

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran yang di ajarkan di sekolah dasar pada anak salah satunya adalah matematika yang mana pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sangat berguna bagi anak di lingkungan sekitarnya dengan mengetahui pelajaran matematika anak bisa berhitung, menjumlahkan, dan yang lainnya. pembelajaran matematika seharusnya dilakukan dapat memenuhi standar proses. Pembelajaran yang seharusnya terjadi adalah pembelajaran yang bermakna. Setiap pengetahuan atau kemampuan dapat dimiliki oleh siswa hanya jika mereka secara aktif membangun pengetahuan di dalam pikiran mereka. “Konstruktivisme mengakui bahwa matematika harus masuk akal bagi siswa jika mereka ingin mempertahankan dan belajar matematika ”(Zevenbergen, dkk, 2004).

Matematika adalah mata pelajaran yang selalu dianggap sulit oleh siswa secara umum, mungkin ini salah satu alasannya adalah tidak konsistennya para pendidik dalam memberikan pembelajaran di sekolah, yang tidak dapat dimanfaatkan lingkungan setempat. Sementara itu, di sisi lain orang Sunda sudah terbiasa menggunakan matematika sebagai alat untuk perhitungan dalam melakukan kegiatan sehari-hari di berbagai bidang, menentukan waktu penanaman di bidang pertanian, menggunakan ukuran tunggal dalam perdagangan, perhitungan hari-hari ke depan, ramalan air pasang surut oleh nelayan, waktu simbolis, penggunaan ukuran simbolik oleh seorang tukang kayu, pengrajin seni pandai besi, seni membuat kerajinan anyaman, tukang kiridit, model tabungan dan pinjaman uang, permainan anak-anak, dan lainnya. Pembelajaran matematika akan bermakna jika pembelajaran dilakukan berdasarkan kebutuhan dan kondisi mental siswa. Pembelajaran seperti itu akan mampu melibatkan emosi siswa dan dengan demikian pembelajaran akan bermakna (Webster, 2004).

Matematika memiliki objek abstrak, sedangkan siswa sekolah dasar pada umumnya berpikir dalam tahap konkret operasional menurut Piaget. Teori Piaget, didukung oleh teori Brunner dan Ausubel, percaya bahwa para siswa akan dapat berpikir jika mereka dibantu oleh materi konkret dan bantuan pengajaran manipulatif. Penggunaan manipulatif ini kemudian menjadi wajib dalam pembelajaran matematika sekolah dasar, Jadi guru harus mempertimbangkannya bagi mereka. Kelly (2006) menjelaskan lebih lanjut bahwa jika siswa berpikir bahwa alat bantu mengajar hanya diperuntukkan bagi mereka yang tidak mampu atau sulit memahami materi, maka siswa akan mengembangkan respons negatif menuju alat peraga manipulatif yang tidak perlu. Pembelajaran matematika dengan menggunakan manipulatif alat bantu mengajar atau materi konkret dalam proses eksplorasi atau penyelesaian masalah akan menjadi faktor penting untuk keberhasilan pembelajaran matematika berbasis manipulatif (Kelly, 2006).

Menurut Bacanlı (2011) Salah satu tugas terpenting dari pendidikan adalah mengajarkan siswa cara berpikir yang benar. Filsafat punya mencoba melakukan ini sepanjang sejarah. Dengan awal abad kedua puluh, pendidikan telah mengambil alih ini tugas dan bertujuan untuk memberikan informasi yang akurat dan membawa keterampilan berpikir yang benar kepada siswa dan bertujuan untuk membawa kemampuan berpikir. Kata creative berasal dari kata kerja to create. Ini berarti "kemampuan untuk menciptakan". juga dalam bahasa Turki, perhatian khusus ditunjukkan untuk menahan penciptaan yang seperti dewa dan menghindari dan menjauhkan diri dari kata create dengan mengatakan "to create berkaitan dengan Allah." Dalam hal ini, untuk menciptakan dan menjadi kreatif bukanlah fitur yang diinginkan untuk manusia. Arti sebenarnya dari kata itu dan ekspresinya tentang ciptaan manusia muncul setelah zaman pencerahan. (Buat, 2010).

Dalam bahasa sehari-hari, kata (yaratmak) dapat digunakan dengan arti "menyediakan pekerjaan untuk pekerjaan" (işeyaratmak) (Yaratmak, 2010). Yaratmak (menciptakan) adalah bentuk kausatif dari yaramak. Di Turki kuno, di samping itu untuk kata yaratmak, kata törütmek, yasamak juga digunakan untuk arti yang sama. Kata creative ini Bahasa Inggris berasal dari kata create.

