

BAB I

LATAR BELAKANG

A. Latar Belakang

Dalam dimensi lembaga pendidikan formal tidak bisa dilepaskan dalam kegiatan pembelajaran. Jika diartikan kegiatan pembelajaran memiliki makna yang luas. KBBI mendefinisikan bahwa pembelajaran merupakan sebuah kata yang memiliki kata dasar ajar. Artinya adalah proses, cara, perbuatan yang bertujuan untuk menjadikan manusia atau makhluk hidup pada umumnya dalam belajar. Negara bahkan mengatur dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Tepatnya pada pasal 1 ayat 20, bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi murid dengan guru dan sumber ajar dalam sebuah lingkungan belajar.

Banyak juga ahli yang mendefinisikan pembelajaran. Bruner dalam Wirandintana (2018, hlm 49) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses belajar dengan tujuan memberikan pemahaman terhadap individu berdasarkan pengalaman individu tersebut. Sedangkan Poggio (2020, hlm 2) mengemukakan bahwa Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan terstruktur yang didalamnya terdapat komponen alami dan buatan yang bertujuan untuk mencapai tujuan belajar. Widyawanawati (2016, hlm 12) mendefinisikan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang mempengaruhi peserta didik berupa proses interaksi peserta didik dengan pendidik maupun sumber belajar yang dirancang untuk mendukung proses belajar pada suatu lingkungan belajar. Jadi bisa disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang berproses melalui tahapan perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran dimaknai pula sebagai interaksi siswa dengan pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar.

Dari definisi tersebut kita juga bisa menyimpulkan bahwa sebuah pembelajaran memiliki beberapa poin yang perlu diperhatikan. Pertama, kegiatan pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa dimana guru sebagai komunikator dan siswa sebagai komunikan. Hal tersebut menggambarkan bahwa guru memiliki peran yang besar dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Sehingga tolak ukur keberhasilan pembelajaran salah satu faktornya terlihat dari sejauh mana persiapan guru dalam menyelenggarakan proses pembelajaran. Kedua, dalam proses interaksi tersebut memiliki muatan materi yang disampaikan sebagai konten dari proses pembelajaran. Muatan materi tersebut memiliki target yang perlu dicapai dalam bentuk tujuan pembelajaran. Salah satu usaha untuk tercapainya tujuan pembelajaran adalah memastikan materi yang disampaikan bisa diterima dengan baik oleh siswa. Upaya yang bisa dilakukan diantaranya menyiapkan media yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa dan memilih cara penyampaian yang bisa menyesuaikan dengan karakter siswa maupun kondisi di kelas berupa model pembelajaran yang sesuai.

Dua poin tersebut bisa membantu guru menjadi pedoman dalam membuat rancangan pembelajaran yang baik. Hal tersebut sejalan dengan permendikbud no 22 tahun 2016, di dalamnya merumuskan bahwa rancangan pembelajaran dibuat dalam bentuk silabus yang mengacu kepada standar isi. Bentuk kegiatan menyusun rencana pembelajaran terdiri dari merancang rencana pelaksanaan pembelajaran, menyiapkan media dan sumber belajar, membuat perangkat penilaian pembelajaran dan skenario pembelajaran.

Hal tersebut berlaku untuk semua mata pelajaran, tidak terkecuali mata pelajaran matematika. James dan James (Rahmah 2013, hlm 3), mendefinisikan bahwa matematika adalah ilmu yang mempelajari logika mengenai bentuk, susunan, besaran, konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, geometri dan statistika. Hasratudin (2013, hlm 133), mengemukakan bahwa Matematika merupakan disiplin ilmu yang membahas tentang keteraturan, struktur yang terorganisasikan, konsep-konsep

matematika tersusun secara hirarkis, berstruktur dan sistematis, mulai dari konsep yang paling sederhana sampai pada konsep paling kompleks. Dalam matematika objek dasar yang dipelajari adalah abstrak, sehingga disebut objek mental, objek itu merupakan objek pikiran. Objek dasar itu meliputi: simbol, konsep, prinsip, operasi. Sedangkan menurut Supriadi (2017, hlm 7) merumuskan bahwa matematika adalah sebuah ilmu yang berisi konsep-konsep yang tersusun secara hirarkis, terstruktur, logis, dan sistematis dari konsep yang sederhana sampai konsep yang kompleks, dimulai dari unsur yang tidak terdefiniskan, unsur yang didefinisikan, aksioma dan postulat, dan teorema. Sehingga dapat disimpulkan matematika adalah sebuah mata pelajaran yang bersifat abstrak yang tersusun secara hirarkis dan sistematis dengan objek yang terdiri dari unsur tidak terdefiniskan, unsur yang didefinisikan aksioma dan postulat, dan teorema. yang dibagi menjadi tiga bidang yaitu aljabar, analisis geometri dan statistika.

Salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran matematika di sekolah dasar yang dipelajari adalah bangun datar. Bangun datar merupakan Sebuah materi dari cabang geometri berupa bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar. Biasanya berupa bidang datar yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung. Seperti materi matematika pada umumnya, bangun datar juga bersifat abstrak. Cakupan materi bangun datar di sekolah dasar meliputi pengenalan jenis bangun datar, pengenalan ciri-ciri dari setiap jenis bangun datar, pengenalan unsur dan sifat bangun datar, dan keliling dan luas bangun datar. Sehingga dalam proses pembelajarannya, perlu media pembelajaran untuk mentransformasikan sifat abstrak menjadi kongkret.

Akan tetapi sering kali karena rutinitas dan keterbatasan, ada beberapa komponen yang tidak dipersiapkan secara maksimal. Salah satu komponen yang sering terlewatkan adalah media pembelajaran dan bahan ajar. Banyak guru hanya menggunakan buku paket dan papan tulis saja dalam proses pelaksanaannya. Padahal media papan tulis merupakan media yang cenderung abstrak. Media pembelajaran yang abstrak memiliki kemungkinan besar untuk menumbuhkan miskonsepsi pada siswa. Sujarwo dkk (2019, hlm 758)

mengemukakan bahwa miskonsepsi adalah kesalahpahaman pada pemahaman konsep yang ada tidak sesuai dengan konsep yang disepakati oleh para ahli di bidangnya. Kesalahpahaman mungkin kesalahan dalam interpretasi, penerapan aturan atau generalisasi konsep. Salah satu contohnya dari buku Supriadi (2017, hlm 133) berpendapat bahwa dalam materi bangun datar terdapat beberapa miskonsepsi yang sering muncul. Diantaranya, kesulitan siswa untuk mengidentifikasi ciri-ciri dari bangun datar. Sehingga siswa menganggap persegi panjang dengan persegi berbeda dan menganggap jajar genjang dan persegi panjang berbeda. Siswa juga sering kali keliru dalam memahami keliling dua bangun datar yang berhimpit dan keliru dalam memahami hakikat luas bangun datar.

Karena siswa jenjang sekolah dasar, jika dilihat dari perkembangan kognitifnya berdasarkan Piaget masih berada fase operasional kongkret. Ciri Utamanya adalah anak sudah mampu berpikir rasional, seperti penalaran untuk menyelesaikan suatu masalah yang konkret (aktual). Anak sudah memiliki kemampuan hubungan spasial, seperti mengingat rute atau penanda jalan. Anak sudah memiliki kemampuan kategorisasi, seperti mengkategorikan benda benda. Walaupun semua kemampuan tersebut masih terbatas kepada sesuatu yang nyata/konkret.

salah satu alternatif yang bisa dipilih dalam mengajarkan konsep matematika adalah dengan mengembangkan pembelajaran yang berlandaskan kepada budaya yang dimiliki anak dan menggunakan media pembelajaran yang ada disekitar anak. Konsep tersebut dikenal dengan nama etnopedagogi atau pembelajaran berbasis budaya. Arisetyawan (2019, hlm 1) mendefinisikan bahwa pembelajaran berbasis budaya merupakan sebuah pembelajaran yang didalamnya memiliki dua nilai-nilai pokok yaitu *transfer of knowledge* dan *transfer of value*. Alexon (2010, hlm 14) juga berpendapat bahwa pembelajaran berbasis budaya merupakan sebuah pembelajaran terpadu yang bersifat holistik-konstruktivistik yang bertujuan untuk membimbing siswa meningkatkan kemampuan pemahaman terhadap mata pelajaran tertentu dengan berlandaskan apresiasinya terhadap budaya lokal. Sedangkan

pembelajaran berbasis budaya yang dikemukakan oleh Masgoret dan Ward (2016, hlm 60) memiliki tujuan memperluas kompetensi komunikasi dan interaksi sosial yang efektif. Implementasinya adalah menggabungkan pengetahuan dan keterampilan yang didalamnya mencakup kemahiran dalam komunikasi dan keterampilan interaksi sosial, adaptasi terhadap lingkungan baru, norma, nilai-nilai dan sudut pandang beragam. Jadi bisa disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis budaya merupakan sebuah pembelajaran terpadu yang di dalamnya terdapat dua dua nilai utama yaitu nilai pengetahuan dan nilai budaya dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tertentu.

