

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika adalah pelajaran yang wajib bagi seluruh pelajar baik dari sekolah dasar sampai keperguruan tinggi. Kita tak bisa lepas dari matematika karena hampir segala sesuatu ada unsur matematika nya seperti bentuk bentuk bangun ruang, bangun datar lalu penjumlahan dan pengurangan dan lain sebagainya. Pelajaran yang satu ini dikenal di sebagian orang sebagai pelajaran yang menyebalkan, pelajaran yang sulit bahkan pelajaran yang jarang disukai oleh sebagian orang.

(Bintang, 2022 : 75) matematika merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang bersifat pasti dan terdiri dari berbagai konsep konsep abstrak. Bagi para siswa, mendengar matematika itu identik dengan angka, rumus, penyelesaian yang rumit dan sebagainya itu membuat siswa menjadi tidak percaya diri dan lebih menyukai hal yang lebih menyenangkan dalam belajar seperti pelajaran seni budaya yang memainkan alat musik secara langsung, mencanting, bahkan menari. Hal tersebut terjadi karna siswa berperan aktif dalam proses belajar mengajar bukan hanya guru yang menjelaskan di depan kelas. Dengan demikian maka minat siswa dalam belajar matematika di beberapa daerah terbilang rendah.

Barimbing, Abi dan Silaban (2022: 1065) mengemukakan bahwa rendah nya minat belajar siswa pada pelajaran matematika dipengaruhi oleh beberapa faktor diantara nya (1) waktu istirahat siswa kurang di rumah, (2) siswa tidak tertarik belajar matematika, (3) orang tua tidak membantu siswa dalam belajar, (4) ketakutan nya siswa bertanya pada guru, (5) media dan alat pembelajaran tidak pernah digunakan di kelas, (6) orang tua tidak pernah mendampingi siswa belajar matematika, (7) siswa tidak mengetahui bagaimana mengembangkan minat dari diri sendiri. Bukan hanya itu rendah nya minat belajar siswa bisa di pengaruhi faktor

internal dan eksternal mereka sendiri. Rendahnya minat belajar siswa berpengaruh pada efektivitas dalam belajar pelajaran tersebut.

Dari beberapa faktor di atas maka diharapkan bagi para guru bisa untuk mengimbangi dan membantu peserta didik agar mereka menjadi paham dalam belajar matematika bahkan sampai menyukai pelajaran matematika. Seperti membuat konsep belajar yang menarik, menggunakan contoh media konkret, atau membuat siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran materi tersebut bukan hanya mendengarkan saja di kelas.

Dalam hal ini penulis mengangkat masalah pada pelajaran matematika di kelas 3 SD pada materi bangun datar. (Bintang, 2022: 80) kesulitan belajar siswa Sekolah Dasar pada materi bangun datar adalah (1) kesulitan dalam menggunakan konsep matematika terkait satuan keliling dan luas, (2) kesulitan dalam melakukan perkalian saat perhitungan keliling dan luas, (3) siswa belum memahami dan menghafal rumus keliling dan luas, (4) kesulitan memahami soal cerita.

Materi bangun datar merupakan materi dasar untuk siswa sekolah dasar dan materi bangun datar merupakan hal-hal yang sangat penting untuk semua orang bahkan untuk kehidupan sehari-hari. Kita tidak bisa lepas dari bangun datar yang ada di sekitar kita. Seperti bagaimana membedakan suatu barang, jika siswa tidak mengetahui bentuk dari suatu benda maka ia akan bingung membedakan bentuknya, seperti persegi dan persegi panjang, layang-layang dan belah ketupat, jajar genjang dan trapesium, dan lain sebagainya maka ia akan salah membedakannya. Bukan hanya bentuk yang menjadi masalah, ukuranpun bisa menjadi masalah jika siswa tidak mengetahui bentuk dan ukuran suatu benda. Bangun datar tidak bisa kita pisahkan dalam hidup baik di kehidupan sehari-hari bahkan budaya sekalipun (etnomatematika). Penulis menggunakan permainan tradisional engklek sebagai media pengajaran alternatif materi bangun datar.

(Prihastari, 2015: 156) melakukan pemanfaatan etnomatematik melalui permainan engklek. Ia berkata salah satu inovasi dalam menghilangkan anggapan bahwa matematika itu kaku sekaligus mengenalkan budaya yang belum banyak

diketahui peserta didik. Lalu Mulyasari, Abdussakir dan Rosikhoh (2021: 1) Melakukan penelitian pula tentang Efektivitas Pembelajaran Etnomatematika “Permainan Engklek” terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Sekolah Dasar hasil nya adalah Sepanjang Glenmore efektif meningkatkan pemahaman konsep geometri pada siswa. Hal ini didasarkan pada pencapaian ketuntasan klasikal sebesar 84.6% dari seluruh siswa. Anwas (dalam Prihastari, 2015: 156) Gagasan memasukkan etnomatematik dalam kurikulum bukanlah hal baru. Namun, akan memberikan nuansa baru dalam pengajaran matematika di sekolah karena bangsa Indonesia terdiri atas berbagai macam budaya dimana setiap daerah memiliki cara tersendiri dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi

Di era milenial ini permainan tradisional sudah sangat jarang di mainkan oleh anak-anak, selain mendapatkan pelajaran, para siswa juga juga mendapat kesenangan dari bermain engklek. Jadi konsep nya belajar sambil bermain. Tapak gunung atau engklek merupakan suatu permainan tradisional yang terkenal di Indonesia terutama pada masyarakat yang berada di daerah pedesaan. Engklek dapat kita jumpai di daerah yang berbeda beda bahkan terkadang nama permainan ini berbeda pada tiap daerah. Menurut Snouck Hur Gronje (Dalam Febriyanti, Prasetya dan irawan, 2018: 3) permainan engklek adalah sebuah permainan yang berasal dari hindustan yang kemudian diperkenalkan di Indonesia. Karena itulah engklek terkenal di kalangan masyarakat indonesia meskipun nama di setiap daerah nya berbeda. Oleh karena itu, untuk memudahkan para pendidik mengajarkan matematika maateri bangun datar ini menggunakan etnomatematika. Yang berarti menghubungkan matematika dengan budaya, dan penulis memilih permainan tradisional engklek yang di modifikasi dengan materi bangun datar sebagai salah satu solusi untuk meningkat kan serta membuat siswa merasa bahwa matematika adalah pelajaran yang menyenangkan.

Selain menggunakan etnomatematika penulis menggunakan model ADDIE pada penilitan ini, penerapan desain pembelajaran model ADDIE dengan rincian yaitu Analysis (analisa), Design (desain/perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi/eksekusi), Evaluation (evaluasi/

umpan balik) untuk mempermudah guru dalam merencanakan pembelajaran yang berkualitas, efektif, dan efisien berbeda dengan penelitian yang dilakukan. Menurut penulis Penggunaan konsep Etnomatematika dengan model ADDIE adalah kombinasi yang cukup pas untuk dilakukan karena Model ADDIE fokus pada pengembangan untuk tujuan pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran sedangkan etnomatematika adalah matematika yang dituangkan kedalam budaya dan media yang digunakan penulis adalah permainan tradisional engklek yang membantu siswa untuk belajar bangun datar melalui media tersebut. Oleh karena itu penelitian ini berjudul “Mengintegrasikan permainan tradisional engklek budaya yang dimodifikasi menggunakan model ADDIE sebagai alternatif media pembelajaran pada materi bangun datar kelas 3 SD”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka penulis merumuskan masalah dengan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengintegrasikan budaya lokal kedalam media pembelajaran engklek tradisional yang dimodifikasi?
2. Bagaimana cara mendesain permainan tradisional engklek budaya menggunakan model ADDIE sebagai alternatif media pembelajaran pada materi bangun datar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka penulis merumuskan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui integrasi kebudayaan lokal kedalam media pembelajaran engklek tradisional.
2. Mengetahui cara mendesain permainan tradisional engklek budaya menggunakan model ADDIE sebagai alternatif media pembelajaran pada materi bangun datar.

Agusti Rizqiyah, 2024

MENGINTEGRASIKAN PERMAINAN ENGKLEK BUDAYA YANG DIMODIFIKASI MENGGUNAKAN MODEL ADDIE SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 3 SDN PEKALONGAN II

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

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap bisa memberikan banyak manfaat pada semua orang dan pihak-pihak yang terlibat. Manfaat tersebut antara lain :

1. Manfaat teoritis

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi bagi penelitian yang akan datang mengenai salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran dengan mengintegrasikan dengan budaya lokal.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru menjadi salah satu bahan ajar matematika dalam materi bangun datar yang menghubungkan antara matematika dengan budaya.
- b. Bagi siswa menjadi pengalaman yang baru dan berkesan karena menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mendapatkan hal baru dari media yang berbasis budaya tersebut serta merasakan bermain sambil belajar.
- c. Bagi sekolah menjadi inventaris perangkat bahan ajar sekolah pada pelajaran matematika materi bangun datar yang bisa digunakan jika diperlukan kapan saja.
- d. Bagi peneliti-peneliti yang lain, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian sejenis di masa mendatang.

E. Definisi Istilah

Untuk menghindari miskonsepsi dalam menafsirkan istilah-istilah dalam penelitian ini, maka dibuatkan definisi istilah untuk pembahasan peneliti, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Mengintegrasikan

(Burhanuddin, 2021: 8) mengintegrasikan berarti menyatukan dua unsur menjadi satu. Jadi mengintegrasikan berarti menggabungkan atau menyatukan berbagai elemen menjadi satu kesatuan yang utuh dan saling melengkapi.

2. Permainan engklek budaya

Permainan engklek budaya merupakan modifikasi dari permainan engklek tradisional yang sudah ada sebelum nya dimana jika permainan engklek robot terdahulu hanya memiliki 1 bentuk bangun datar yaitu persegi sedangkan untuk engklek modifikasi yang penulis buat ini menggunakan bermacam-macam bangun datar seperti persegi, jajar genjang, trapesium, lingkaran dan segitiga dimana di setiap bentuk terdapat beberapa gambar budaya yang peneliti pilih untuk memaksimalkan media pembelajaran tersebut.

3. Bangun datar

Menurut Rahaju (2008) Bangun datar adalah bangun yang mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi dan tebal. Jadi Bangun datar adalah bangun dua dimensi atau objek geometri dua dimensi yang terdiri dari beberapa titik, garis, dan sudut yang memiliki rumus luas dan keliling diantara nya itu persegi, persegi panjang, jajar genjang, trapesium, lingkaran, segitiga dan lain nya.

4. Budaya lokal

Menurut J.W. Ajawaila Budaya lokal adalah ciri khas budaya suatu kelompok masyarakat lokal. Budaya lokal adalah identitas, kebiasaan atau nilai-nilai tertentu dalam tiap daerah yang terbentuk melalui proses dari waktu ke waktu seperti Budaya lokal tersebut bisa berupa hasil seni, tradisi, pola pikir, hukum adat dan lain sebagai nya.