

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru memiliki peran penting untuk merealisasikan kegiatan pembelajaran yang ramah anak, terjalin komunikasi dan interaksi yang baik sehingga membuat anak merasa aman dan nyaman. Seperti yang dijelaskan oleh Widyanawati (2016: 12) pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengarahkan peserta didik dengan adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik maupun sumber belajar yang dirancang untuk terciptanya kegiatan pembelajaran dalam lingkungan belajar. Sehingga diharapkan terciptanya kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Menurut Sukamto (2013) mengemukakan bahwa, ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu berasal dari dalam diri siswa, seperti minat, kecerdasan, motivasi, sikap dan lain-lain. Sedangkan faktor eksternal yaitu bersumber dari luar diri siswa meliputi lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Di era globalisasi saat ini menjadikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang pesat. Hal ini ditandai dengan adanya pemanfaatan hasil-hasil teknologi dari berbagai aspek yang berpengaruh pada setiap kegiatan aktivitas manusia. Keluar masuknya pengaruh dari dunia luar menjadikan adanya perubahan pada gaya hidup setiap manusia yang menyebabkan tumbuhnya modernisasi disegala bidang kehidupan. Perkembangan pada ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi menjadi salah satu penyebab dari adanya degradasi budaya (Mungmachon, 2013). Kenyataan yang dilihat pada saat ini adalah rendahnya rasa kecintaan yang dimiliki oleh setiap individu terhadap poduk lokal ataupun budaya lokal (Wardoyo, dkk., 2017).

Sehingga membuat budaya yang ada disetiap daerah perlahan-lahan mulai memudar.

Pada peristiwa tersebut perlu adanya pengenalan untuk generasi muda, hal ini bisa didapat dalam dunia pendidikan, salah satunya dilingkungan sekolah. Setiap mata pelajaran disekolah selalu membahas mengenai kebudayaan dan tidak jarang juga mengaitkan budaya dengan pembelajaran, salah satunya yaitu dalam pelajaran matematika. Matematika memiliki peran penting yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan membantu dalam menyelesaikan masalah dalam bentuk angka. Matematika merupakan pelajaran yang berguna dalam kehidupan sehari-hari, karena banyaknya terdapat persoalan dalam kehidupan nyata yang tidak lepas dari kegiatan menghitung matematika sehingga adanya proses analisis, perhitungan dan kemampuan mental lainnya (Rattanatuma, 2016; Singuian, 2017).

Ditemukan bahwa banyak siswa yang beranggapan matematika merupakan pelajaran yang membosankan, sulit, dan susah untuk dipahami (Hakim & Windayana dalam Irfan dan Herman, 2020). Kesan pertama yang dirasakan oleh siswa bahwa matematika itu membosankan menjadikan siswa kurang tertarik terhadap pelajaran satu ini, sehingga dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini juga dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran yang berlangsung khususnya pembelajaran matematika cenderung bersifat semu, teoritis, kurang kontekstual dan formal. Sehingga siswa kurang mengerti dalam memahami materi yang dijelaskan. Tanpa adanya media penunjang dalam kegiatan pembelajaran berlangsung menjadikan siswa kesulitan dalam menerima materi yang dijelaskan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti bersama guru wali kelas IV A dan IV B pada tanggal 24 November 2021 di salah satu Sekolah Dasar Negeri kecamatan Taktakan, kota Serang, SDN Lialang. Guru menyebutkan bahwa pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang kurang disukai siswa. Ditambah dengan

