

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang baik bagi siswa sekolah dasar pada umumnya ialah pendidikan yang mampu memberikan pembelajaran yang ramah, sehingga siswa merasa senang, nyaman dan menikmati setiap perjalanan atau proses yang terjadi dalam lingkungan pendidikan. Pembelajaran dapat dikatakan menarik dan menyenangkan apabila terdapat kondisi atau suasana yang nyaman, aman, memotivasi belajar, semangat yang tinggi, adanya keikutsertaan penuh dari siswa, perhatian siswa terhadap pelajaran dan rasa gembira. Sedangkan sebaliknya, pembelajaran yang dapat dikatakan kurang menarik apabila suasana yang terjadi tidak kondusif, siswa yang acuh atau tidak minat, tidak bersemangat, jenuh, merasa bosan, merasa takut dan pembelajarannya yang kurang menarik.

Kebudayaan yang ada di lingkungan masyarakat bisa menarik minat siswa dalam mempelajari banyak hal. Ada berbagai jenis media untuk merealisasikan ketertarikan, salah satunya yakni dengan pembelajaran berlandaskan kepada budaya, biasanya terdapat dalam pelajaran yang berbasis budaya. Mata pelajaran matematika yang berbasis budaya atau sering disebut dengan “Etnomatematika”. Etnomatematika sangat berperan penting untuk melestarikan budaya asli dengan menanamkan nilai-nilai kebudayaan yang alami. Dengan adanya etnomatematika ini, budaya baru yang muncul semakin banyak berdatangan tidak menjadikan budaya asli punah atau hilang. Etnomatematika juga mempunyai peran yang penting bagi pendidikan khususnya pada mekanisme pembelajaran, karena pada dasarnya siswa membutuhkan pengajaran yang lebih menarik tanpa melenyapkan kebudayaan asli agar pelajaran matematika yang dianggap sulit bisa lebih mudah untuk dipahami.

Konsep budaya matematika merupakan segala aktivitas gagasan seorang individu yang dipelopori atas dasar wawasan budaya, dan kemudian dielaborasi lewat sebuah mekanisme berpikir matematik, dan melihat matematik sebagai sebuah hasil olah budaya (Supriadi, 2014). Hal tersebut menyiratkan bahwa setiap budaya terutama budaya yang mampu dikembangkan dan dijadikan sebagai pembelajaran yang mampu membuat siswa memahami matematika tanpa menghilangkan keaslian dari nilai-nilai budaya itu sendiri.

Salah satu budaya yang masih lekat dalam masyarakat dan digemari anak-anak adalah permainan. Bermain adalah aktivitas atau kegiatan yang disukai banyak orang khususnya anak-anak. Belajar sambil bermain adalah alat yang tepat bagi kemajuan penerapan mengajar siswa. Kesusastraan memperlihatkan yakni permainan mempunyai mutu bisa mewedahi pengalaman belajar siswa dengan menghadirkan atmosfer belajar yang memberikan kebahagiaan secara mendalam serta memberikan kesempatan belajar dan ruang yang lebih kepada siswa untuk mengeksplor sekitar (Frossard, C. P.dkk, 2015. hlm.18-130). Dengan demikian, guru harus memiliki kesadaran yang tinggi mengenai pentingnya menggunakan permainan sebagai bahan ajar agar dapat membantu siswa mentransfer pengetahuan siswa untuk menjelajah alam dan terjun langsung ke situasi kehidupan nyata. Permainan tradisional dapat dijadikan media sebagai bahan ajar. Salah satunya adalah “Endog-endogan”, permainan ini berasal dari daerah Jawa Barat atau dapat dikatakan sebagai jenis permainan Sunda. Permainan Sunda ini biasanya dilakukan berkelompok, dengan cara semua anggota yang bermain mengepalkan tangan menyerupai telur dan menumpukkannya ke tangan anggota yang lain sambil bernyanyi endog-endogan. Jadi, permainan ini menggunakan media tangan dan lagu. Syair yang sering dinyanyikan pada permainan ini sangat mudah untuk diingat dan dipelajari. *“Endog-endogan peupeus hiji pre, endog-endogan peupeus hiji pre, endog-endogan peupeus hiji pre, endog-endogan peupeus hiji pre, endog-endogan peupeus hiji pre,*

