

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai arti penting pada kehidupan manusia, terutama bagi perkembangan anak. Belajar dan bermain merupakan dua hal yang tidak mungkin bisa dipisahkan dari kehidupan anak-anak. Fase anak-anak adalah fase di mana anak senang bermain. Seperti yang diungkapkan oleh Suyadi dalam Ulfi Natizah (2020, hlm. 3) yang menyatakan bahwa karakteristik anak-anak usia sekolah dasar adalah anak yang suka bermain. Dunia anak adalah dunia bermain dan belajarnya anak sebagian besar melalui permainan yang mereka lakukan.

Fungsi dan tujuan pendidikan itu sendiri bergantung pada seluruh komponen atau pihak yang menjalankannya seperti guru, orang tua, siswa, fasilitas belajar dan lain sebagainya. Guru memiliki peranan utama dalam menjalankan proses pendidikan sebagai fasilitator proses peralihan ilmu pengetahuan dari sumber belajar ke siswa, seperti yang diungkapkan oleh Thomas Amstroy dalam Indraleka (2017, hlm. 159) bahwa tugas kita sebagai guru adalah menciptakan suasana belajar yang dapat mengembangkan semua kecerdasan yang ada pada setiap individu siswa.

Menurut Dienes dalam Ruseffendi (2006, hlm. 156), matematika dianggap sebagai ilmu yang sukar, ruwet dan banyak memperdayakan. Hal tersebut peneliti rasakan ketika melaksanakan observasi di SDN Semanan 14 petang yang di mana siswa kelas rendah mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika pada saat kegiatan pembelajaran. Permasalahan yang peneliti temukan adalah siswa masih kesulitan dalam mempelajari matematika khususnya pada materi bangun datar. Hal ini menjadi permasalahan, baik untuk siswa itu sendiri maupun guru, sehingga guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyediakan media pembelajaran

yang memberi efek positif atau manfaat dalam pembelajaran bangun datar di sekolah.

Keberadaan media pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran khususnya bagi siswa. Menurut Arsyad dalam Mufti dkk. (2020, hlm. 94) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Kemudian menurut Suryani dalam Mufti dkk. (2020, hlm. 94) berpandangan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Untuk memahami suatu konsep matematika yang bersifat abstrak tidaklah mudah bagi siswa di sekolah dasar khususnya pada kelas rendah, sehingga perlu diajarkan dari hal-hal yang konkrit menuju ke konsep yang abstrak tersebut. Suatu konsep akan lebih mendalam dan mudah dipahami bila didasarkan pada pengalaman belajar siswa itu sendiri. Oleh karena itu perlu adanya alat bantu seperti media atau alat peraga yang dapat membantu untuk memperjelas sebuah materi yang disampaikan oleh guru.