Dalam etnopedagogi kearifan lokal dipandang sebagai sumber inovasi dan keterampilan untuk pendidikan. Kearifan lokal tersebut mencakup pengetahuan dan keterampilan yang disimpan, dihasilkan, diterapkan, dikelola, dan diwariskan secara turun temurun. Menurut Supriadi (2017, hlm 17) ada beberapa manfaat yang bisa diperoleh diantaranya; mentransformasikan bentuk abstrak matematika menjadi konkret, meminimalisir miskonsepsi, pembelajaran yang berlangsung lebih bermakna karena berkaitan dengan budaya yang ada pada anak, dan memunculkan emosi dalam belajar, motivasi, kesadaran spiritual dan identitas budaya. Sedangkan Kristin (2015, hlm 49) berpendapat bahwa sebuah pembelajaran berbasis budaya memberikan beberapa manfaat. Diantaranya; pertama, pembelajaran berbasis budaya merupakan sebuah pembelajaran yang sarat makna dan kontekstual karena langsung berinteraksi dengan komunitas budaya yang ada di lingkungan sekitar siswa. Kedua, pembelajaran berbasis budaya menawarkan sesuatu yang menarik dan menyenangkan karena siswa belajar berdasarkan kepada pengalaman yang sudah dimiliki sebagai anggota dari masyarakat budaya.

Dari latar belakang tersebut, peneliti kemudian berinisiatif untuk melakukan sebuah penelitian. Penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan metode penelitian berbasis etnografi dan membuat produk bahan ajar yang bisa dilihat dan dirasakan langsung oleh siswa. Judul

penelitian yang akan peneliti lakukan adalah *“Pengintegrasian Kartu Geomatika Sebagai Alternatif Bahan Ajar Bangun Datar Kelas 4 Sekolah Dasar Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Bangunan Banten Lama”*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, maka peneliti merumuskan masalah dengan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut;

1. Bagaimana mengkaji bangunan Banten Lama menggunakan metode etnografi ?
2. Bagaimana mendesain kartu geomatika menjadi sebuah produk bahan ajar bangun datar untuk kelas 4 sekolah dasar dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal bangunan banten lama menggunakan model ADDIE ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah yang sudah disusun. Maka peneliti merumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. mengkaji bangunan Banten Lama menggunakan metode etnografi.
2. mendesain kartu geomatika menjadi sebuah produk bahan ajar bangun datar untuk kelas 4 sekolah dasar dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal bangunan banten lama menggunakan model ADDIE

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap bisa memberikan manfaat terutama bagi rumpun ilmu yang sedang diteliti dan pihak-pihak yang terlibat. Manfaat tersebut diantaranya sebagai berikut;

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi tambahan referensi bagi penelitian yang akan datang mengenai salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikannya dengan kearifan lokal.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini akan melahirkan *output* berupa produk bahan ajar diantaranya adalah rencana proses pembelajaran, media pembelajaran, dan lembar kerja siswa. Dari semua produk tersebut peneliti berharap bisa menjadi manfaat bagi pihak-pihak yang bersangkutan. Diantaranya sebagai berikut;

a. Bagi Guru

menjadi salah satu alternatif yang bisa dipilih dalam menggunakan bahan ajar matematika dalam materi bangun datar yang digunakan di kelas.

b. Bagi Siswa

Bisa menjadi pengalaman baru yang menarik bagi siswa dimana dalam proses pembelajaran dan perangkat bahan ajarnya memiliki nilai-nilai kearifan lokal yang sesuai dengan lingkungan tempat tinggalnya.

c. Bagi sekolah

Bisa menjadi inventaris perangkat bahan ajar pada pembelajaran matematika. Sehingga bisa siap dipakai kapanpun jika diperlukan.

E. Definisi Istilah

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini agar terhindar dari meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas yaitu sebagai berikut:

1. Bangun Datar

Sebuah materi dari cabang geometri berupa bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar. Biasanya berupa bidang datar yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung.

2. Banten Lama

Sebuah kawasan bersejarah yang ada di provinsi Banten. Di dalam kawasan tersebut terdapat beberapa bangunan yang merupakan peninggalan dari kesultanan Banten. Diantaranya; seperti keraton

kaibon, benteng sell wijk, dan masjid agung banten. Akan tetapi untuk membatasinya peneliti hanya berfokus pada bangunan masjid agung banten lama.

3. Kartu Geomatika

Merupakan sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan permainan kartu satu set. kartu geomatika tersebut memiliki nilai-nilai kearifan lokal Banten Lama di dalamnya.

4. Media Pembelajaran

alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar

5. Kearifan Lokal

merupakan bagian dari budaya suatu masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari bahasa masyarakat itu sendiri.

6. Mengintegrasikan

Bentuk penyatuan, pemaduan dari dua unsur yang berbeda menjadi unsur baru yang memiliki sifat baru.