

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar tercapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan adalah mengantarkan peserta didik menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru mempunyai tugas penting untuk mengembangkan peserta didiknya. Disamping mengembangkan peserta didik guru juga berada pada posisi sentral pada bidang pendidikan yang bertanggungjawab menciptakan suasana pembelajaran yang berkualitas dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Hal ini menuntut guru agar guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan motivasi dapat mengarahkan kegiatan belajar, memberi semangat siswa untuk belajar, sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya pula.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada peserta didik untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Dalam membelajarkan matematika kepada siswa, jika paradigma pembelajaran lama dalam arti komunikasi searah maka pembelajaran cenderung monoton dan mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dan tersiksa.

Menurut Sardjiyo Paulina Pannen (melalui Supriadi, 2005) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya merupakan suatu model pendekatan pembelajaran yang lebih mengutamakan aktivitas siswa dengan berbagai ragam latar belakang budaya yang dimiliki, diintegrasikan dalam proses pembelajaran bidang studi tertentu, dan dalam penilaian hasil belajar dapat menggunakan beragam perwujudan penilaian. Pembelajaran berbasis budaya dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu belajar tentang budaya, belajar dengan budaya, dan belajar melalui budaya. Ada empat hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran berbasis budaya, yaitu substansi dan kompetensi bidang ilmu/bidang studi, kebermaknaan dan proses pembelajaran, penilaian hasil belajar, serta peran budaya. Pembelajaran berbasis budaya lebih menekankan tercapainya pemahaman yang terpadu (integrated understanding) dari pada sekedar pemahaman mendalam (inert understanding).

Dalam pengembangan media ajar berbasis budaya seyogyanya selektif dalam memilih suatu budaya yang akan di angkat kedalam pengembangan media ajar. Jika budaya yang dipilih kurang tepat, maka akan berdampak negative kepada siswa. Budaya yang akan di angkat dalam penelitian ini adalah kearifan local masyarakat yang ada di wilayah Banten, yakni suku Baduy. Mengapa peneliti menjadikan kearifan lokal masyarakat Baduy sebagai objek penelitian? Karena kearifan local masyarakat Baduy memiliki nilai filosofi dan historis yang masih sangat kental dengan budaya sehingga memungkinkan untuk dijadikan sebagai alternative bahan ajar.

Untuk mengetahui secara mendalam nilai-nilai kearifan local yang terdapat pada masyarakat suku Baduy peneliti menggunakan studi etnografi dalam prosesnya, karena sesuai untuk menguraikan suatu budaya secara

menyeluruh, yakni semua aspek budaya, baik yang material seperti artefak budaya (alat-alat, pakaian, bangunan, dan sebagainya) dan yang bersifat abstrak, seperti pengalaman, kepercayaan, norma dan sistem nilai kelompok yang diteliti (Kiki Zakiah, 2005, hlm.183).

Sedangkan metode yang digunakan peneliti untuk mengembangkan bahan ajar dan mengintegrasikan kearifan local masyarakat Baduy dengan pembelajaran matematika adalah menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Developer, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1996) untuk merancang sistem pembelajaran.

Adapun alasan menggunakan model ADDIE menurut Hastuti dan Zul (2020) model ADDIE didesain secara singkat dan fleksibel sehingga dipakai oleh banyak tenaga pengajar untuk menjadi acuan dalam mengembangkan produk pembelajaran. Pengajar lebih tertarik dengan model ini karena memiliki langkah-langkah yang sederhana. Kesederhanaan itu yang membuat model ADDIE dikelompokkan sebagai model berskala mikro dan berorientasi umum atau generik. Berskala mikro artinya memiliki desain yang sederhana dan berorientasi umum artinya memiliki pola umum yang mendasari pikiran pengembangan model. Hal itu menjadi ciri khas model ADDIE yang dikembangkan oleh Molenda dkk. Model ADDIE dikembangkan ke dalam lima langkah, yaitu analysis, design, development, implementation, evaluation. langkah-langkah pengembangan model ADDIE menunjukkan adanya kesederhanaan pengembangan dan implementasi model yang mampu diimplementasikan dalam berbagai tujuan pengembangan baik yang pengembangan model yang berorientasi produk, sistem atau kelas. Hal ini menjadi keunggulan model ADDIE dibanding dengan model lainnya.

Dengan demikian model ADDIE ini termasuk model yang sederhana dan mudah untuk dipelajari. Model ADDIE juga merupakan model yang terstruktur dan sistematis dalam proses implementasinya, sehingga memudahkan peneliti dalam melalui setiap alur penelitian. Model ADDIE memiliki lima tahap dan kelima tahapan tersebut harus dikerjakan sesuai dengan urutan tahapannya tanpa bisa diacak. Dengan demikian hal tersebut

dapat memudahkan peneliti dalam proses penelitian.

Dari berbagai kegelisahan dan masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk memberikan suatu terobosan baru media pembelajaran pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Datar Berbasis Budaya Baduy Untuk Kelas IV SD”. dengan memperhatikan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator. Sehingga diharapkan dengan dibuatnya bahan ajar berbasis kearifan lokal dapat menjembatani guru dan calon guru dalam membuat alternatif bahan ajar yang bervariasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1. Bagaimana menelaah nilai-nilai kearifan local masyarakat suku baduy dengan menggunakan studi etnografi?
2. Bagaimana mendesain permainan ludo menjadi sebuah media pembelajaran matematika materi bangun datar dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal budaya masyarakat baduy menggunakan model ADDIE?