PGSD UPI Kampus Serang

kondisi adanya *covid19* yang mengharuskan siswa dan guru belajar dengan jarak jauh. Hal ini menjadikan siswa semakin sulit belajar dengan baik dan kurang adanya interaksi langsung yang terjadi antara guru dan siswa. Pada kondisi ini membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Dalam mengajar pembelajaran ketika tatap muka guru hanya menggunakan metode ceramah selama pembelajaran dan ketika belajar jarak jauh guru hanya memberikan tugas saja. Sehingga kegiatan selama pembelajaran hanya perpusat kepada guru sebagai pemberi informasi atau materi pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang hanya dilakukan dengan menggunakan metode ceramah pada pelaksanaan pembelajaran kurang adanya bimbingan secara langsung kepada siswa, akan tetapi masih bersifat transfer ilmu. Tujuan pertama yang perlu dimiliki oleh siswa sebagai dasar kemampuan konsep matematika adalah pada kemampuan pemahaman. Menurut Sunsanto (2013: 183) berpendapat bahwa matematika merupakan gagasan dari ide yang abstrak berisi simbol-simbol, maka pada konsep-konsep matematika perlu dipahami terlebih dahulu sebelum kearah memanipulasi simbol-simbol. Hiebert dan Carpenter (Ompusunggu, 2014, p. 4) berpendapat bahwa terdapat pengaruh positif terhadap pengetahuan yang didapat ketika belajar matematika dengan pemahaman salah satunya yaitu dapat mempengaruhi rasa kepercayaan. Sehingga rasa kepercayaan yang timbul terhadap matematika dapat memudahkan siswa dalam memahami dan memaknai matematika secara mendalam.

Rasa kepercayaan diri, ketertarikan dan sikap positif siswa terdapat pembelajaran matematika disebut dengan disposisi matematika. Oleh karena itu terdapat berbagai kesulitan dan tantangan yang dirasakan oleh siswa, seperti disposisi rendah untuk belajar matematika (Fouze & Amit, 2018). Sejalan dengan pendapat Katz (dalam Supriadi 2017: 18) salah satu dari faktor yang mempengaruhi dalam proses pembelajaran dan hasil belajar matematika adalah disposisi siswa terhadap matematika. Disposisi

PGSD UPI Kampus Serang

matematis berkaitan dengan bagaimana siswa dalam memandang, yaitu dari kegiatan menyelesaikan masalah, apakah siswa merasa percaya diri, berminat, tekun dan berfikir terbuka untuk mengeksplorasi dari berbagai alternatif strategi penyelesaian masalah (Suharsono, 2015).

Maka dari sehubungan hal-hal tersebut, pada kegiatan pembelajaran matematika diperlukannya pendekatan untuk membantu siswa dalam memahami materi matematika yang diajarkan dan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Sejalan menurut Ruseffendi (1991:172) bahwa pada tahap pemahaman konsep akan menjadi lebih baik apabila dikaitkan dengan kondisi lain. Pendekatan pembelajaran matematika yang bisa ditawarkan yaitu menghubungkan pembelajaran matematika dengan adanya unsur budaya. Konsep ini dikenal dengan etnomatematika. Dalam mengajarkan matematika di sekolah dasar, selain bisa diajarkan dengan belajar biasa, mengajarkan matematika dapat dipadukan dengan kebudayaan yang ada disekitar siswa (Supriadi, dkk., 2016). Etnomatematika adalah sebuah pendekatan yang dikembangkan dari berbagai para ahli sebagai alternatif untuk meningkatkan aspek kognitif dan afektif pada siswa untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pada pelajaran matematika dan menumbuhkan rasa ketika mempelajarinya, karena mengaitkan sesuatu yang abstrak ke situasi yang nyata.

Pada penerapan etnomatematika hendaknya menggunakan budaya lokal, yaitu budaya yang ada dilingkungan sekitar siswa. Salah satunya yaitu memperkenalkan budaya Sunda dengan pembelajaran etnomatematika Sunda. Menurut Supriadi (2019: 22) mengemukakan bahwa konsep etnomatematika sunda adalah semua kegiatan dari ide seseorang dengan didasari oleh pandangan mengenai budaya Sunda atau nilai-nilai budaya Sunda yang kemudian dikembangkan melalui proses berpikir matematika, dengan memandang bahwa matematika merupakan produk budaya. Selain dapat memperkenalkan budaya Sunda kepada siswa, pembelajaran etnomatematika juga menuntut guru untuk berfikir kreatif karena

PGSD UPI Kampus Serang

mengaitkan pembelajaran dengan budaya, serta kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung dan mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Siswa akan merasa senang dan bersemangat apabila belajar dengan hal yang siswa ketahui atau dekat dengan siswa, misal salah satunya dari sebuah permainan tradisional.