goleang-goleang mata sapi bulotot”, pada bait “pre” kepalan yang menyerupai telur akan dibuka kepalannya dari yang terbawah menuju yang teratas. Pada syair terakhir yang dinyanyikan, biasanya diperagakan dengan menggoyangkan kepalan tangan sambil membelalakan mata. Permainan endog-endogan mempunyai banyak manfaat, selain melatih kekompakkan dan kerjasama dengan anggota pemain, permainan ini juga melatih siswa untuk berkonsentrasi karena dimainkan sambil bernyanyi.

Dalam penerapan proses belajar mengajar di sekolah dasar wajib mendalami keahlian individu dari setiap siswa, karena tingkat kecepatan dan kelambatan dalam memahami pembelajaran berbeda-beda. Pernyataan ini selaras dengan pendapat (Supriadi, 2017) yang menyatakan, anak itu unik dan merupakan individu yang berbeda. Oleh sebab itu, penyelesaian tugas matematika yang ditujukan untuk siswa hendaknya memiliki strategi dan cara yang bervariasi, agar mampu memfasilitasi siswa dengan keahlian yang kurang, keahlian biasa dan keahlian unggul.

Proses pembelajaran siswa di instansi pendidikan memiliki banyak mata pelajaran yang wajib didalami. Matematika termasuk bagian dari mata pelajaran tersebut. Menurut (Supriadi, 2017, p. 12) matematika merupakan ilmu yang terstruktur dan terorganisir. Dalam kegiatan pembelajaran matematika di sekolah dasar, seringkali ditemukan banyak kendala yang dialami baik guru maupun siswa. Kurangnya minat siswa pada mata pelajaran matematika, mengharuskan guru atau pengajar memberikan motivasi serta dorongan yang lebih terhadap minat belajar siswa. Sebagian besar siswa berasumsi jika pelajaran matematika terlalu banyak memainkan angka, sehingga pembelajaran membosankan, kurang menarik dan sulit untuk dipelajari dengan baik. Padahal matematika adalah mata pelajaran yang bermakna untuk ditekuni sebab sering di aplikasikan dalam keseharian.

Hal tersebut ditemukan pula oleh peneliti berdasarkan studi pendahuluan di SD Negeri Leuwiliang 02, mata pelajaran matematika terkenal sebagai pelajaran yang dianggap sukar dan kurang diminati karena banyaknya rumus yang digunakan dan materi yang abstrak. Namun, dari siswa kelas 1 sampai kelas 6, terdapat beberapa orang yang menyukai dan menjadikan matematika sebagai mata pelajaran yang digemari. Mereka mengatakan bahwa matematika adalah pelajaran yang sering membuat mereka jenuh dan sulit dipahami, terkhusus pada materi operasi hitung bilangan bulat, sebab sering tertukarnya antara bilangan positif dan bilangan negatif.

Oleh karenanya, dalam mekanisme pembelajaran matematika ini diperlukan adanya alternatif agar bisa mengubah cara pandang siswa terhadap matematika. Model pembelajaran berupa permainan bisa menjadi solusi yang tepat untuk permasalahan tersebut, permainan bisa menjadikan solusi agar terciptanya suasana yang baru sehingga mendatangkan motivasi belajar bagi peserta didik (Budiarti, Sumirat, & Murti, 2021).

Dengan adanya motivasi para siswa, maka akan mendapat semangat yang menggelora untuk belajar, maka guru akan lebih ringan memberikan ilmu pelajaran kepada siswa. Hal ini sependapat dengan pernyataan dari Nugraheni (2017: 143) yang menyatakan bahwa, kecakapan guru, kegiatan siswa dan hasil belajar matematika bisa mengoptimalkan kapabilitas dan daya tangkap siswa melalui permainan yang mengandung nilai pendidikan terhadap pelajaran matematika serta menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.

