

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses interaksi antara siswa, guru, sumber belajar, dan lingkungan belajar disebut pembelajaran. Untuk keperluan pembelajaran, lingkungan belajar merupakan komponen yang saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain. Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna melalui interaksi, memastikan proses pembelajaran yang berlangsung dalam efisien. Pembelajaran dapat berjalan dengan efektif apabila peserta didik belajar melalui bekerja dan bermain dengan lingkungannya. Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak yaitu antara peserta didik “warga belajar” dan pendidik “sumber belajar” yang melakukan kegiatan pembelajaran. Sebagaimana dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 yang berbunyi “ Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”

Proses pembelajaran yang dilakukan antara pengajar dan siswa akan menciptakan prestasi belajar atau hasil belajar siswa. Hasil belajar jelas dipengaruhi oleh belajar. Hasil belajar jelas dipengaruhi oleh penggunaan media yang pas, penggunaan teknik yang menarik dan suasana belajar yang menyenangkan. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 53 tahun 2015 tentang penilaian hasil belajar oleh pendidik dan satuan pendidikan pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah, menjelaskan bahwa, Kriteria Ketuntasan & Minimal yang selanjutnya disebut KKM adalah kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan oleh satuan pendidikan yang mengacu pada standar kompetensi kelulusan, dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, karakteristik mata pelajaran, dan kondisi satuan pendidikan.

Pada pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah, peserta didik diajarkan berbagai jenis mata pelajaran, salah satunya adalah matematika. Dalam kehidupan sehari-hari setiap individu melakukan konsep matematika seperti transaksi jual beli terjadi proses berhitung baik penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian. Menurut Suwangsih dan Tiurlina (2006, hlm.3) Matematika terbentuk

dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris. Kemudian pengalaman itu diproses di dalam dunia rasio, diolah secara analisis dengan penalaran di dalam struktur kognitif sehingga sampai terbentuk konsep-konsep matematis supaya konsep-konsep matematika yang terbentuk itu mudah dipahami oleh orang lain dan dapat dimanipulasi secara tepat, maka digunakan bahasa matematika atau notasi matematika yang bernilai global (universal). Konsep matematika didapatkan karena proses berpikir, karena logika adalah dasar terbentuknya matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, di dalam matematika terdapat proses pembelajaran yang dasar dan penalaran yang spesifik. Selanjutnya, secara parsial ilmu harus dikuasai oleh semua orang di dunia ini, baik penerapannya maupun mentalitasnya. Pembelajaran matematika diperlukan untuk mengembangkan kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah dan untuk mengembangkan cara berpikir yang logis, sistematis, kreatif, dan konsisten. Salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap ketidaksukaan siswa terhadap matematika adalah ketidakmampuan mereka untuk memecahkan masalah.

Faktanya menunjukkan di salah satu sekolah dasar swasta di DKI Jakarta hasil belajar pada tahun ajar 2021/2022 untuk salah satu mata pelajaran matematika yaitu 75. Untuk mencapai hasil belajar tersebut masih banyak peserta didik sulit untuk mencapainya, karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi antara lain peserta didik masih menganggap pelajaran matematika sulit untuk dipahami dan dimengerti. Penelitian yang dilakukan oleh Filda, Fine, dan Ervina (2020) mengungkapkan rendahnya hasil belajar geometri yang disebabkan karena kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi. Selain itu guru hanya menggunakan metode ceramah saja karenanya banyak siswa yang cenderung tidak berantusias dan tidak memperhatikan guru saat menerangkan materi dan mengandalkan buku paket dan LKS sebagai bahan ajar.

Berdasarkan penelitian tersebut diketahui bahwa siswa masih memiliki kesulitan dalam menerima materi yang guru berikan, keadaan tersebut disebabkan karena guru dalam mengajar menggunakan metode ceramah serta penggunaan

pendekatan pembelajaran yang kurang kreatif dalam pengajaran sehingga permasalahan ini berakibat pada ketidakcapaian peserta didik dalam menuntaskan kriteria ketuntasan minimal.

Dilihat dari permasalahan tersebut, maka diperlukan salah satu alternatif pemecahan masalah belajar peserta didik. Sejalan dengan penerapan pembelajaran pendidikan kurikulum 2013 yang harus menggunakan pendekatan pembelajaran yang menarik, maka guru merancang pendekatan pembelajaran yang aktif dan kreatif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu pendekatan pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu adalah pendekatan etnomatematika peserta didik dapat belajar secara konkret dan juga belajar mengenal lingkungan yang ada disekitarnya. Rusliah (2016) mengatakan bahwa “Sebuah pendekatan yang dapat digunakan untuk menjelaskan realitas hubungan antara budaya lingkungan dan matematika saat mengajar adalah etnomatematika”.