Permainan tradisional yang dapat ditawarkan pada pembelajaran matematika salah satunya yaitu permainan engklek yang berasal dari budaya Sunda. Menurut Febriyanti, Prasetya, & Irawan (2018) engklek adalah salah satu permainan tradisional yang terkenal di Indonesia, khususnya bagi masyarakat pedesaan. Alasan mengambil permainan engklek adalah karena terbukti efektif terhadap hasil belajar siswa. Menurut penelitian dari Eneng Risa Lestari (2019) menyebutkan pembelajaran etnomatematika Sunda dengan permainan engklekmatika lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Selanjutnya dari penelitian yang telah dilakukan Reni Retna Ayu (2017) menyebutkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol dengan pembelajaran etnomatematika Sunda.

Secara bentuk dan konsep, permainan engklek memiliki banyak ragam, yang memuat banyak unsur matematika di dalamnya (Anggraini & Pujiastuti, 2020; Febriyanti, Prasetya, & Irawan, 2018; Prihastari, 2015; Utami, Holisin, & Mursyidah, 2018). Permainan engklek merupakan permainan populer, sehingga anak-anak sudah tidak asing dengan permainan ini serta cara bermainnya. Dengan permainan engklek dapat menerapkan bangun datar yang termasuk dalam salah satu materi matematika yaitu materi bangun datar.

Dari uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen yang berkaitan dengan matematika dengan menggunakan permainan engklek. Penelitian ini diangkat dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Etnomatematika Sunda Dengan Permainan Engklek Terhadap Kemampuan Pemahaman dan Disposisi Matematis Siswa Sekolah Dasar”.

Diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi pembelajaran di Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah kemampuan pemahaman matematis siswa Sekolah Dasar kelas IV menggunakan pembelajaran etnomatematika Sunda dengan permainan engklek lebih baik dari pada menggunakan metode ekspositori ?
2. Bagaimana disposisi matematis siswa Sekolah Dasar kelas IV terhadap pembelajaran etnomatematika Sunda dengan permainan engklek?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan peneliti ini yaitu sebagai berikut:

1. Diketuinya kemampuan pemahaman siswa Sekolah Dasar kelas IV menggunakan pembelajaran etnomatematika Sunda dengan permainan engklek lebih baik dari pada menggunakan metode ekspositori
2. Untuk mengetahui kemampuan disposisi siswa Sekolah Dasar kelas IV terhadap pembelajaran etnomatematika Sunda dengan permainan engklek

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap bisa memberikan tambahan pengetahuan yang bermanfaat, baik itu secara teoritis maupun praktis. Beberapa manfaat tersebut dijelaskan sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang sangat berkembang pesat seiring kemajuan zaman yang berkaitan dengan matematika dan media pembelajaran pada

materi bangun datar. Sehingga ilmu pengetahuan yang didapat sebagai informasi ilmu pengetahuan dari generasi ke generasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Bisa menambah pengetahuan dan pengalaman baru yang menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam belajar matematika yang berbasis etnomatematika Sunda. Sehingga menumbuhkan kepercayaan diri siswa, minat, serta mendapatkan kepuasan dan pemahaman dalam menerima pembelajaran.

b. Bagi Guru

Manfaat yang diperoleh oleh guru yaitu dapat memberi gambaran dan sebagai salah satu alternatif yang bisa digunakan untuk media mengajar matematika dan memudahkan guru dalam penyampaian materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat menerapkannya dengan seoptimal mungkin sehingga kegiatan pembelajaran diharapkan dapat berjalan dengan baik.

c. Bagi Sekolah

Dapat membantu dalam meningkatkan mutu sekolah dengan adanya peningkatan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat menjadi salah satu inovasi dalam menyampaikan materi pelajaran matematika dengan menggunakan permainan tradisional engklek khas Sunda.

d. Bagi peneliti

Diharapkan bisa memberikan perubahan yang baik dan untuk menambah pengalaman serta mampu memberikan suatu inspirasi

dalam memiliki model pembelajaran yang baik sehingga mampu memotivasi siswa dalam belajar.