

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika yang dihubungkan dengan budaya masih jarang sekali dilaksanakan, dan siswa masih belum banyak mengenal kebudayaan asli yang berada didaerahnya. Oleh karena itu pembelajaran etnomatematika perlu dilakukan untuk memperkenalkan mengenai kebudayaan yang berada disekitar siswa Karinawati, A., & Supriadi, A. A. (2016). Hartoyo (2012:14) salah satu tujuan belajar matematika adalah membentuk skemata baru dalam struktur kognitif dengan mempertimbangkan skemata yang ada dalam diri anak sehingga terjadi asimilasi. Oleh sebab itu, menggali pengetahuan matematika informal yang di peroleh siswa dari kehidupan di masyarakat sekitar tempat tinggalnya, menggunakan hal – hal konkret dan berhubungan dengan pengalaman siswa sehari-hari dapat dijadikan sumber belajar yang menarik. Dek Ngurah, dkk (2020) Pembelajaran bermakna akan dapat diperoleh jika anak belajar sesuai dengan lingkungan sosialnya. Sehingga unsur budaya tidak bisa dilepaskan dalam merancang sebuah pembelajaran di sekolah. Hal ini berarti dalam membuat desain pembelajaran tidak lepas dari kehidupan budaya setempat.

Etnomatematika sangat berperan untuk melestarikan budaya asli agar budaya baru yang muncul tidak menghilangkan budaya asli. Etnomatematika dalam pendidikan juga sangat berperan dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan banyak siswa yang membutuhkan pengajaran yang lebih menarik agar matematika yang dianggap sukar oleh siswa bisa lebih mudah untuk dipahami, dan suatu pengetahuan akan menjadi lebih bermakna bagi siswa dalam tahap pembelajarannya dikaitkan dengan konteks atau permasalahan dalam kehidupan nyata menurut Andriani, S., & Septiani, I. (2020). Etnomatematika diperkenalkan oleh D'Ambrosio, seorang matematikawan Brasil pada tahun 1977. Definisi etnomatematika menurut D'Ambrosio adalah: Secara bahasa, awalan “ethno” diartikan sebagai sesuatu yang sangat luas yang

mengacu pada konteks sosial budaya, termasuk bahasa, jargon, kode perilaku, mitos, dan symbol. Kata dasar “mathema” cenderung berarti menjelaskan, mengetahui, memahami, dan melakukan kegiatan seperti pengkodean, mengukur, mengklasifikasi, menyimpulkan, dan pemodelan. Akhiran “tics” berasal dari techne, dan bermakna sama seperti teknik. Sedangkan secara istilah etnomatematika diartikan sebagai: matematika yang dipraktekkan diantara kelompok budaya diidentifikasi seperti masyarakat nasional suku, kelompok buruh, anak-anak dari kelompok usia tertentu dan kelas profesional" (D'Ambrosio, 1985 dalam A, Arwanto 2017). Konsep etnomatematika Sunda menurut Supriadi (2014) bahwa konsep etnomatematika Sunda adalah semua kegiatan ide seseorang dengan didasari oleh pandangan budaya Sunda (nilai-nilai budaya Sunda) yang dikembangkan melalui proses berpikir matematika, dengan memandang bahwa matematika adalah produk budaya.

Pendidikan dan budaya merupakan satu kesatuan yang berlaku dalam suatu masyarakat dan pendidikan merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap individu dalam masyarakat (Nur, K. Rhofy dkk. 2015 dalam Aprilia, E. D, dkk) Menurut penjelasan diatas etnomatematika berarti menghubungkan matematika dengan budaya. Salah satu budaya yang berada di masyarakat adalah permainan. Permainan biasanya dilakukan oleh anak-anak. Bermain adalah hak setiap anak. Bermain merupakan lahan anak-anak dalam mengekspresikan segala bentuk tingkah laku yang menyenangkan dan tanpa paksaan (Sugianto 1995:4 dalam N, Rohmah 2016). Bermain merupakan salah satu ciri anak usia SD yang dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan. Dengan menginteraksikan permainan ke dalam proses pembelajaran, berarti turut mengkondisikan siswa belajar sambil bermain sehingga siswa menjadi aktif dan senang dalam belajar (Somakim, 2008) dalam Muslimin, M., Putri, R. I. I., & Somakim, S. (2012).