Etnomatematika terdiri dari dua kata, yaitu etno yang mengandung makna identitas atau budaya dan matematika. Oleh karena itu, etnomatematika dapat diartikan sebagai matematika berbudaya atau matematika berbudaya. Menurut Irawan dan Kencanawaty (2017), etnomatematika merupakan unsur budaya yang terdapat di pembelajaran matematika. Sedangkan menurut Nursyahidah, Saputro dan Rubowo (2018), etnomatematika adalah matematika yang muncul dari aktivitas manusia di lingkungan yang dipengaruhi oleh budaya. Dapat disimpulkan bahwa etnomatematika merupakan pendekatan pembelajaran dengan mengaitkan budaya dalam pelajaran matematika.

Indonesia memiliki budaya dan suku yang memiliki karakteristik dan keunikannya sendiri. Seperti permainan tradisionalnya banyak sekali permainan tradisional yang mampu digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika. Salah satu permainan tradisional yaitu engklek mengandung ide-ide numerik sehingga digunakan dalam pembelajaran matematika. Permainan engklek memiliki gambar yang menggambarkan berbagai bentuk bangun datar. Bentuk bangun datar pada permainan ini dapat dijadikan sebagai ikonik dengan ikon bangun datar siswa dapat melihat langsung (Rusnilawati, 2018, hlm. 190).

Arista, (2018) menunjukkan bahwa hasil penelitian data pretest dan posttest hasil belajar siswa mata pelajaran matematika menunjukkan bahwa nilai rata-rata dengan model konvensional yaitu 58,4 dan nilai rata-rata dengan model *Numbered-Head Together* berbantu etnomatematika media permainan tradisional engklek diperoleh hasil belajar rata-rata 80,7. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dari nilai rata-rata nilai pretest dan posttest. Dengan demikian bahwa pendekatan etnomatematika dapat meningkatkan hasil belajar.

Safitri,(2020) menunjukkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil pretest belajar sebesar 59,546 (43,39%) sedangkan rata-rata hasil posttest belajar sebesar 77,682 (56,61%). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan antara skor pretest dan posttest. Berdasarkan penelitian telah dilakukan pengujian hipotesis terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan pendekatan etnomatematika lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Sejalan dengan permasalahan di atas, dengan demikian pendekatan etnomatematika merupakan suatu upaya untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “ Pengaruh Pendekatan Etnomatematika Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas II Pada Pokok Bahasan Bangun Datar”.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang masalah yang telah dikemukakan, rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II yang mendapatkan pendekatan pembelajaran etnomatematika permainan tradisional engklek lebih baik daripada peserta didik kelas II yang mendapatkan pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat pengaruh pendekatan pembelajaran etnomatematika permainan tradisional engklek terhadap hasil belajar siswa kelas II?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam kajian penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam bidang matematika pokok bahasan bangun datar dengan menggunakan pendekatan etnomatematika permainan tradisional engklek. Secara rinci tujuan dimaksud adalah ingin mengetahui tentang:

1. Peningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II yang memperoleh pendekatan etnomatematika permainan tradisioanal lebih baik daripada yang mendapatkan pembelajaran konvensional.
2. Pengaruh pendekatan etnomatematika permainan tradisional engklek terhadap hasil belajar peserta didik kelas II sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis dengan dilaksanakannya penelitian kuasi eksperiment dengan judul “ Pengaruh Pendekatan Etnomatematika Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas II Pada Pokok Bahasan Bangun Datar” diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan etnomatematika permainan tradisional engklek serta pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, pendekatan etnomatematika permainan tradisional engklek dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai sarana untuk memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan berguna sebagai masukan bagi guru dalam meningkatkan dan mengembangkan mutu pembelajaran khususnya pembelajaran matematika terhadap hasil belajar ditinjau dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

- c. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana pengaruh pendekatan etnomatematika permainan tradisional engklek terhadap hasil belajar siswa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini memuat lima bab yang diuraikan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, membahas mengenai latar belakang penelitian yang berisi adanya ketidaksamaan antara fakta dilapangan yang seharusnya yang didasarkan pada hasil studi pusaka maupun hasil studi lapangan yang diperoleh. Kemudian masalah ini dirumuskan menjadi pertanyaan-pertanyaan penelitian yang disajikan dalam rumusan masalah. Selanjutnya dituangkan dalam tujuan penelitian yang ingin dicapai. Selain itu pada bab ini terdapat struktur organisasi skripsi sebagai cerminan dalam penulisan skripsi.

Bab II Kajian Pusaka, membahas landasan teori mengenai pembelajaran matematika di sekolah dasar, teori mengenai hasil belajar, teori etnomatematika, permainan tradisional engklek, penerapan permainan tradisioanal engklek dengan pembelajaran, materi ajar penelitian, hipotesis penelitian, serta penelitian-penelitian yang relevan.

Bab III Metode Penelitian, membahas hal-hal yang bersifat prosedural yaitu jenis dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, pengembangan instrument penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, membahas mengenai jawaban atas pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan pada rumusan masalah.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, membahas mengenai simpulan hasil penelitian, implikasi, dan rekomendasi terhadap penelitian yang telah dilakukan.

Pada bagian akhir terdapat daftar pustaka yang merupakan sumber-sumber yang dijadikan acuan oleh peneliti. Serta lampiran-lampiran dokumen penting dalam penelitian.