Kebanyakan dari anak usia sekolah dasar cenderung memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan tertarik dengan hal-hal yang baru bagi mereka. Hal itu akan membuat mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dari apa yang sedang mereka lihat dan dengar. Sehingga media pembelajaran harus didesain semenarik dan seunik mungkin sehingga dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran sebagai pemberi stimulus kepada siswa mengenai informasi atau materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu siswa juga lebih mudah belajar melalui pembelajaran yang bersifat kongkrit dengan menyajikan objek secara nyata sehingga siswa lebih mudah menerima dan memahami informasi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil pengalaman peneliti selama melakukan kegiatan observasi di SDN Semanan 14 Petang media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terlihat biasa saja bahkan belum ada media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal selain itu tidak sedikit juga dari guru yang selalu menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu pembelajaran matematika masih di anggap sebagai mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa. hal ini dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu penyampaian materi ajar oleh guru sehingga siswa merasa bosan dan kesulitan dalam memahami materi yang diberikan. Menurut Lestari dalam Syafira dan Arlin (2021, hlm. 2) minat belajar merupakan suatu dorongan dalam diri sendiri yang berasal dari seorang siswa tentang keinginannya untuk memperbaiki kebiasaan belajarnya. Dengan adanya wabah *Virus Covid-19* yang menyerang di Indonesia bahkan di seluruh dunia menyebabkan sebagian besar khususnya diperkotaan sistem belajar mengajar kini berubah menjadi Pembelajaran *blended* yang dimana kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara *daring* (jarak jauh) dan *luring* (tatap muka) sehingga perlu memanfaatkan sumber teknologi yang ada pada saat ini dalam menjalankan kegiatan pembelajaran jarak jauh. Selain itu media pembelajaran pun sudah tidak sepenuhnya dalam bentuk media konkret atau benda nyata melainkan sudah ada yang menggunakan media digital dalam pembelajaran tatap muka. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Mengapa hal tersebut dianggap penting? Untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti bermaksud menawarkan sebuah gagasan yang kiranya dapat membantu guru dalam membuat sebuah media pembelajaran digital berbasis etnomatematika pada materi bangun datar. Media tersebut yaitu Media belajar bentuk bangun datar berbasis *puzzle* digital dengan mengintegrasikan budaya lokal khususnya pada batik Lebak Banten dalam konteks etnomatematika. Menurut D'Ambrosio dalam Ajmain dkk. (2020, hal. 46) etnomatematika

adalah matematika yang dipraktekkan di antara kelompok budaya, diidentifikasi seperti suku masyarakat nasional, kelompok buruh, anak-anak dari kelompok usia tertentu, dan kelas profesional.

Bagi penulis budaya lokal dianggap sangat penting untuk di pelajari oleh siswa di sekolah dasar setidaknya mereka mengenal beberapa budaya atau kearifan lokal yang ada di daerahnya atau di seluruh tanah air agar nilai-nilai kebudayaan yang ada dapat dilestarikan. Menurut Eko Noer (2017, hlm. 161) kearifan lokal merupakan pengetahuan kebudayaan yang dimiliki kelompok masyarakat tertentu mencakup model-model pengelolaan sumber daya alam secara lestari termasuk bagaimana menjaga hubungan dengan alam melalui pemanfaatan yang bijaksana dan bertanggung jawab. Dengan demikian kearifan lokal adalah suatu sistem yang mengintegrasikan pengetahuan, budaya dan kelembagaan serta praktik mengelola sumber daya alam. Dalam hal ini peneliti berusaha ingin memadukan kearifan lokal yang ada di dalam mata pelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar dengan menggunakan media belajar *puzzle* digital yang di desain menggunakan *Adobe Flash*. Menurut Mizana (2019, hlm. 162) *Adobe Flash* sebagai *software* untuk pembuatan media pembelajaran interaktif berdasarkan pada beberapa kelebihan yang dimilikinya. *Adobe Flash* tidak hanya menggabungkan elemen multimedia dengan *Action Script*, *flash* juga mempunyai kemampuan dalam membuat interaktif *scripting*. *Puzzle* merupakan alat pembelajaran berupa kepingan yang dapat dirangkai menjadi suatu bentuk atau gambar yang utuh, menurut Arsyad dalam Ajeng (2017, hal.3). Media belajar *puzzle* digital etnomatematika merupakan permainan *puzzle* yang dapat diakses pada teknologi digital seperti halnya sebuah permainan *puzzle* pada umumnya hanya yang menjadi pembeda pada media belajar yang akan peneliti rancang ini akan di integrasikan dengan mengangkat sebuah kebudayaan masyarakat yaitu batik Lebak Banten yang akan di padukan dengan materi bentuk bangun datar di sekolah dasar.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode etnografi yang merupakan salah satu pendekatan dalam metode penelitian kualitatif yang berusaha mengeksplor suatu budaya Batik Lebak Banten. Menurut Roger M. Keesing (1989, hlm. 250) etnografi sebagai pembuatan dokumentasi dan analisis budaya tertentu dengan mengadakan penelitian lapangan. Selain itu pada penelitian ini juga menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut Sugiyono (2017, hlm. 39) metode ADDIE cocok digunakan untuk penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran dan desain pembelajaran sehingga Peneliti memilih model ADDIE karena sangat cocok di gunakan pada pengembangan atau perancangan sebuah produk seperti desain media pembelajaran.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas kegiatan penelitian ini berjudul “*Perancangan Media Belajar Bentuk Bangun Datar Berbasis Puzzle Digital Flash Dengan Mengintegrasikan Budaya Batik Lebak Banten*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah dengan pertanyaan - pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mendesain materi pembelajaran bentuk bangun datar menggunakan model ADDIE sebagai media pembelajaran berbasis *puzzle* digital *flash* dengan mengintegrasikan nilai – nilai kearifan lokal didalamnya?
2. Bagaimana mengintegrasikan pembelajaran berbasis *puzzle* digital etnomatematika menggunakan model ADDIE?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah yang sudah disusun. Maka peneliti merumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui cara mendesain materi pembelajaran bentuk bangun datar menggunakan model ADDIE sebagai media pembelajaran berbasis *puzzle* digital *flash* dengan mengintegrasikan nilai – nilai kearifan lokal didalamnya.
2. Mengetahui cara mengintegrasikan pembelajaran berbasis *puzzle* digital etnomatematika menggunakan model ADDIE.

