

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya, (Kurniati, 2017, hlm. 2). Namun akibat masuknya arus globalisasi permainan tradisional kini lambat laun mulai dilupakan oleh anak-anak. karena anak-anak zaman sekarang lebih senang bermain dengan gadget. Hal ini sejalan dengan pendapat (Wulansari, 2017, hlm. 2) yang menyebutkan bahwa saat ini anak-anak usia dini bahkan sudah mengenal gadget. Gadget dipilih sebagai permainan bagi sang anak-anak, karena orang tua mudah mengawasi anak-anak ketika bermain. Orang tua lebih praktis dan merasa aman daripada anak-anak bermain diluar bersama temannya. Namun sayangnya, hal ini semakin menjauhkan anak-anak dari keberagaman budaya dan permainan tradisional yang ada di Indonesia.

Hanya di daerah-daerah saja dapat ditemukan anak-anak yang masih melakukan permainan tradisional, sedangkan di kota-kota besar sudah jarang terlihat anak-anak yang masih melakukan permainan tradisional. Terlebih lagi pada saat ini masih jarang Sekolah Dasar yang menggunakan permainan tradisional dalam pembelajarannya. Sehingga hal ini berakibat akan punahnya permainan-permainan tradisional yang Indonesia. Padahal menurut Yudiwinata dan Handoyo (2014) anak-anak yang melakukan permainan tradisional jauh lebih berkembang kemampuannya, termasuk kemampuan

PGSD UPI Kampus Serang

Inge Noralita, 2018

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA MELALUI PERMAINAN ENDOG- ENDOGAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DAN DISPOSISI BERFIKIR METAFORA MATEMATIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR

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

kerja sama, sportifitas, kemampuan membangun strategi, serta ketangkasan dan karakternya, (dalam Saputra dan Ekawati, 2017 hlm. 49). Untuk itu permainan tradisional ini perlu dilestarikan agar tidak punah akibat arus globalisasi, salah satunya adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis kearifan lokal di Sekolah Dasar. Jadi dalam pembelajaran siswa bukan hanya belajar mengenai ilmu-ilmu pendidikan, melainkan juga dapat mengenal kearifan lokal yang ada di daerahnya seperti permainan tradisional. Menurut Nugraha dan Suryadi (2015, hlm. 5) Sebuah pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Hal yang paling dekat dengan dunia siswa adalah dunia bermain. Mereka akan senang bila mendapat pengalaman belajar dari hal yang mereka ketahui, misalnya dari sebuah permainan tradisional.

Selain itu pada saat ini tingkat berpikir siswa dalam pembelajaran matematika sebagian besar masih tergolong rendah. Hal ini berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti (Naralita, 2018) dalam mengukur sejauh mana tingkat berpikir siswa dalam pembelajaran matematika materi bilangan bulat pada suatu sekolah di dua kelas yang berbeda. Hasilnya pada kedua kelas tersebut mendapatkan nilai rata-rata yang sangat jauh dari kriteria ketuntasan minimal. Pada kelas pertama mendapatkan rata-rata sebesar 31,43 sedangkan pada kelas kedua rata-ratanya sebesar 37,91. Nilai tersebut tergolong rendah bahkan nilainya dibawah 50.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, menunjukkan bahwa tingkat berpikir matematis siswa di sekolah dasar masih tergolong rendah serta kreatifitasnya pun masih kurang. Padahal berpikir matematis merupakan hal yang dalam pembelajaran matematika. Hal ini sejalan berdasarkan pendapat Katagiri (2004) yang menyatakan bahwa, berpikir matematis merupakan

PGSD UPI Kampus Serang

Inge Naralita, 2018

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA MELALUI PERMAINAN ENDOG- ENDOGAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DAN DISPOSISI BERFIKIR METAFORA MATEMATIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR

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

kecakapan utama yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam belajar matematika, agar siswa dapat berpikir dan menentukan keputusannya secara mandiri, (dalam Rahman dan Rizkyanti, 2016, hlm. 2). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa berpikir matematis merupakan hal yang penting untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam belajar matematika. Namun belakangan ini, kemampuan berpikir matematis cenderung dilupakan padahal kemampuan berpikir matematis merupakan inti dalam tujuan pembelajaran matematika. Selain kemampuan berpikir matematis, disposisi matematis juga merupakan aspek penting dalam pembelajaran matematika. NCTM (1989) Menguraikan disposisi matematis sebagai ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran matematika, (dalam Sumarmo, 2013).

Pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan kearifan lokal adalah pembelajaran etnomatematika Sunda. Konsep pembelajaran etnomatematika Sunda menurut Supriadi (2014) adalah seluruh aktivitas individu yang berdasarkan pada pandangan budaya Sunda, yang diuraikan dalam proses berpikir matematis, dengan memandang matematika sebagai produk budaya. Konsep Etnomatematika Sunda tersebut diambil dari filosofis budaya Sunda yaitu *mun teu ngopek maal nyapek, mun teu ngakeul maal ngakal, mun teu ngarah maal ngarih*, artinya guru dan siswa harus kreatif, inovatif dan tekun dalam pembelajaran matematika. Berpikir kreatif disini dapat diartikan cara berpikir untuk mengubah atau mengembangkan suatu permasalahan, melihat situasi dan permasalahan dari sisi yang berbeda, (dalam Supriadi, 2018, hlm. 22). Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran etnomatematika Sunda adalah pembelajaran matematika yang diintegrasikan dengan budaya Sunda. Pembelajaran etnomatematika Sunda ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya mengenalkan budaya Sunda kepada siswa, menuntut guru dan siswa untuk berpikir kreatif karena dalam pembelajarannya dikaitkan dengan budaya Sunda, serta pembelajaran yang berpusat kepada

PGSD UPI Kampus Serang

Inge Naralita, 2018

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA MELALUI PERMAINAN ENDOG- ENDOGAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DAN DISPOSISI BERFIKIR METAFORA MATEMATIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR

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

siswa, karena dalam pembelajarannya melibatkan pengalaman langsung siswa, sehingga siswa dituntut aktif dalam pembelajaran.

Terdapat banyak kearifan lokal yang berasal dari Sunda, salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional yang dipilih dalam penelitian ini adalah permainan endog-endogan. Permainan endog-endogan adalah permainan tradisional Sunda. Permainan ini tidak sulit untuk dipraktekkan, karena hanya menggunakan salah satu anggota tubuh kita yaitu tangan. Sehingga permainan ini sangat fleksibel untuk dimainkan dimana saja dan kapan saja. Dalam permainan ini, hikmah yang dapat diambil adalah kita harus saling bekerjasama untuk bangun-membangun menuju suatu puncak dan apabila ada yang terjatuh kita senantiasa membantunya untuk bangkit kembali dan tidak putus asa, (dalam Supriadi, 2018, hlm. 94).

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Pembelajaran Etnomatematika Sunda Melalui Permainan Endog-Endogan Untuk Meningkatkan Kemampuan Dan Disposisi Berpikir Metafora Matematis Pada Siswa Sekolah Dasar” yang diharapkan dapat memberikan solusi pada permasalahan di Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah kemampuan berpikir metafora matematis siswa yang menggunakan pembelajaran etnomatematika Sunda lebih baik dari pada siswa yang menggunakan pembelajaran dengan metode ekspositori?

PGSD UPI Kampus Serang

Inge Naralita, 2018

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA MELALUI PERMAINAN ENDOG- ENDOGAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DAN DISPOSISI BERFIKIR METAFORA MATEMATIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR

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

2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir metafora matematis siswa yang menggunakan pembelajaran etnomatematika Sunda antara kelompok tinggi, sedang dan rendah?
3. Bagaimana peningkatan N-Gain pada kemampuan berpikir metafora matematis siswa dalam pembelajaran etnomatematika Sunda dan metode ekspositori?
4. Bagaimana disposisi matematis siswa terhadap penggunaan permainan endog-endogan dalam pembelajaran etnomatematika Sunda?
5. Bagaimana respon siswa dalam pembelajaran etnomatematika Sunda melalui permainan endog-endogan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah kemampuan berpikir metafora matematis siswa yang menggunakan pembelajaran etnomatematika Sunda lebih baik dari siswa yang menggunakan pembelajaran dengan metode ekspositori.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir metafora matematis siswa yang menggunakan pembelajaran etnomatematika Sunda antara kelompok tinggi, sedang dan rendah.
3. Untuk mengetahui peningkatan N-Gain pada kemampuan berpikir metafora matematis siswa dalam pembelajaran etnomatematika Sunda dan metode ekspositori.
4. Untuk mengetahui disposisi matematis siswa terhadap penggunaan permainan endog-endogan dalam pembelajaran etnomatematika Sunda.

