

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang sekolah dasar. Matematika sangat penting diajarkan kepada peserta didik karena berhubungan erat dengan kehidupan sehari-harinya. Pelajaran matematika biasanya kurang diminati oleh peserta didik dan cenderung mudah bosan ketika pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan pendapat Abdullah (2017) mengemukakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang umumnya dianggap terlalu sulit untuk dipelajari oleh peserta didik, hal ini menjadi alasan mengapa guru memberikan pembelajaran di sekolah tetapi tidak memanfaatkan lingkungan yang tersedia di sekitar peserta didik. Adapun elemen matematika yang diajarkan di sekolah dasar dengan menggunakan kurikulum merdeka pada fase A, B dan C yaitu bilangan, aljabar, pengukuran, geometri, serta analisis data dan peluang. Peserta didik kelas rendah khususnya di kelas 1 kurang memahami mengenai materi geometri dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan bermakna, padahal matematika dapat dihubungkan dengan budaya-budaya yang ada di sekitar peserta didik yang disebut dengan etnomatematika.

Guru sebagai pendidik mempunyai peran yang sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dengan menerapkan konsep matematika yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-harinya, sehingga pembelajaran matematika akan bermakna. Menurut Freudenthal (dalam Zaenuri & Dwidayati, 2018) mengemukakan bahwa matematika hendaknya dikaitkan langsung dengan kenyataan, dekat dengan anak dan relevan dengan kehidupan sehari-harinya. Sejalan dengan pendapat Brandt & Chernoff (2014) bahwa salah satu untuk meningkatkan pembelajaran matematika yang menyenangkan yaitu dengan memasukkan aspek etnomatematika yaitu matematika berbasis budaya, untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap matematika. Dalam penerapannya, beberapa guru belum mengoptimalkan media pembelajaran yang sesuai dan mendukung dalam mengajarkan materi serta belum tersedianya media pembelajaran yang beragam (Febrianto & Saputra, 2021).

Dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang, guru hanya menggunakan benda-benda yang ada seperti kardus, botol minuman, dan menggunakan kertas HVS bergambar. Dari hal tersebut, peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna. Salah satu upaya untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik yaitu mengajarkan matematika dengan menggunakan media pembelajaran (Amir, 2016).

Dalam menggunakan media pembelajaran, guru harus memperhatikan apakah media tersebut sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Pemanfaatan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan perkembangan peserta didik dan termasuk komponen pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Lidinillah et al (2022) bahwa pemanfaatan media sebagai komponen pendidikan merupakan bagian dari pengajaran etnomatematika Sunda. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajarkan materi bangun ruang serta pengenalan makanan tradisional (etnomatematika) adalah media *flashcard*. Pemanfaatan media *flashcard* ini didasari oleh hal yang terjadi dilapangan bahwasannya peserta didik lebih suka terhadap hal-hal yang berbentuk kartu, hal tersebut dilihat dari beberapa peserta didik yang membeli kartu-kartu dengan gambar kartun, oleh karena itu peneliti dapat memanfaatkan hal tersebut ke dalam bentuk pembelajaran seperti media *flashcard*.

Pembelajaran yang menyenangkan dengan suasana kondusif dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar, hal ini dikarenakan peserta didik sekolah dasar pada rentang usia 7-12 tahun masih senang bermain dan masih dalam fase *operasional konkret*. Seiring dengan tumbuhnya minat mereka terhadap matematika, peserta didik akan lebih memahami bahwa matematika tidak hanya terbatas pada pembelajaran di kelas saja, matematika juga sangat penting dipahami dalam dunia “nyata”, akan tetapi pada kenyataannya terdapat beberapa guru yang tidak mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran kurang bermakna dan kurangnya inovasi dalam menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari seperti dikaitkan dengan budaya Indonesia yang sangat kaya dan beragam, kekayaan ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran.