D. Manfaat penelitian

Dari adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat terutama bagi rumpun ilmu yang sedang diteliti dan pihak-pihak yang terlibat. Adapun manfaat tersebut diantaranya sebagai berikut;

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber referensi tambahan bagi penelitian yang akan datang mengenai salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran digital khususnya etnomatematika materi bangun datar

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini akan menghasilkan *output* berupa produk bahan ajar yakni media pembelajaran berbasis digital. Dari produk tersebut peneliti berharap bisa menjadi manfaat bagi pihak-pihak yang bersangkutan khususnya dibidang pendidikan. Diantaranya sebagai berikut:

- a. Bagi Guru

Menjadi salah satu alternatif yang bisa dipilih dalam menggunakan bahan ajar matematika dalam materi bangun datar yang bisa digunakan di dalam kelas maupun pada saat pembelajaran jarak jauh.

- b. Bagi Siswa

Bisa meningkatkan minat belajar serta menambah pengalaman keseruan siswa dalam mempelajari materi bangun datar dan juga dapat menanamkan rasa cinta tanah air karena

mengkaitkan materi bangun datar dengan salah satu budaya batik yang ada di Indonesia.

c. Bagi Sekolah

Bisa menjadi inventaris perangkat media belajar digital pada pembelajaran matematika. Sehingga bisa diakses oleh siapa saja, kapanpun dan dimanapun.

E. Definisi Istilah

Berdasarkan dari fokus dan rumusan masalah penelitian, maka uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bangun Datar

Bangun datar merupakan bangun yang mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi dan tebal.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan untuk menyampaikan pesan, perasaan dan merangsang pikiran siswa untuk mendorong keinginan siswa dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. *Puzzle*

Puzzle merupakan alat pembelajaran berupa kepingan atau sebuah potongan bentuk yang dapat dirangkai menjadi suatu bentuk atau gambar yang utuh.

4. Etnomatematika

Etnomatematika adalah matematika yang dipraktekkan di antara kelompok budaya dalam kehidupan sehari – hari, seperti pada suku masyarakat nasional, kelompok buruh, anak-anak dari kelompok usia tertentu, dan kelas profesional.

5. Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan pengetahuan kebudayaan yang dimiliki kelompok masyarakat tertentu mencakup model-model pengelolaan

sumber daya alam secara lestari, bagaimana menjaga hubungan manusia dengan alam melalui pemanfaatan yang bijaksana dan bertanggung jawab.

6. *Adobe Flash*

Adobe Flash adalah *software* atau perangkat lunak untuk pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang memiliki kemampuan dalam menggabungkan elemen multimedia yang mampu membuat interaktif *scripting*.