Menurut (Dosinaeng, 2019) kemampuan literasi matematika (*mathematical literacy*) adalah suatu kecakapan perorangan guna merumuskan, menggunakan serta menafsirkan matematika dalam berbagai hal, tergolong berfikir dengan matematis juga memakai rancangan, tata cara, kenyataan dan cara matematika guna menjabarkan dan memperkirakan peristiwa-peristiwa. Dengan demikian, siswa

harus dipersiapkan untuk menghadapi kehidupan nyata dengan mengenal literasi matematika. Hal ini karena, literasi matematika seringkali muncul dalam kegiatan sehari-hari, hendaknya siswa dapat menyelesaikan persoalan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat. Matematika mengharuskan kecakapan hitung menghitung serta keahlian berpikir logis dan kritis dalam menyelesaikan persoalan. Penyelesaian persoalan ini mencakup *problem* yang kompleks, seperti persoalan keseharian. Keahlian literasi matematik ialah istilah untuk kecakapan matematis seperti itu.

Dari sekolah yang akan menjadi sasaran penelitian yaitu SDN Leuwiliang 02, sudah pernah dilaksanakan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) numerasi. Data yang dihasilkan dari 30 siswa yang mengerjakan AKM bidang numerasi dengan 20 soal selama 60 menit adalah siswa mengisi dengan tepat 36% dari 100% siswa. Data ini memperlihatkan bahwa hampir sebagian besar siswa masih belum memahami literasi matematika dengan baik dan memerlukan pembelajaran yang lebih intensif dalam bentuk latihan-latihan yang dikemas dengan media yang menarik untuk mengoptimalkan keahlian literasi siswa dalam menganalisa, menyampaikan pendapat secara efektif, memberikan alasan, merumuskan, menginterpretasi dan memecahkan masalah dalam bentuk matematika diberbagai bentuk situasi dan kondisi.

Oleh karenanya, peneliti bermaksud melakukan modifikasi media pembelajaran endog-endogan berbantu sarung tangan yang bisa meningkatkan kemampuan literasi matematik siswa lalu dikemas dengan suasana menarik namun tidak menghilangkan esensi dari pembelajaran matematika dan keaslian budaya berupa etnomatematika Sunda. Siswa akan belajar memecahkan masalah dan mengambil solusi dari permainan ini. Berdasarkan persoalan yang telah dijabarkan peneliti diatas, kegiatan penelitian ini berjudul *“Pengaruh Modifikasi Media Pembelajaran Etnomatematika Sunda Endog-endogan Berbantu Sarung Tangan*

Siti Muflihah, 2024

PENGARUH MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA ENDOG-ENDOGAN BERBANTU SARUNG TANGAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIK SISWA KELAS 6 SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematik Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar". Hasil penelitian nantinya akan memberikan alternatif dan media pembelajaran berupa permainan berbasis budaya Sunda untuk pelaksanaan pembelajaran materi operasi hitung bilangan bulat yang mengoptimalkan keahlian literasi matematik siswa kelas 6 sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah media endog-endogan berbantu sarung tangan berpengaruh terhadap kemampuan literasi matematik siswa kelas 6 di sekolah dasar?
2. Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan media endog-endogan berbantu sarung tangan lebih besar dibandingkan yang tidak, terhadap kemampuan literasi matematik siswa kelas 6 di sekolah dasar?

C. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ialah dua variabel (bivariat), diantaranya yakni berikut:

1. Variabel Independen

Variabel pertama yaitu media pembelajaran berupa etnomatematika Sunda permainan endog-endogan sebagai variabel x atau variabel bebas (independen) dimana variabel tersebut bisa mempengaruhi variabel kedua.

2. Variabel Dependen

Variabel selanjutnya yaitu literasi matematika sebagai variabel y atau variabel terkait (dependent). variabel tersebut mempunyai hubungan korelasi yaitu variabel x dapat mempengaruhi y baik dalam hubungan positif maupun hubungan negatif.

