

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dan budaya merupakan sesuatu yang sangat melekat didalam kehidupan sehari-hari, sebab budaya adalah kebiasaan yang berlaku, diwariskan dan dimiliki didalam kehidupan bermasyarakat, dan pendidikan adalah bagian dasar dari suatu kebutuhan manusia untuk berkembang didalam kehidupan bermasyarakat. Budaya adalah suatu pokok nilai dan gagasan pikiran yang dipercaya oleh sebagian masyarakat didalam kehidupan lingkungan tertentu. Kebudayaan ialah termasuk hal-hal yang memuat dengan budaya masyarakat. Terkait ini, peninjauan budaya dapat dilihat dari tiga aspek, yakni pertama, budaya yang universal adalah yang berkaitan dengan nilai-nilai universal yang berkembang dan berlaku sejalan dengan perkembangan kehidupan bermasyarakat serta ilmu pengetahuan dan teknologi. Kedua, budaya nasional adalah nilai-nilai yang berkembang dimasyarakat dan berlaku secara nasional. Ketiga, budaya lokal yang ada dan terus berkembang didalam kehidupan bermasyarakat didaerah setempat. (Putri, 2017:21).

Indonesia adalah sebuah negara yang memiliki beragam aneka kebudayaan yang heterogen, termasuk kebudayaan yakni suku, pakaian, rumah adat, senjata, bahasa, serta permainan tradisional. Akan tetapi, sebab adanya kemajuan teknologi yang sangat cepat meningkat dapat mengakibatkan kebudayaan yang ada di Indonesia akan hilang secara perlahan apabila tidak dilestarikan, terkhususkan permainan tradisional yang semakin sirna didalam kehidupan anak-anak saat ini. Terlihat pada hasil bimbingan belajar salah satu sekolah, yakni di SDN Cipanas menunjukkan bahwa masih banyaknya siswa yang kurang mampu dalam menyelesaikan persoalan matematika, termasuk pembelajaran yang berhubungan kehidupan sehari-hari, dikarenakan siswa belum mampu memahami konsep-konsep

pembelajaran matematika, khususnya dalam hal berhitung, hal ini karena adanya faktor yang mempengaruhi yakni guru belum sepenuhnya menghubungkan pembelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari. Maka, peneliti mencoba mencari solusi penyelesaian atas permasalahan tersebut dan dapat mengajarkan pembelajaran matematika lalu menghubungkan dengan aktivitas kehidupan sehari-hari. Karena menurut peneliti dibutuhkan sebuah jembatan dalam pembelajaran matematika yang dapat menghubungkan dengan kebudayaan dan kehidupan sehari-hari, yakni etnomatematika.

Secara etimologi, etnomatematika adalah metode atau langkah, dan teknik belajar untuk memahami, mengerjakan, dan menyelesaikan permasalahan didalam berbagai lingkungan, termasuk lingkungan alam, sosial, dan budaya. Salah satu yang dapat menghubungkan antara kebudayaan dengan pembelajaran matematika adalah etnomatematika. (Wahyuni, Aji, Tias & Sani, 2013). Maka, dapat diartikan etnomatematika ialah pembelajaran matematika dalam kebudayaan. Matematika dalam pembelajaran etnomatematika adalah salah satu hasil karya dari suatu kebudayaan yang dihasilkan oleh manusia dalam kehidupan, sehingga matematika memiliki nilai-nilai sosial yang terikat dengan kebudayaan setempat. Masih begitu banyak kebudayaan yang dapat dimanfaatkan, termasuk dijadikan sebagai bahan dalam pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan etnomatematika.

Saat ini siswa masih memandang matematika adalah termasuk mata pelajaran yang masih dianggap sangat sulit untuk dipelajari. Dapat terlihat dari rendahnya minat dan semangat belajar siswa pada saat pembelajaran matematika berlangsung. Nilai hasil ulangan dan ujian yang tergolong masih berada jauh dibawah rata-rata ketuntasan siswa, hal ini membuat guru harus berupaya melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Kesulitan belajar dalam mata pelajaran matematika memiliki khas dan karakter yang berbeda, apabila dibandingkan dengan kesulitan belajar pada mata pelajaran lain.

Dikarenakan matematika, begitu banyak rumus, simbol dan hitungan yang memungkinkan siswa sudah malas dan merasa putus asa terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai. Padahal, kenyataannya keadaan tersebut bertolak belakang pada hal yang sebenarnya.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang digunakan sebagai patokan dalam kelulusan ujian nasional siswa dan merupakan mata pelajaran yang wajib. Oleh sebab itu, matematika lebih baik sudah diperkenalkan sejak dini kepada anak-anak sebagai pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Masih banyak siswa mengandalkan alat hitung modern seperti kalkulator untuk menyelesaikan persoalan matematika dan ketika siswa merasa kesulitan dan jenuh, mereka beralih memilih bermain game di handphone. Maka, peneliti memberikan solusi dalam permasalahan tersebut, dengan memilih permainan tradisional yang dapat menyenangkan dan mengandung nilai-nilai kebudayaan, tentunya dapat melatih kecakapan dalam berhitung.

