

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bidang pendidikan sangat dipengaruhi dengan keterampilan abad 21, terutama pendidikan matematika. Pembelajaran matematika telah diberikan sejak pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Baykul menyampaikan (dalam Unlu, dkk., 2017) bahwa matematika merupakan instrumen yang sangat fundamental untuk ditekuni oleh siswa. Sebab, siswa menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-harinya. Selain hal yang telah disebutkan, siswa juga terbantu untuk berpikir kritis dengan kreatif melalui pembelajaran matematika. Kemendikbud 2013 (Fasha, dkk., 2018) merumuskan beberapa tujuan dari pembelajaran matematika yaitu (1) meningkatkan kapabilitas intelektual, (2) membangun kapabilitas siswa dalam hal *problem solving* secara terencana dan teratur, (3) mencapai hasil belajar yang maksimal, (4) membiasakan siswa untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan, terutama saat membuat suatu karya ilmiah, dan (5) meningkatkan karakter siswa.

Terlepas dari hal tersebut, pada realitanya pembelajaran matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sukar dikuasai oleh siswa (Nursalam, 2016). Permasalahan di mana siswa memiliki pandangan negatif terhadap matematika nampaknya memberikan pengaruh terhadap minat dan motivasi belajar, penguasaan materi pembelajaran, dan pemenuhan tugas materi pembelajaran terkait, serta hasil belajar atau prestasi siswa (Mufarizuddin, 2018).

Berbagai kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran matematika menurut Cooney (Yusmin, 2016), dikelompokkan ke dalam tiga jenis yaitu sebagai berikut (1) kesulitan siswa dalam menggunakan konsep, (2) kesulitan siswa dalam menggunakan prinsip, dan (3) kesulitan siswa dalam mengatasi beragam permasalahan verbal. Kesulitan-kesulitan tersebut dapat terjadi yang disebabkan karena pada proses pembelajaran matematika, informasi yang diperoleh siswa hanya secara informatif dan disampaikan secara abstrak.

Pemahaman yang baik tentang konsep-konsep matematika yang dimiliki siswa dapat diperoleh apabila pengajaran materi matematika disampaikan dari pembelajaran konkret ke pembelajaran abstrak melalui konsep dasar terlebih dahulu (Jarmita, 2015). Hal tersebut ditujukan agar meminimalisir kemungkinan siswa mengalami kesulitan kebingungan dalam pembelajaran. Maka dari itu, guru mempunyai peran yang sangat penting dalam mendesain kegiatan dan media pembelajaran. Guru harus memberikan pembelajaran yang bermakna, karena hal ini akan mempengaruhi cara siswa menerima pembelajaran tersebut.

Materi pembelajaran matematika yang kerap kali dianggap sukar oleh siswa salah satunya merupakan materi geometri. Geometri adalah salah satu mata pelajaran yang telah diajarkan sejak pendidikan dasar. Selain itu, geometri merupakan salah satu cabang dari matematika. Materi geometri sangat berhubungan dengan pembentukan konsep abstrak. Dengan demikian, mempelajari dan memahami konsep geometri merupakan suatu hal yang penting dari pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan karena dengan mempelajari geometri, siswa dibiasakan untuk melakukan analisis dan menguraikan dunia tempatnya tinggal serta melengkapi mereka dengan instrumen yang dapat digunakan dalam bidang selain matematika.

Dalam mempelajari matematika diperlukan kapabilitas atau keterampilan pemahaman yang tinggi untuk mencapai keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Salah satu permasalahan yang dialami oleh siswa sekolah dasar dalam pembelajaran matematika adalah saat proses memahami konsep bangun datar. Terdapat tiga ruang lingkup dalam pembelajaran matematika pada pendidikan dasar yaitu bilangan, geometri, pengukuran, serta pengolahan data. Bangun datar merupakan salah satu bagian dari geometri.