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dalam modifikasi etnomatematika Sunda permainan endog-endogan terhadap peningkatan kemampuan literasi matematik siswa kelas 6 sekolah dasar
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dalam modifikasi etnomatematika Sunda permainan endog-endogan terhadap kemampuan literasi matematik siswa kelas 6 sekolah dasar dan tidak

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan ide atau gagasan pembelajaran ataupun penelitian lainnya.
 - b. Sebagai bahan pijakan referensi tambahan terhadap penelitian selanjutnya mengenai alternatif penghubung penelaahan terkhusus etnomatematika materi bilangan bulat

2. Manfaat Praktis

Dari penelitian ini, peneliti mengharapkan bisa menjadi manfaat bagi pihak-pihak yang bersangkutan ari penelitian ini, peneliti berharap bisa menjadikan manfaat bagi pihak yang berkaitan. Diantaranya sebagai berikut;

- a. Bagi Peneliti

Dapat menambah ilmu dan pemahaman yang luas tentang etnomatematika Sunda permainan endog-endogan, menambah pengalaman mengaplikasikan permainan endog-endogan untuk siswa.

- b. Bagi Guru

Dapat menambah alternatif pembelajaran modifikasi media permainan endog-endogan sebagai bahan ajar untuk pelajaran matematika sekolah dasar khususnya pada kelas 6

c. Bagi Siswa

Mendapatkan pengalaman baru, belajar sambil bermain, pembelajaran dan bahan ajar yang dipergunakan berhubungan dengan budaya Sunda yang ada dilingkungan siswa.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional yang diperlukan pada penelitian ini agar terhindar dari meluasnya penafsiran terhadap masalah yang akan dibahas dan untuk meringankan pengertian terhadap istilah yang dipakai dalam penelitian ini, sehingga peneliti menjabarkan definisi operasional sebagai berikut;

1. Modifikasi Media Pembelajaran Endog-endogan Berbantu Sarung Tangan

Permainan endog-endogan adalah permainan anak dengan tradisional khas Sunda yang dimainkan dengan cara mengepalkan tangan menyerupai telur dan menumpukkannya ke tangan yang lain sambil menyanyikan lagu dengan syair permainan endog-endogan yang biasa dinyanyikan anak-anak dengan Bahasa Sunda.

2. Etnomatematika Sunda

Menurut (Supriadi, 2014) bahwa Konsep budaya matematika merupakan segala aktivitas gagasan seorang individu yang dipelopori atas dasar wawasan budaya, dan kemudian dielaborasi lewat sebuah mekanisme berpikir matematik, dan memandang matematik sebagai sebuah hasil olah budaya.

3. Kemampuan Literasi Matematik

Menurut (Dosinaeng, 2019) kemampuan literasi matematika (*mathematical literacy*) adalah) adalah suatu kecakapan perorangan untuk merumuskan, menggunakan dan menafsirkan matematika dalam berbagai hal, tergolong berfikir secara matematis dan memakai konsep, tata cara, kenyataan dan alat matematika untuk menjabarkan dan memperkirakan peristiwa-peristiwa.

G. Asumsi dan Hipotesis

Asumsi adalah taksiran yang diambil sebagai dasar, atau landasan logis sebab dianggap tepat (Rohmahwati, W. 2023). Asumsi pada penelitian ini ialah literasi matematik dipengaruhi oleh media pembelajaran endog-endogan etnomatematika Sunda.

Peneliti menemukan hipotesis berdasarkan latar belakang dan rumusan yang sudah dikaji, hipotesis yang dimaksud antara lain sebagai berikut:

H_a = Dengan menggunakan modifikasi media endog-endogan berbantu sarung tangan, maka dapat meningkatkan kemampuan literasi matematik siswa di kelas 6 SD Negeri Leuwiliang 02

H_0 = Dengan menggunakan modifikasi media endog-endogan berbantu sarung tangan, maka tidak dapat meningkatkan kemampuan literasi matematik siswa di kelas 6 SD Negeri Leuwiliang 02