Salah satu aset budaya yang dekat dengan peserta didik di kehidupan sehari-harinya yaitu makanan yang merupakan pokok utama untuk kebutuhan tubuh manusia (Sari et al., 2020). Makanan merupakan sesuatu hal yang mudah diterima nalarnya oleh peserta didik dan akan tertarik terhadap makanan (Situmorang, Adi Suarman, 2020). Pemanfaatan makanan dalam pembelajaran dapat menjadi sumber belajar matematika bagi peserta didik. Makanan tradisional menjadi salah satu hal yang dapat dikenalkan kepada peserta didik sekaligus terdapat konsep matematikanya yang disebut dengan etnomatematika. Etnomatematika ini dapat dieksplorasi dari kebudayaan yang ada di masyarakat (Cimen, 2014). Kebudayaan di Indonesia menjadi kajian yang menarik untuk di eksplorasi. Eksplorasi pada makanan tradisional yaitu terdapat konsep geometri pada materi bangun ruang (Fitriani et al., 2022).

Salah satu materi pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar yaitu materi geometri bangun ruang. Bangun ruang dapat dijumpai oleh peserta didik di kehidupan sehari-hari salah satunya di makanan tradisional. Indonesia memiliki makanan tradisional yang beragam karena Indonesia merupakan negara yang beragam akan budaya dan adat istiadatnya. Setiap daerah di Indonesia memiliki kebudayaannya masing-masing yang menjadi ciri khas dari daerahnya tersebut. Berkat kekayaan yang luar biasa dari budayanya, Indonesia juga mempunyai aset penting lainnya yaitu kekayaan kulinernya (Adzkiyak, 2021). Makanan tradisional dapat didefinisikan sebagai makanan umum yang biasa dikonsumsi sejak beberapa generasi, terdiri dari hidangan yang sesuai dengan selera manusia, tidak bertentangan dengan keyakinan agama masyarakat lokal, dan dibuat dari bahan-bahan makanan dan rempah-rempah yang tersedia (Sastroamidjojo, 1995). Makanan tradisional di Indonesia memiliki cita rasa unik di setiap daerahnya. Keberagaman budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia membuat masyarakat Indonesia mempunyai cara dan pola yang berbeda-beda dalam hal mengolah, menyajikan dan mengkonsumsi makanannya. Resep dan cara pembuatan makanan tradisional Indonesia dibuat secara turun temurun.

Pada zaman sekarang, kebanyakan masyarakat Indonesia tidak memperhatikan makanan tradisional Indonesia, mereka cenderung menikmati makanan internasional yang diproduksi secara massal di berbagai negara salah

satunya di produksi di Indonesia, ditambah lagi kurangnya pengenalan terhadap makanan tradisional di Indonesia terutama pada bidang pendidikan (Adzkiyak, 2021). Masakan Indonesia dikenal luas karena keasliannya, keunikannya, dan kekhasannya. Tidak heran jika setiap ada acara festival atau event besar, Indonesia selalu memiliki program kuliner Nusantara. Salah satunya yaitu di daerah Ciamis terdapat makanan tradisional yang sangat beragam. Ciamis merupakan kabupaten di Indonesia yang berada di provinsi Jawa Barat. Kabupaten Ciamis, berdasarkan letak geografisnya berada pada posisi yang strategis. Kabupaten Ciamis ini dilalui jalan nasional lintas Jawa barat, Jawa Tengah, dan jalan provinsi lintas Ciamis, Cirebon Jawa Tengah.