Selain itu, beberapa penelitian menunjukkan bahwa dalam permainan tradisional memiliki kedudukan penting didalam kegiatan pembelajaran matematika. Permainan tradisional ialah salah satu kebudayaan peninggalan masyarakat terdahulu yang keberadaannya wajib dijaga dan dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan budaya setempat. (Mulyani, 2016). Permainan tradisional adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara bebas dimainkan yang dapat membuat pemain merasa senang dengan peraturan didalam permainan yang sudah ada dan berkembang sejak zaman dahulu. Selain itu, permainan tradisional memiliki banyak manfaat dalam pertumbuhan dan perkembangan anak serta kedisiplinan, namun banyak masyarakat melupakan keberadaan permainan tradisional. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki berbagai manfaat bagi yang memainkannya, tidak hanya dalam perkebangan diri anak tetapi mempunyai nilai-nilai positif untuk anak.

Imswatama & Lukman (2018) dalam penelitiannya mengatakan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis etnomatematika efektif digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa, kemampuan pemecahan, dan berpikir kritis. Ramadhani (2018) juga mengatakan bahwa perangkat pembelajaran berbasis kearifan lokal efektif digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, diketahui bahwa etnomatematika mempunyai peran penting baik dalam membantu siswa memahami materi, maupun membantu siswa mengenal dan mencintai budaya mereka sendiri, bahkan dapat diintegrasikan dalam penggunaan bahan ajar.

Berdasarkan penjelasan mengenai permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Congklak Berbantuan Etnomatematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Pada Materi Operasi Hitung Bilangan di Kelas II SD”. Peneliti mengharapkan mampu memberikan solusi atas permasalahan tersebut dan mampu menggali serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh permainan congklak berbantuan etnomatematika terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa pada materi operasi hitung bilangan pada siswa kelas II SDN Cipanas?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis matematis untuk siswa yang mendapat pembelajaran matematika dengan menerapkan permainan congklak berbantuan etnomatematika dengan siswa yang mendapat pembelajaran matematika dengan konvensional pada materi operasi hitung bilangan di kelas II SDN Cipanas?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan congklak berbantuan etnomatematika dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa dalam materi operasi hitung bilangan pada siswa kelas II SD Negeri Cipanas.
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis matematis untuk siswa yang mendapat pembelajaran matematika dengan menerapkan permainan congklak berbantuan etnomatematika pada materi operasi hitung bilangan dengan siswa yang mendapat pembelajaran matematika secara konvensional di kelas II SD Negeri Cipanas.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat, yakni sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan makna keilmuan mengenai bagaimana pengaruh permainan congklak berbantuan etnomatematika, serta sebagai materi untuk mengkaji bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti dengan tema yang sama dan dapat digunakan sebagai materi tinjauan yang telah ada.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan mampu membantu siswa agar dapat lebih tertarik dan

aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dalam kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik, menyenangkan, menumbuhkan cara berpikir kritis matematis, dan meningkatkan pemahaman siswa.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan mampu memperluas pemahaman mengenai penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, seperti permainan congklak berbantuan etnomatematika yang digunakan sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan mampu memberikan acuan solusi bagi pihak sekolah dalam menyelesaikan permasalahan pada suatu kegiatan pembelajaran, sehingga dapat menambah kualitas dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini membahas mengenai penggunaan media permainan congklak berbantuan etnomatematika pada pembelajaran matematika dan pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis matematis, penelitian ini dilakukan pada siswa kelas II SD Negeri Cipanas dari bulan September 2022 - Februari 2023, dan pada ruang lingkup materi operasi hitung bilangan berdasarkan kurikulum 2013.

F. Definisi Operasional

1. Kemampuan Berpikir Kritis Matematis

Kemampuan berpikir kritis matematis merupakan kemampuan berpikir melalui pertimbangan dalam mengambil suatu

keputusan atau melakukan sesuatu dengan tindakan pengumpulan informasi sebanyak-banyaknya dalam melaksanakan proses matematika (doing math) atau tugas matematika (mathematical task).

2. Permainan Congklak Berbantuan Etnomatematika

Permainan congklak dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan yang disebut papan congklak dan buah yang disebut buah congklak atau biji congklak. Bentuk lubang permainan tradisional congklak terdapat unsur-unsur matematika yaitu bangun ruang, bangun datar, dan ketika proses perhitungan pada perhitungan biji congklak pada lubang serta menghitung banyaknya biji congklak yang terkumpul pada lubang masing-masing serta ketika melakukan suit serta cara anak-anak untuk berfikir, menimbang-nimbang sebelum memilih lubang untuk memulai permainan. Pengenalan konsep operasi hitung bilangan melalui permainan congklak berbantuan etnomatematika adalah alternatif media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis di kelas II Sekolah Dasar.

G. Struktur Penulisan Skripsi

Adapun sistematika penulisan skripsi ini, yakni sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab I, terdiri dari; latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka

Pada bab II, terdiri dari; kajian teori, kerangka berpikir, penelitian yang relevan dan hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bab III, terdiri dari; metode penelitian dan desain penelitian. Adapun desain penelitian di dalamnya terdiri dari prosedur penelitian, tempat penelitian, populasi, sampel, dan instrumen penelitian, serta teknik analisis data.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab IV, terdiri dari dua hal utama; yaitu hasil penelitian yang berisi pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian yang diambil, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian, serta pembahasan atau analisis temuan.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Pada bab V, berisi simpulan dan saran menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.

6. Daftar Pustaka

7. Lampiran