Kata create punya yang menarik. Akar etimologisnya juga memiliki arti "grooving, berkembang". dan sebenarnya hubungannya dengan makna hari ini (kreativitas) telah berbagi yang berarti "melampaui situasi sebenarnya". Tindakan kreatif mengembangkan keadaan yang ada. Perbedaan antara manusia dan binatang telah lama menguasai pikiran. Solusi untuk ini sering pendapat bahwa hewan bertindak dengan naluri dan manusia dengan pikiran. Ketika dipertimbangkan dari sudut pandang lain, hewan-hewan menemukan dengan naluri dan manusia memecahkan dengan cerdas masalah yang dihadapi. Naluri menyarankan satu solusi dan kecerdasan manusia menawarkan beberapa kemungkinan solusi dan alternatif, dan ini merupakan indikasi untuk divergensi pemikiran kreatif. Pembelajaran matematika yang menumbuhkan berfikir kreatif salah satunya dengan memaduka matematika dan budaya lokal seperti permainan sederhana yang di padukan dengan pembelajaran matematika.

Menurut (Firat, 2013). Permainan adalah lingkungan alami dan pendidikan, dan terus berlanjut Dalam permainan, seorang anak mungkin memiliki kesempatan untuk belajar indera seperti menyentuh, melihat, mencium, mendengarkan dan mencicipi dengan cara ini, pembelajaran yang lebih permanen dan alami terjadi. Dalam penerapan pembelajaran matematika dengan permainan harus lah efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan yang lainnya untuk siswa. Yang mana pendapat ini sejalan dengan pendapat (Aksoy, 2014) Cara pendidikan anak yang paling efektif dengan permainan, permainan adalah alat pendidikan yang nyata, dan pengetahuan serta keterampilan yang diperoleh di tahun-tahun sebelum dan selama sekolah, diturunkan melalui itu. Seorang anak belajar perilaku, pengetahuan, dan keterampilan diperlukan untuk kehidupan dalam permainan secara mandiri.

(Roshayanti,2014). Penggunaan permainan tradisonal dalam pembelajaran dapat menjadi satu alternatif dalam upaya menyampaikan pelajaran matematika dengan baik dan secara tidak langsung mengenalkan permainan tradisonal karena permainan tradisional sesungguhnya mengandung berbagai nilai-nilai moral yang baik. Akan tetapi, kenyataan yang ada saat ini permainan-permainan tradisional sudah sangat lama

ditinggalkan oleh anak-anak dan beralih pada permainan modern seperti play station, game online dan lain-lain. Oleh karenanya, permainan-permainan tradisional yang bernilai karakter perlu untuk dipelihara dan dilestarikan, agar tidak hilang dari budaya bangsa kita. Dengan memodifikasi permainan dan menerapkannya dalam pembelajaran maka akan menjadi salah satu alternatif model pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif anak di sekolah. Matematika merupakan aspek penting dalam pembentukan sikap (Daryanto, 2010), sehingga tugas guru dapat menyampaikan materi dan membantu pembentukan sikap peserta didiknya.

Pembelajaran berbasis budaya dalam pembelajaran matematika merupakan salah satu inovasi dalam menghilangkan anggapan bahwa matematika itu kaku sekaligus mengenalkan budaya yang belum banyak diketahui peserta didik. Etnomatematik adalah studi matematika yang mempertimbangkan budaya dimana matematika muncul dan merupakan pendekatan yang digunakan untuk menjelaskan realitas hubungan antara budaya lingkungan dan matematika saat mengajar (Kurumeh, 2004). Jika kita melihat negaranegara lain, keberhasilan negara Jepang dan Tiongkok dalam pembelajaran matematika karena mereka menggunakan etnomatematik dalam pembelajaran matematikanya (Tereziaha, 2007).

Menyatukan budaya kedalam matematika guru harus kreatif agar mudah di pahami siswa, sejalan dengan pendapat (Widada, 2019) guru harus mampu mengelola matematika belajar dengan tepat. Diperlukan model pembelajaran itu sesuai dengan kemampuan awal siswa dan tersedia bahan ajar. Dalam situasi seperti itu, pembelajaran dimulai dengan masalah kontekstual dan etnomatematika. Ini memudahkan siswa untuk melakukan pembelajaran matematika proses. Proses horizontal menuju vertikal sehingga konsep dan prinsip matematika diproduksi. Siswa melakukan penemuan atau penemuan kembali. Model pembelajaran yang memenuhi kriteria ini adalah pembelajaran etnomatematika pendekatan yang diajarkan melalui pembelajaran di luar ruangan. Ethnomathematics menjadikan budaya lokal sebagai titik awal belajar matematika. Dengan pendekatan seperti itu, guru akan lebih mudah mengelola pembelajaran ketika siswa belajar langsung di

lokasi atau tempat di mana budaya tumbuh dan berkembang ini adalah pembelajaran di luar ruangan. Hasil penelitian Hagen, bahwa siswa tampaknya menikmati kegiatan di luar ruangan. Mereka menikmati tugas matematika yang dialami siswa sulit. Di semua siswa titik balik diamati disikap siswa terhadap alam dan siswa menjadi lebih terbiasa untuk kurang takut atau sangat antusias terhadap alam.