Sebagai penerus bangsa, kita harus melestarikan warisan kebudayaan dari leluhur dan hal tersebut bisa dilakukan salah satunya dengan lebih mengenalkan terhadap makanan tradisional yang terdapat di Ciamis. Kabupaten Ciamis mempunyai potensi makanan tradisional dengan daya tarik yang cukup potensial untuk dikembangkan. Salah satu kebudayaan dari makanan tradisional khas Ciamis yang cukup populer yaitu *gurandil*, *wajit ketan*, *awug*, *kue putu*, *candil*, dan lain-lain. Makanan-makanan tersebut masih ada dan diperjualbelikan di pasaran, akan tetapi beberapa anak muda tidak mengetahui makanan tradisional khas Ciamis tersebut. Seharusnya sebagai penerus bangsa bisa mempertahankan kebudayaan Indonesia. Hal tersebut dikarenakan asset Indonesia merupakan salah satu identitas bangsa Indonesia. Namun, seiring dengan perkembangannya zaman, pengaruh dari masuknya budaya asing, seperti perubahan gaya hidup masyarakat, pengetahuan baru, kemungkinan fenomena baru di masa depan, mampu mengikis nilai nilai moral dan perlahan lahan akan tergantikan oleh budaya asing (Artisna et al., 2022). Akibat dari hal tersebut, tak jarang masyarakat yang menganggap bahwa budaya Indonesia terkesan ketinggalan zaman sehingga menyebabkan budaya-budaya yang ada di Indonesia diakui oleh negara lain, oleh sebab itu perlunya upaya untuk mempertahankan budaya-budaya Indonesia yang menjadi ciri khas negara Nusantara.

Upaya dalam melestarikan kebudayaan Indonesia tentunya tidak terlepas dari peran pendidikan Indonesia. Melalui pendidikan, peserta didik yang merupakan generasi penerus bangsa dapat dibekali pembelajaran dan pengetahuan

mengenai budaya sehingga adanya rasa kepemilikan budaya di dalam diri peserta didik. Pengenalan budaya ini bisa dilakukan di sekolah dasar kelas rendah. Secara umum, makanan tradisional yang berada di daerah Ciamis yaitu *gurandil*, *wajit ketan*, *awug*, *kue putu*, dan *candil* memiliki bentuk yang menyerupai bangun ruang seperti makanan *gurandil* menyerupai bentuk kubus, makanan *wajit ketan* menyerupai bentuk balok, makanan *awug* menyerupai kerucut, makanan *kue putu* menyerupai tabung, dan makanan *candil* menyerupai bola. Dari hal tersebut menunjukkan bahwa makanan yang dibuat terdapat konsep matematika di dalamnya, selain itu di kurikulum merdeka terdapat proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) yang mengenalkan kearifan lokal seperti makanan tradisional. Budaya kewarganegaraan atau moralitas warga yang diperkuat pada P5 melalui kegiatan eksplorasi makanan tradisional yaitu salah satunya sikap saling menghormati antar keberagaman dan dapat menimbulkan kebanggaan terhadap bangsanya (Adejuliana et al., 2024).

Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwasannya peran pendidikan dan kebudayaan memiliki hubungan yang erat. Beberapa hasil dari eksplorasi kebudayaan di Indonesia khususnya di daerah kabupaten Ciamis terdapat makanan tradisional yang cukup populer dan terdapat konsep matematikanya yaitu materi bangun ruang. Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan dasar sebagai bekal di jenjang selanjutnya. Di sekolah dasar, pada jenjang awal diperkenalkan mengenai konsep-konsep materi pelajaran khususnya mata pelajaran matematika pada materi bangun ruang (Suharjana et al., 2009). Inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan hal yang penting yang dapat dilakukan oleh guru agar memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna dengan memperhatikan karakteristik peserta didik dan penyesuaian zaman. Pendekatan yang digunakan oleh guru untuk mengajarkan matematika harus dioptimalkan salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran ini sebagai pendukung untuk mengajarkan materi. Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sangat beragam seperti media visual. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran dan sekaligus menjadikan pembelajaran yang menyenangkan (Arsyad, 2007).