PGSD UPI Kampus Serang

Inge Naralita, 2018

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA MELALUI PERMAINAN ENDOG- ENDOGAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DAN DISPOSISI BERFIKIR METAFORA MATEMATIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR

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

5. Untuk mengetahui respon siswa dalam pembelajaran etnomatematika Sunda melalui permainan endog-endogan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan secara praktis.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk:

- a. Memberikan gambaran dalam pembelajaran etnomatematika Sunda melalui permainan endog-endogan untuk meningkatkan kemampuan dan disposisi matematis pada siswa sekolah dasar.
- b. Sarana dalam mengenalkan kearifan lokal Sunda dalam pembelajaran matematika di sekolah Dasar.

2. Manfaat Penelitian Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga, yaitu manfaat bagi guru, bagi siswa, dan bagi peneliti:

a. Manfaat bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang berbasis etnomatematika sunda di sekolah dasar.
- 2) Penggunaan permainan endog-endogan ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang berbasis etnomatematika Sunda bagi guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir metafora matematis siswa.

PGSD UPI Kampus Serang

Inge Naralita, 2018

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA MELALUI PERMAINAN ENDOG- ENDOGAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DAN DISPOSISI BERFIKIR METAFORA MATEMATIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR

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

- 3) Sebagai referensi bagi guru dalam menyusun pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam belajar di kelas.

b. Manfaat bagi Siswa

- 1) Mengenalkan budaya sunda dalam pembelajaran matematika sehingga siswa dapat mengetahui dan melestarikan budaya-budaya yang ada di lingkungan sekitarnya.
- 2) Meningkatkan kemampuan berpikir metafora matematis siswa, sehingga dapat menghasilkan kreativitas siswa dalam belajar matematika yang berbasis pada etnomatematika Sunda.
- 3) Menambah aktivitas belajar bagi siswa karena dalam pembelajarannya melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran.

c. Manfaat bagi Peneliti

- 1) Menambah pengetahuan dan wawasan kearifan lokal yang dapat dijadikan sebagai sumber penelitian.
- 2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

E. Ruang Lingkup Penelitian

PGSD UPI Kampus Serang

Inge Naralita, 2018

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA MELALUI PERMAINAN ENDOG- ENDOGAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DAN DISPOSISI BERFIKIR METAFORA MATEMATIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR

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

Penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Etnomatematika Sunda melalui Permainan Endog-Endogan untuk Meningkatkan Kemampuan dan Disposisi Berpikir Metafora Matematis pada Siswa Sekolah Dasar” ini dilaksanakan pada bulan Mei 2018 sampai bulan Juni 2018 di Sekolah Dasar Negeri Masigit kelas IV.

Penelitian ini dilakukan untuk meneliti pengaruh pembelajaran etnomatematika Sunda melalui permainan endog-endogan untuk meningkatkan kemampuan berpikir metafora siswa dengan menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen. Dalam penelitian ini dibutuhkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam kelas eksperimen diberikan pembelajaran yang berbasis etnomatematika Sunda, sedangkan untuk kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan metode ekspositori.

Peneliti akan melakukan penelitian dengan memberikan soal *pretest* kepada kedua kelas tersebut untuk mengetahui kemampuan berpikir metafora awal siswa, selanjutnya dilakukan *treatment* sebanyak dua kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah itu peneliti memberikan soal *posttest* pada kedua kelas tersebut untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir metafora siswa antara kelompok tinggi, sedang, dan rendah.

F. Definisi Operasional

1. Etnomatematika sunda dalam penelitian ini adalah suatu inovasi dalam model pembelajaran yang melibatkan kearifan lokal budaya sunda.

PGSD UPI Kampus Serang

Inge Naralita, 2018

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA MELALUI PERMAINAN ENDOG- ENDOGAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DAN DISPOSISI BERFIKIR METAFORA MATEMATIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR

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

2. Permainan endog-endogan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yang berasal dari budaya sunda yang dijadikan sebagai alternatif pembelajaran berbasis etnomatematika Sunda.
3. Kemampuan berpikir metafora matematis adalah kemampuan memodelkan suatu situasi matematis yang dimaknai dari sudut pandang sematik menggunakan metafora.
4. Disposisi matematis adalah ketertarikan dan apresiasi siswa terhadap matematika.



PGSD UPI Kampus Serang

Inge Naralita, 2018

*PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA MELALUI PERMAINAN ENDOG- ENDOGAN
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DAN DISPOSISI BERFIKIR METAFORA MATEMATIS PADA SISWA
SEKOLAH DASAR*

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