Topik penelitian yang dipilih pada penelitian ini adalah tentang bangun datar. Hal tersebut karena penguasaan dan pemahaman konsep bangun datar yang baik oleh siswa akan mempengaruhi siswa dalam tahapan kognitif berikutnya. Begitu pula apabila siswa memiliki pemahaman konsep bangun

datar yang rendah, maka siswa akan menghadapi kesulitan-kesulitan pada tahapan kognitif berikutnya (aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi) pada materi bangun datar. Agar memiliki pemahaman yang baik terhadap suatu konsep tertentu, maka siswa perlu memahami tentang konsep yang diberikan, memahami hal-hal yang dapat dikomunikasikan, dan dapat menerapkan materi yang diajarkan. Sehingga siswa tidak hanya sekedar mengetahui dan menghafal saja. (Unaenah, 2020).

Oleh sebab itu, pengembangan sebuah media pembelajaran yang menarik merupakan hal yang dibutuhkan sehingga dapat mengatasi masalah tersebut. Penggunaan media pembelajaran yang sifatnya media visual merupakan pilihan yang baik dalam pengajaran pembelajaran geometri. Karena, media yang bersifat visual dapat memberikan rangsangan kepada siswa untuk mengenali dan membentuk gambar yang berkaitan dengan geometri, proses pembelajaran yang dilakukan menjadi tidak monoton dan lebih menarik serta kegiatan belajar berupa pengalaman nyata yang mudah diingat oleh siswa. Berdasarkan uraian tersebut maka media pembelajaran permainan papan etnomatematika balap kuliner Banten merupakan alternatif yang dapat ditawarkan untuk memecahkan permasalahan tersebut. Selain itu, melalui media pembelajaran permainan papan etnomatematika balap kuliner Banten, siswa dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi atau bersosialisasi dengan sesama, dan menumbuhkan persepsi positif terhadap pembelajaran matematika bagi anak karena belajar sambil bermain.

Berdasarkan hal tersebut, pada penelitian ini media pembelajaran permainan papan etnomatematika balap kuliner Banten diintegrasikan dengan sebuah budaya lokal yaitu budaya Banten. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran berbasis budaya memiliki berbagai manfaat seperti mentransformasikan matematika yang awalnya berbentuk abstrak menjadi konkret, meminimalisir miskonsepsi yang terjadi, mewujudkan proses pembelajaran yang bermakna karena berhubungan dengan budaya yang terdapat pada dunia anak, dan menimbulkan emosi dalam belajar, semangat, kesadaran spiritual dan identitas budaya (Supriadi, 2017, hlm. 17). Dalam pengembangan

media pembelajaran permainan papan etnomatematika balap kuliner Banten, diterapkan model ADDIE yang memuat beberapa tahapan yang sistematis dan sederhana, sejalan dengan pendapat yang dipaparkan oleh Angko dan Mustaji (2013, hlm. 4) yaitu sebagai berikut.

1. Model ADDIE adalah sebuah model yang dengan mudah disesuaikan dengan sangat baik dalam beragam kondisi, dan memungkinkan penggunaannya hingga saat ini.
2. Model ADDIE adalah model yang memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam mengatasi permasalahan.
3. Tingkat efektivitas penggunaan model ADDIE adalah baik.
4. Kerangka kerja pada model ADDIE terstruktur dan terencana untuk mengembangkan intervensi instruksional dan terdapat kegiatan evaluasi dan revisi dalam setiap langkahnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penelitian ini berjudul *“Permainan Papan Etnomatematika Balap Kuliner Banten yang Dimodifikasi dengan Model ADDIE pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD”*. Dengan demikian, peneliti berharap media pembelajaran yang dibuat akan bersifat efektif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang yang telah diuraikan, dengan demikian permasalahan yang dirumuskan dengan beberapa pertanyaan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengintegrasikan budaya Banten ke dalam media pembelajaran permainan papan etnomatematika balap kuliner Banten pada materi bangun datar kelas IV SD?
2. Bagaimana cara mendesain permainan papan etnomatematika balap kuliner Banten yang dimodifikasi dengan model ADDIE ke dalam pembelajaran bangun datar matematika kelas IV SD?