Media *Flashcard* merupakan media visual yang terbuat dari kartu yang terdiri dari dua sisi yaitu sisi depan dan sisi belakang dengan ukuran yang minimalis sehingga mudah untuk dibawa kemana-mana (Arsyad, 2007). Melalui media *flashcard* guru dapat mengajarkan macam-macam bangun ruang dengan berbasis etnomatematika yang membuat motivasi peserta didik belajar tinggi dan pembelajaran menjadi bermakna. Selain itu, menurut Hernawan et al. (2007) media *flashcard* juga mengandung unsur permainan sehingga dalam pelaksanaannya membuat peserta didik menjadi lebih senang dan tertarik sehingga dalam pembelajaran peserta didik tidak mudah bosan. Penggunaan media *flashcard* ini membantu dalam pemahaman konsep menjadi lebih mudah karena dalam pelaksanaannya peserta didik ikut serta secara langsung dan berperan aktif dalam menggunakan media, oleh karena itu media pembelajaran menjadi hal yang penting bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Penelitian mengenai media *flashcard* di beberapa sekolah sudah dilaksanakan seperti penelitian oleh Mardiana et al. (2023) yakni pengembangan media *flashcard* teka teki silang pada materi keragaman budaya, selain itu Salsabila et al., (2023) melaksanakan penelitian mengenai penggunaan media *flashcard* pada mata pelajaran matematika, namun belum ada penelitian yang mengoptimalkan media *flashcard* berbasis etnomatematika. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* yang isinya dikaitkan dengan budaya berupa makanan tradisional terhadap pengenalan bangun ruang. Upaya untuk membuat dan menghubungkan matematika terkait dengan berbagai budaya, yang mengambil inspirasi dari pengalaman peserta didik dalam kurikulum pembelajaran matematika bahwasannya adalah mungkin untuk menerapkan etnomatematika dalam pengajaran dan pembelajaran matematika (Orey & Rosa, 2007). Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Flashcard* Geometri Berbasis Etnomatematika Makanan Tradisional Sunda Di Kelas I Sekolah Dasar”**.

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

Nunung Cindy Cantika, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD GEOMETRI BERBASIS ETNOMATEMATIKA MAKANAN TRADISIONAL SUNDA DI KELAS I SEKOLAH DASAR

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

- a. Bagaimana analisis dan eksplorasi kebutuhan media *flashcard* berbasis etnomatematika pada materi bangun ruang untuk peserta didik kelas I sekolah dasar?
- b. Bagaimana desain dan kontruksi produk media *flashcard* berbasis etnomatematika pada materi bangun ruang untuk peserta didik kelas I sekolah dasar?
- c. Bagaimana implementasi media *flashcard* berbasis etnomatematika pada materi bangun ruang untuk peserta didik kelas I sekolah dasar?
- d. Bagaimana respon media *flashcard* berbasis etnomatematika pada materi bangun ruang untuk peserta didik kelas I sekolah dasar?

1.3. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain media pembelajaran materi mengenal bangun ruang untuk mendukung implementasi kurikulum merdeka pada fase A kelas I sekolah dasar. Selanjutnya, tujuan penelitian secara khusus yaitu:

- a. Mendeskripsikan analisis dan eksplorasi kebutuhan media *flashcard* berbasis etnomatematika yang ada pada materi bangun ruang untuk peserta didik kelas I sekolah dasar.
- b. Mendeskripsikan desain dan kontruksi produk media *flashcard* berbasis etnomatematika pada materi bangun ruang untuk peserta didik kelas I sekolah dasar.
- c. Mendeskripsikan implementasi media *flashcard* berbasis etnomatematika yang ada pada materi bangun ruang untuk peserta didik kelas I sekolah dasar.
- d. Mendeskripsikan respon hasil dari media *flashcard* berbasis etnomatematika yang ada pada materi bangun ruang untuk peserta didik kelas I sekolah dasar.

1.4. Kegunaan penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat dari Segi Teori

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan menjadi salah satu sumber referensi mengenai media pembelajaran materi bangun ruang berbasis etnomatematika untuk mendukung implementasi kurikulum merdeka di sekolah

dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya serta sebagai kontribusi pada bidang keilmuan tentang media pembelajaran materi bangun ruang berbasis etnomatematika pada kurikulum Merdeka kelas I sekolah dasar.

