

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Conole (2013) berpandangan desain pembelajaran sebagai merancang untuk belajar. Menurut Mor dkk. (dalam Michos dan Hernandez-Leo, 2018, hlmn. 1) mengemukakan bahwa “*...how educators prepare and revise a set of learning activities towards more pedagogically informed decisions to achieve particular educational objectives*” [...bagaimana pendidik mempersiapkan dan merevisi serangkaian kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan]. Dari pengertian tersebut menjelaskan bahwasanya desain pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang dipersiapkan dan direvisi kembali oleh pendidik demi tercapainya tujuan pendidikan.

Conole (dalam Perez dkk. 2017) berpandangan bahwasanya desain pembelajaran secara teoritis didukung oleh perspektif sosiokultural. Hal ini berarti bahwasanya desain pembelajaran tidak lepas dari kehidupan sosial dan budaya setempat.

Salah satu alternatif untuk mendesain pembelajaran matematika dengan tidak terlepas dari kehidupan sosial dan budaya adalah melalui pembelajaran etnomatematika sunda. Menurut Supriadi (2019, hal. 3) konsep etnomatematika sunda merupakan seluruh kegiatan ide manusia yang didasari budaya sunda, dengan berpandangan bahwa matematika merupakan produk budaya. Dengan mendesain pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan dan budaya setempat ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Setiap pembelajaran tidak akan lepas dari penilaian berupa tes. Menurut Black dan William (dalam Kippers, dkk thn 2018) bahwasanya penilaian sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran. Sumintono dan Widhiarso (2015) mengungkapkan penilaian merupakan suatu cara untuk memposisikan pembelajar dalam suatu konteks yang menyebutkan apakah yang diketahui dan dapat dilakukannya, berikut dapat menjelaskan apa yang belum dia ketahui dan yang belum dapat dia

lakukan. Oleh karena itu penilaian memiliki peran yang penting untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sumintono dan Widhiarso (2015) mengemukakan setelah dilaksanakan tes, maka dapat dilakukan sebuah pengukuran. Pengukuran ini dimaksudkan agar dapat menunjukkan hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan begitu hasil tes menjadi dapat menggambarkan kualitas seorang siswa.

Untuk melakukan pengukuran tersebut memerlukan suatu pemodelan yang dapat menjelaskan prosedur untuk mengorganisasikan skor mentah yang didapatkan dari hasil tes (Sumintono dan Widhiarso, thn. 2015). Salah satu pemodelan yang dapat digunakan yaitu pemodelan rasch (*Rasch Model*). Pemodelan ini dipopulerkan oleh Benjamin Wright dari Universitas Chicago, Amerika Serikat.

Peneliti bermaksud melakukan analisis terhadap suatu instrumen tes. Instrumen tes yang peneliti maksud yaitu tes LO (*learning obstacle*), DDA (desain didaktik awal), dan RDD (Revisi Desain Didaktik). Penelitian ini dilakukan pada saat masa pandemi virus corona, oleh karena itu instrumen tes diambil dari data sekunder laporan penelitian Supriadi (2019) dengan judul “Penerapan Pembelajaran Etnomatematika Sunda dengan Menggunakan Permainan Endog-Endogan dan Engklek Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemodelan serta Berpikir Kreatif Matematik Siswa SD”.

Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berpikir kreatif merupakan sebuah proses berpikir untuk menciptakan ide baru secara luas dan beragam (Hidayat, 2018). Menurut Hadar dan Tirosh (2019) berpikir kreatif mengacu pada kemampuan untuk menghasilkan ide atau solusi baru dalam proses pemecahan masalah. Menurut Munandar dalam Harisuddin (2019) terdapat ciri-ciri berpikir kreatif yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Dalam penelitian tersebut yang menjadi indikator berpikir kreatif adalah kelancaran dan keluwesan.

Dari pengukuran tersebut diharapkan dapat menggambarkan kualitas berpikir kreatif siswa setelah dilakukannya pembelajaran etnomatematika

sunda. Salah satu penelitian terdahulu yang relevan yakni penelitian yang dilakukan oleh Hilya Haniq (2019) yang berjudul “Analisis Rasch Model pada Butir Soal Instrumen Tes pada Mata Pelajaran Matematika dalam Pembelajaran Etnomatematika Sunda”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis *learning obstacle* pembelajaran etnomatematika sunda melalui permainan endog-endogan dalam mengembangkan kemampuan berfikir kreatif menggunakan *Rasch Model*?
2. Bagaimana analisis Desain Didaktik Awal (DDA) pembelajaran etnomatematika sunda melalui permainan endog-endogan dalam mengembangkan kemampuan berfikir kreatif menggunakan *Rasch Model*?
3. Bagaimana analisis Revisi Desain Didaktik (RDD) pembelajaran etnomatematika sunda melalui permainan endog-endogan dalam mengembangkan kemampuan berfikir kreatif menggunakan *Rasch Model*?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *learning obstacle* pembelajaran etnomatematika sunda melalui permainan endog-endogan dalam mengembangkan kemampuan berfikir kreatif menggunakan *Rasch Model*.
2. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Desain Didaktik Awal (DDA) pembelajaran etnomatematika sunda melalui permainan endog-endogan dalam mengembangkan kemampuan berfikir kreatif menggunakan *Rasch Model*.
3. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Revisi Desain Didaktik (RDD) pembelajaran etnomatematika sunda melalui permainan endog-endogan

dalam mengembangkan kemampuan berfikir kreatif menggunakan *Rasch Model*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, khususnya yang terlibat dalam dunia pendidikan. Secara lebih khusus, manfaat penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan salah satu referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang sejenis

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Memberikan informasi mengenai analisis desain didaktik pembelajaran etnomatematika sunda dalam mengembangkan kemampuan berfikir kreatif
- 2) Melalui penelitian ini, guru dapat menggunakannya sebagai masukan untuk memaksimalkan desain pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika.

b. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengetahuan peneliti tentang cara menganalisis desain didaktik pembelajaran.
- 2) Menambah pengetahuan untuk mengoptimalkan pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional dari penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang dipersiapkan dan direvisi kembali oleh pendidik demi tercapainya tujuan pendidikan.

2. Instrumen Tes

Instrumen tes merupakan alat yang digunakan untuk mengetahui pengetahuan siswa berupa set soal yang harus dikerjakan secara tertulis.

3. Pemodelan Rasch

Pemodelan rasch merupakan suatu model pengukuran yang dapat menggambarkan kemampuan responden tes secara lebih lengkap.