Pembelajaran matematika yang di padukan dengan budaya lokal yaitu di sebut etnomatematika, Definisi Ethnomathematics berasal dari kata yang merujuk pada ethno konteks sosial budaya terdiri dari bahasa, jargon, kode etik, mitos dan simbol. Mathema berarti menjelaskan, mencari tahu, memahami kegiatan seperti pengkodean, mengukur, mengklasifikasikan, merangkum dan memodelkan. Tics berarti teknik, dengan kata lain ethno mengacu pada anggota kelompok dalam lingkungan budaya diidentifikasi oleh tradisi budaya mereka, simbol kode, mitos dan cara khusus yang digunakan untuk berpikir dan menyimpulkan (Rosa dan Orey, 2007). Kreativitas pembelajaran matematika sekolah dasar dapat di lakukan dengan menggunakan pembelajaran berbasis budaya salah satunya pembelajaran etnomatematika sunda. (Supriadi, 2014) konsep etnomatematika adalah semua kegiatan ide seseorang dengan di dasari oleh pandangan budaya sunda (nilai-nilai budaya sunda) yang di kembangkan melalui proses berfikir matematika, dengan memandang bahwa matematika adalah produk budaya.

Budaya untuk digunakan dalam pengajaran matematika adalah bahasa Sunda, permainan sunda dan yang berkaitan dengan budaya sunda. Belajar matematika dengan menggunakan budaya sunda diharapkan tumbuh keyakinan bahwa matematika akan diajarkan secara efektif dan bermakna dengan budaya atau ke terhubung dengan siswa secara individual, siswa merasa lebih nyaman dan percaya diri mendiskusikan konsep matematika, mendorong penciptaan pengetahuan, dan pembelajara. Yang mana pendapat lain mengemukakan menurut (Dahlan dan Permatasari, 2018) menyatakan bahwa bahan ajar berdasarkan etnomatematika pada topik koleksi menyediakan untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan mereka meskipun secara induktif mereka masih sulit dalam menyusun

matematika formal. Siswa diperkenalkan dengan beberapa benda yang memiliki budaya dan elemen matematika dalam bahan ajar berdasarkan etnomatik. Dalam hal ini, siswa diperkenalkan dan sedang ingat tentang bentuk dan objek unik khas Sunda, yang selalu terlihat kemudian terkait dengan unsur matematika.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian pembelajaran etnomatematika sunda dengan permainan tradisional yang berjudul “Pembelajaran Etnomatematika Sunda dengan Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematik di Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk meneliti tentang penerapan etnomatematika sunda di sekolah dasar dengan menelaah beberapa skripsi dan jurnal yang akan di jadikan bahan untuk penelitian skripsi ini, penelitian ini menggunakan desain penelitian pendekatan kualitatif, metode penelitian menggunakan studi literatur. Dalam penelitian studi literatur ini peneliti ingin lebih mengetahui peningkatan belajar siswa menggunakan etnomatematika sunda permainan tradisional dan mengoptimalkan kualitas pengajaran bahan ajar siswa. Dengan mencari tahu dari beberapa penelitian tentang pembelajaran etnomatematika sunda.

Penelitian ini di lakukan pada saat situasi Covid-19, Tentu saja dalam keadaan seperti ini sedikit menghambat dalam penyusunan skripsi yang awal di buat penelitian ini dengan metode eksperimen tetapi karena adanya covid-19 ini menjadikan penelitian eksperimen tidak bisa di lakukan karena sekolah di liburkan, dalam penelitian aksperimen di butuhkan pembelajaran yang nyata dan data yang nyata dalam penerapan pembelajaran etnomatematika sunda, selain itu penghambat dalam penyusunan skripsip ini tidak bisa bertemu langsung dengan dosen pembimbing karena bertemu langsung dengan dosen pembimbing akan lebih jelas, lebih cepat kita memahami intruksi dosen dalam penyusunan skripsi ini di bandingkan dengan bimbingan secara online dan penghambat lainnya dalam keadaan seperti ini tidak bisa mendatangi perpustakaan kampus untuk mencari buku yang akan menjadi referensi penelitian, dalam keadan covid-19 ini pun kurangnya berbagi pendapat secara langsung dengan teman tentang penyusunan skripsi, dan

masih banyak lagi penghambat penyusunan skripsi saat keadaan covid-19 ini. Karena itu penelitian ini di ubah menjadi study literatur.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas maka rumusan masalahnya yaitu sebagai berikut