1.4.2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Penelitian pengembangan ini dari segi kebijakan diharapkan bisa menjadi pembaharuan dan solusi mengenai pentingnya media pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka dan dimodifikasi supaya pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik.

1.4.3. Manfaat dari Segi Praktis

1.4.3.1. Bagi peserta didik

Melalui penelitian yang akan mengembangkan media pembelajaran, secara praktis dapat berguna bagi peserta didik dalam menggunakan media *flashcard* yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didik yang dapat dilihat dari segi bahasa, ruang lingkup materi, dan penjelasan yang lebih detail. Maka melalui penelitian ini memudahkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi bangun ruang dengan lebih bermakna sehingga peserta didik tidak hanya mengetahui bangun ruang saja akan tetapi dapat mengetahui budaya yang ada disekitar mereka, dengan itu kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan meningkatkan belajar peserta didik untuk mengikuti pembelajaran matematika dengan baik.

1.4.3.2. Bagi pendidik

Kegunaan praktis bagi pendidik dalam penelitian ini yaitu diharapkan media pembelajaran *flashcard* yang dikembangkan menjadi salah satu referensi untuk memanfaatkan media pembelajaran matematika yang berbasis etnomatematika pada materi bangun ruang di kelas I sekolah dasar untuk menunjang proses pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, menjadikan media pembelajaran *flashcard* sebagai alternatif untuk menggunakan media pembelajaran yang praktis, efektif, efisien, menarik dan inovatif, sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi bangun ruang yang berbasis etnomatematika.

1.4.3.3. Bagi peneliti

Kegunaan praktis bagi peneliti dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman, keahlian, wawasan, ilmu pengetahuan, dan pengalaman mengenai pengembangan media ajar *flashcard* berbasis etnomatematika materi bangun ruang dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku.

1.4.4. Manfaat dari Segi Isu Serta Aksi Sosial

Hasil dari pengembangan media ini diharapkan memberikan kontribusi kepada peserta didik serta memperkaya hasil penelitian terdahulu, selain itu dapat memberikan informasi mengenai media pembelajaran bangun ruang berbasis etnomatematika terhadap prestasi belajar peserta didik.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penyusunan dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* Geometri berbasis Etnomatematika Makanan Tradisional Sunda di Kelas I Sekolah Dasar” diuraikan sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan, memaparkan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi yang akan disusun.

BAB II Kajian Pustaka, memuat teori serta literatur pendukung untuk memenuhi kebutuhan penulis dalam penyusunan skripsi. Pada skripsi ini meliputi etnomatematika mulai dari pengertian matematika, etnomatematika, sejarah, dan kurikulum. Selain itu, terdapat kajian pustaka perihal RME, media pembelajaran visual, *flashcard*, makanan tradisional, bangun ruang, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir.

BAB III Metode Penelitian, memuat alur penelitian skripsi beserta tahapan-tahapannya secara rinci, mulai dari desain penelitian yang meliputi jenis penelitian, lokasi penelitian, sumber dan informasi penelitian. Selain itu memaparkan teknik pengumpulan data, kisi-kisi penelitian dan teknik pengolahan data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, memuat temuan yang ada di lokasi penelitian, selain itu terdapat pengolahan data dengan menggunakan pedoman yang telah disusun di bagian sebelumnya. Pada bagian ini meliputi proses tahapan

penyusunan pengembangan produk media pembelajaran bermuatan etnomatematika pada materi bangun ruang untuk peserta didik kelas I Sekolah Dasar.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, memuat hasil dari kegiatan penelitian secara ringkas yang dilengkapi implikasi serta rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan.

Daftar Pustaka, meliputi sumber-sumber atau daftar rujukan yang digunakan dalam penyusunan skripsi, baik secara cetak maupun non cetak.

Lampiran-lampiran, meliputi dokumen-dokumen yang menjadi bukti pendukung dalam pelaksanaan penelitian.