C. Tujuan penelitian

1. Diketahui hasil telaah nilai-nilai kearifan local masyarakat suku baduy dengan menggunakan studi etnografi.
2. Mendesain ludo baduy menjadi sebuah media pembelajaran matematika materi bangun datar dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan local masyarakat baduy menggunakan model ADDIE.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritik

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan bahan ajar di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan sekolah-sekolah lain untuk meningkatkan proses pembelajaran tentang materi bangun datar di sekolah dasar.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi dalam merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran Matematika mengenai bangun datar di kelas IV sekolah dasar dengan cara yang lebih menyenangkan serta nyata.

c. Bagi Siswa

Desain pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat memfasilitasi siswa untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa mengenai bangun datar.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini merupakan sarana dalam menambah pengetahuan dan wawasan untuk pengembangan media pembelajaran.

E. Definisi Istilah

1. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.
2. Media Pembelajaran sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti tv, radio, slide, bahan cetakan, akan tetapi guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.
3. Budaya adalah keseluruhan sikap & pola perilaku serta pengetahuan yang merupakan suatu kebiasaan yang diwariskan & dimiliki oleh suatu anggota masyarakat tertentu.

4. Baduy adalah salah satu suku dan masyarakat Indonesia yang terletak di daerah Lebak, Banten. Suku Baduy sampai saat ini masih memelihara kearifan lokalnya.
5. Materi Bangun Datar dalam Kurikulum K13 dengan Kompetensi Dasar yang digunakan pada penelitian ini adalah KD(3.9;4.9).

F. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi ini terdiri dari beberapa bagian. Adapun penguraian dari bagian-bagian tersebut adalah :

1. Bagian Cover

Pada bagian ini, tertera perihal identitas. Identitas ini terdiri dari judul penelitian, nama penyusun, identitas kampus, program studi serta tahun pembuatan penelitian skripsi ini.

2. Kata Pengantar

Kata pengantar memuat tentang ucapan rasa syukur atas selesainya penyusunan penelitian skripsi ini dan ucapan terimakasih terhadap pihak terkait yang telah membantu atas kelancaran selama proses pembuatan ini. Selain itu juga, terdapat permintaan maaf atas segala kekurangan yang terdapat di dalam penelitian ini.

3. Daftar Isi

Pada bagian ini, daftar isi memuat halaman-halaman pada setiap bab agar memudahkan pembaca untuk menemukan bagian yang ingin ditemukan.

4. BAB I

Dalam bab ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu :

a. Latar Belakang Masalah

Latar belakang masalah menjelaskan tentang alasan-alasan yang melatar belakangi peneliti dalam mengambil masalah tersebut.

b. Rumusan Masalah

Rumusan masalah memaparkan tentang hal penentu atau bahasan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Umumnya, rumusan masalah ini berbentuk pertanyaan deskripsi.

c. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian memuat tentang jawaban-jawaban yang dipaparkan dari pertanyaan di dalam rumusan masalah. Rumusan masalah dan tujuan penelitian ini saling berkaitan antar keduanya.

d. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian disini berisi tentang manfaat penelitian secara teoritis dan secara praktis. Secara praktis diperuntukkan untuk siswa, guru, sekolah dan peneliti.

e. Definisi Istilah

Definisi istilah menjabarkan variabel-variabel dan istilah yang diambil dari judul penelitian.

f. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi memberikan gambaran-gambaran umum yang ada pada setiap bab atau sub bab pada skripsi ini.

5. BAB II

a. Teori Landasan

Teori landasan memaparkan berbagai macam teori secara umum yang sesuai dengan rumusan masalah dan judul yang diangkat di dalam penelitian ini.

b. KI, KD, dan Indikator

KI, KD, dan Indikator Merupakan pedoman pencapaian kompetensi penulis untuk batasan materi pelajaran yang akan diajarkan.

c. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan sebagai perbandingan dan acuan penelitian yang memiliki judul menyerupai dengan judul penelitian yang diambil oleh penulis

6. BAB III

a. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian memuat tentang cara berpikir yang diadopsi oleh peneliti sebagai acuan untuk melakukan penelitian.

b. Metode Penelitian

Metode penelitian menjelaskan tentang langkah-langkah terstruktur yang dijadikan acuan selama proses penelitian berlangsung.

c. Teknik Penelitian

Teknik penelitian memaparkan tentang cara-cara pengambilan data dan cara menganalisis data pada saat proses penelitian. Teknik penelitian ini yang akan membantu peneliti pada saat pengumpulan data dari informan atau subjek yang diteliti.

d. Latar Penelitian

Latar penelitian merupakan tempat penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu wilayah suku Baduy dan Lingkungan sekitar tempat tinggal peneliti

e. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan pihak terkait atau responden yang dijadikan bahan penelitian.

f. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian memaparkan tentang alat bantu yang digunakan oleh peneliti selama proses penelitian berlangsung. Instrumen ini juga bisa diambil dari turunan teknik pengumpulan data penelitian.

g. Prosedur penelitian Dalam prosedur penelitian ini memaparkan alur atau rangkaian proses penelitian yang dilakukan.

7. BAB IV

Temuan dan Pembahasan Temuan dan pembahasan disini menyampaikan mengenai dua hal, yaitu memaparkan teori-teori, hasil pengolahan data dan hasil analisis data serta menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah.

8. BAB V

Kesimpulan dan Saran Kesimpulan dan saran yang termuat pada bab ini sebagai penutup yang akan menyimpulkan isi dari keseluruhan penelitian skripsi ini serta diikuti dengan beberapa saran dari penulis.

9. Daftar Referensi

Daftar refensi memuat tentang berbagai macam sumber yang peneliti jadikan acuan dalam penyusunan skripsi ini. Daftar referensi yang ada pada penelitian ini terdiri dari jurnal, buku, dan ebook dari

internet.

10. Lampiran

Lampiran ini memuat tentang dokumen-dokumen pendukung dari penelitian ini, daftar tabel dan beberapa daftar gambar.