C. Tujuan Penelitian

Berlandaskan penjabaran dari rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai. Tujuan-tujuan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Tujuan Umum

Secara umum, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui integrasi budaya Banten pada media pembelajaran permainan papan etnomatematika balap kuliner Banten dengan model ADDIE pada materi bangun datar kelas IV SD.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk membuat desain bahan ajar berbasis etnomatematika pada materi bangun datar kelas IV SD
- b. Untuk mengintegrasikan model ADDIE ke dalam pembelajaran bangun datar matematika kelas IV SD

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah disusun, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi rumpun ilmu yang relevan serta berbagai pihak yang terlibat. Manfaat tersebut diantaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah agar dapat menjadi kajian literatur bagi penelitian selanjutnya tentang salah satu pilihan pengembangan media pembelajaran permainan papan yang diintegrasikan dengan kebudayaan lokal pada materi bangun datar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini akan menghasilkan *output* berbentuk produk bahan ajar diantaranya adalah rencana proses pembelajaran (RPP), media pembelajaran permainan papan, dan lembar kerja siswa. Diharapkan

keseluruhan produk tersebut dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang bersangkutan. Diantaranya sebagai berikut.

a. Bagi Guru

Produk hasil dari penelitian ini dapat menjadi salah satu pilihan dalam penggunaan bahan ajar matematika pada materi bangun datar yang dapat diterapkan saat pembelajaran di kelas.

b. Bagi Siswa

Sedangkan bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah pengalaman baru yang menarik bagi siswa ketika melakukan kegiatan belajar di kelas di mana proses pembelajarannya melalui kegiatan bermain dan memiliki unsur-unsur budaya lokal.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inventaris perangkat bahan ajar pada pembelajaran matematika materi bangun datar. Sehingga dapat dipakai ketika diperlukan.

E. Definisi Istilah

Penelitian ini menggunakan definisi istilah dengan tujuan agar interpretasi terhadap masalah-masalah yang dibahas pada penelitian ini tidak meluas. Definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bangun datar

Menurut Hardiansyah (2020, hlm. 67), bangun datar dapat diartikan sebagai suatu bangun yang rata dan memiliki dua dimensi diantaranya yaitu panjang dan lebar tanpa memiliki tinggi dan tebal. Dengan demikian, bangun datar merupakan sebuah bidang datar yang terbentuk melalui garis lurus atau garis lengkung hingga membangun dua dimensi. Bangun datar memiliki panjang dan lebar serta memiliki rumus keliling dan luas.

2. Media Pembelajaran

Berdasarkan Suryani, dkk (dalam Nabila, S., dkk., 2018), media pembelajaran merupakan sebuah instrumen yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk menstimulasi gagasan, motivasi, dan

kemampuan siswa sehingga tercipta proses pembelajaran yang baik. dengan demikian, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu instrumen yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran, menyampaikan pesan dan memberikan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian, dan semangat belajar kepada siswa agar dapat termotivasi untuk terwujudnya proses belajar.

3. Permainan Papan Etnomatematika Balap Kuliner Banten

Jordi (dalam Zikrillah & Humardhiana, 2021, hlm. 164) menyampaikan bahwa *game board* atau permainan papan didefinisikan sebagai sebuah permainan non-elektronik yang menggunakan bahan *board* atau karton tebal (papan) sebagai komponen utama, selain itu terdapat komponen pelengkap lainnya seperti kartu, bidak, uang kertas, dadu, dan lain sebagainya. Permainan papan etnomatematika Balap Kuliner Banten merupakan permainan papan dengan berbagai kartu tantangan dan melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pemain yang akan dijalani. Permainan ini akan dimodifikasi dengan menyatukan budaya Banten dan materi bangun datar. Dalam permainan papan etnomatematika balap kuliner Banten, pemain harus menjawab soal yang tertera pada kartu tantangan jika pemain berhenti di petak bergambar kuliner Banten.

4. Modifikasi

Merujuk pada definisi berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, modifikasi merupakan suatu pengubahan atau perubahan. Sehingga modifikasi dapat diartikan sebagai tindakan berupa pengubahan dari bentuk semula.