan masyarakat yang dijadikan kepunyaan sendiri untuk belajar kelompok manusia (Koetjaraningrat, 1985) dalam (Rahmawati, 2019: 125).
7. Materi bangun datar adalah materi pelajaran 4 pada mata pelajaran matematika kelas IV SD di semester Genap.