Permainan tradisional bisa dijadikan inovasi dalam membuat bahan ajar pada materi pengurangan yaitu permainan endog-endogan. Menurut Supriadi, S. (2019) permainan endog-endogan merupakan permainan dengan lagu dan

tangan sebagai media prakteknya dengan cara memainkan tangan ditumpuk mengepal menyerupai telur, kemudian pemain yang minimal berjumlah 2 orang bernyanyi bersama-sama. Endog–endogan peupeus hiji prek. Endog–endogan peupeus hiji prek. Endog–endogan peupeus hiji prek. Endog–endogan peupeus hiji prek. Ketika sampai di syair “prek” tangan yang tadinya dikepal di bukakan dari yang paling bawah, setelah semua tangan tidak ada yang mengepal, kemudian anak-anak melanjutkan nyanyian lagi dengan syair; “Goleanggoleang mata sapi Bolotot. “Biasanya anak-anak menyanyikan lirik terakhir sambil memegang dan membelalakan matanya.

Pada penelitian ini menggunakan data sekunder yang merupakan hasil pengukuran terhadap kemampuan berpikir kreatif matematik siswa sekolah dasar yang terdapat dalam LO, DDA dan RDD dari penelitian Supriadi (2019) di sekolah dasar Khalifah yang berada di kota Serang-Banten. Dengan judul “Penerapan Pembelajaran Etnomatematika Sunda dengan menggunakan Permainan Endog-endogan dan Engklek dalam meningkatkan kemampuan pemodelan serta Berpikir Kreatif Matematik Siswa SD”. Menurut (Andika, J Hartono dan Karnasih, Ida: 2017). Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk mandiri, yaitu sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas. Hasil studi Ratnaningsih (Sumarmo, 2013: 118 dalam Nur, I. R. D. (2016) mengatakan bahwa semakin tinggi kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik, maka semakin tinggi pula kemandirian belajar matematik peserta didik, begitu juga sebaliknya. Alvino (Sumarmo, 2013:201 dalam Nur, I. R. D. (2016). menyatakan terdapat empat komponen dalam berpikir kreatif (1) Kelancaran (fluency); (2) Kelenturan (flexibility) (3) Keaslian (originality) (4) Elaborasi (elaboration).

Peneliti menggunakan data sekunder dikarenakan situasi yang tidak memungkinkan peneliti untuk memperoleh data primer. Karena, penelitian ini berlangsung saat situasi Covid-19 terjadi di Indonesia sehingga peneliti mengalami kendala untuk mendapatkan data primer di Sekolah Dasar karena pembelajaran melakukan pembelajaran jarak jauh. Dalam penelitian ini peneliti

akan melakukan penelitian mengenai penerapan etnomatematika sunda di sekolah dasar dengan menelaah dokumen berupa hasil instrument tes siswa kelas 2 sekolah dasar yang akan dijadikan bahan untuk penelitian skripsi ini, penelitian ini menggunakan desain penelitian pendekatan kualitatif, metode penelitian menggunakan analisis isi. Dalam penelitian ini peneliti ingin lebih mengetahui peningkatan belajar siswa menggunakan etnomatematika sunda permainan tradisional. Dengan mencari tahu berdasarkan hasil dari LO (learning obstacle), DDA (desain didaktik awal) dan RDD (revisi desain Didaktik) dari penelitian tentang pembelajaran etnomatematika sunda serta kompetensi pedagogik selama proses pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Analisis Pembelajaran Etnomatematika Sunda Melalui Permainan Endog-Endogan Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Pengurangan Kelas II Sekolah Dasar”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis desain didaktik pembelajaran etnomatematika dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas II sekolah dasar?
2. Bagaimana analisis pedagogik pembelajaran etnomatematika sunda dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas II sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan hasil analisis didaktik pembelajaran etnomatematika dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas II sekolah dasar.
2. Untuk mendeskripsikan hasil analisis pedagogik pembelajaran etnomatematika sunda dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas II sekolah dasar

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis dalam penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan mengenai pembelajaran etnomatematika sunda pada siswa kelas sekolah dasar melalui permainan endog-endogan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas II sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru dalam mengajar matematika menggunakan desain pembelajaran etnomatematika dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif bagi siswa.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman bermakna serta membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan menyenangkan, menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran matematika, menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran matematika.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian khususnya penelitian yang berkaitan dengan Pembelajaran Etnomatematika Sunda.

E. Definisi Istilah

Untuk memudahkan pemahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis memberikan definisi istilah sebagai berikut:

1. Desain Didaktik adalah proses pengembangan situasi didaktis, keputusan-keputusan yang diambil guru selama proses pembelajaran berlangsung, menggambarkan bahwa proses berpikir guru yang terjadi selama pembelajaran tidaklah sederhana.

2. Etnomatematika Sunda merupakan mengaitkan pembelajaran matematika dengan budaya Sunda.
3. Permainan endog-endogan merupakan Permainan endog-endogan merupakan permainan dengan lagu dan tangan sebagai media prakteknya dengan cara memainkan tangan ditumpuk mengepal menyerupai telur, kemudian pemain yang minimal berjumlah 2 orang bernyanyi bersama-sama.
4. Kemampuan Berpikir Kreatif merupakan Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk mandiri, yaitu sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.