1. Bagaimana pembelajaran etnomatematika sunda dalam pembelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana penerapan pembelajaran etnomatematika sunda dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa di sekolah dasar ?
3. Bagaimana perbandingan pembelajaran etnomatematika sunda dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa SD?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan diatas, tujuan secara rinci penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan pembelajaran etnomatematika sunda dalam pembelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran etnomatematika sunda dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa di sekolah dasar.
3. Untuk mendeskripsikan perbandingan pembelajaran etnomatematika sunda dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian, Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terkait. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan mengenai "Pembelajaran Etnomatematika Sunda dengan Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematik di Sekolah Dasar". Adapun manfaat yang di peroleh secara praktis adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat memperluas wawasan dan pengalaman dalam penelitian ini, penelitian ini tentang “Pembelajaran Etnomatematika Sunda dengan Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematik di Sekolah Dasar”.

2. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman bermakna serta membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan menyenangkan, melatih siswa menyelesaikan permasalahan di kehidupan sehari-hari, menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran matematika, menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran matematika, siswa dapat membangun pengetahuan berdasarkan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan berfikir kreatif anak dan memberikan pengetahuan mengenai pembelajaran Etnomatematika Sunda terhadap pengembangan kemampuan berfikir kreatif anak dalam belajar serta memberikan pengetahuan tentang permainan tradisional.

3. Bagi Guru

Penelitian yang dilakukan memberikan berbagai manfaat kepada guru terutama di sekolah dasar. ”Pembelajaran Etnomatematika Sunda dengan Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematik di Sekolah Dasar”.berharap memberikan inspirasi kepada guru sebagai salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif anak dalam belajar matematika, memberikan motivasi kepada guru untuk meningkatkan kualitas diri dalam melakukan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan memberikan motivasi kepada guru untuk melakukan penelitian di bidang pendidikan Sekolah Dasar.

4. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan orang tua terhadap pembelajaran Etnomatematika Sunda dengan menggunakan permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan berfikir kreatif anak dalam belajar pelajaran matematik bagi anak, sehingga orang tua

dapat melatih anak dalam mengembangkan kemampuan berfikir kreatif anak dalam belajar dan dapat menerapkan di kehidupan sehari-hari anak yang berkaitan tentang apa yang sudah di pelajari dalam pelajaran matematika di sekolah.

5. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi sekolah. Dapat menjadikan Sekolah ini menjadi contoh yang menggunakan pembelajaran Etnomatematika Sunda, Pembelajaran etnomatematika Sunda mengarahkan guru untuk mengembangkan pembelajaran yang bersifat membangun dan meningkatkan pengetahuan, mengarahkan guru agar melakukan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan melakukan penelitian dalam pendidikan.

6. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian khususnya penelitian yang berkaitan dengan Pembelajaran Etnomatematika Sunda dengan Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematik di Sekolah Dasardan menjadikan bahan referensi bagi peneliti lain untuk melakukan perbaikan dalam penelitian ini.

E. Struktur Organisasi

1. BAB 1 : Pendahuluan

Merupakan secara garis besar yang mendorong penulis melakukan penelitian, meliputi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, dan Manfaat Penelitian, Definisi Operasional serta Sistematika Laporan.

2. BAB II : Teori Landasan

Merupakan miniatur dari landasan teori berdasarkan para ahli yang diuraikan untuk penguatan dasar dalam meneliti yang meliputi kajian Teori, Kerangka Berfikir, dan Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.

3. BAB III : Metodologi Penelitian

Di dalam metodologi penelitian terdiri dari Pendekatan Penelitian, Metode dan Desain Penelitian, Prosedur Pengumpulan Data, Subjek Penelitian, Instrumen Penelitian dan Teknik Analisis Data.

4. BAB IV : Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Di dalam hasil penelitian dan pembahasan terdiri atas Hasil Penelitian, Pembahasan, Hasil Analisis Data.

5. BAB V : Kesimpulan Dan Saran

Merupakan hasil penelitian yang dibahas secara ringkas dengan menunjukkan keberhasilan belajar dengan menerapkan sebuah model pembelajaran