

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu yang bersifat umum dan global yang terjadi secara berkesinambungan, terus menerus dan tidak pernah stagnan atau berhenti dari generasi ke generasi wilayah dunia manapun (Fuadi dkk., 2021: 2). Dengan perkataan lain, Pendidikan juga merupakan suatu kegiatan dinamis yang memengaruhi seluruh aspek kepribadian dan kehidupan individu (Hidayanto dkk., 2020: 2). Maka dari itu pendidikan merupakan salah satu hal yang tidak mungkin terlepas dari kehidupan sehari-hari, dikarenakan Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan hidup. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Made (Tamara dkk., 2021: 1-2) bahwa Pendidikan adalah kebutuhan hidup yang sangat penting bagi manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya melalui proses pembelajaran sehingga mampu memenuhi kebutuhan hidupnya. Serta menurut UU no. 20 Tahun 2003 (Rohmah, 2021: 4), Pendidikan adalah pengembangan sikap potensi manusia yang dipengaruhi oleh lingkungan melalui belajar dan proses pembelajaran.

Belajar menurut Ernest (Rohmah, 2021: 1) merupakan proses yang aktif untuk membangun pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Dimana peserta didik diharuskan aktif dalam belajar agar dapat mencapai tujuan dari belajar. Sedangkan pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Dari kedua pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif (Pane dan Dasopang, 2017: 333). Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan peserta didik. Interaksi yang dilakukan merupakan penyampaian materi pembelajaran, diantaranya ialah

mata pelajaran matematika yang termasuk dalam kurikulum Pendidikan Indonesia didasarkan pada UU No. 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 31 ayat 1. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah memiliki karakteristik tertentu, Matematika terdiri atas bagian-bagian yang dipilih untuk menumbuh kembangkan kemampuan (Fridanianti dkk., 2018: 12).

Untuk menumbuh kembangkan kemampuan dapat dilakukan dengan menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik, dimana bahan ajar yang digunakan oleh guru atau peserta didik disini dapat memudahkan proses pembelajaran. Bentuk bahan ajar bisa berupa buku bacaan, buku kerja (LKS/LKPD), maupun tayangan. Selain itu dapat berupa surat kabar, bahan digital, paket makanan, foto, perbincangan langsung dengan mendatangkan penutur asli, instruksi-instruksi yang diberikan guru, tugas tertulis, kartu, maupun bahan tertulis antar peserta didik. Dengan demikian bahan ajar dapat berupa banyak hal untuk meningkatkan pengetahuan dan atau pengalaman peserta didik (Kosasih, 2021: 1).

Cara yang dapat digunakan guru untuk menciptakan dan mengembangkan bahan ajar antara lain dengan materi yang akan disampaikan menurut Ayuningtyas & Setiana (Rewatus dkk., 2020: 646). Salah satu bahan ajar yang saat ini dapat dikembangkan adalah lembar kerja peserta didik (LKPD). Menurut Firdaus (Pratiwi dkk., 2021: 123) LKPD merupakan lembar kerja peserta didik untuk kegiatan selama proses pembelajaran yang didalamnya terdapat teori maupun kegiatan praktikum untuk menunjang proses pembelajaran agar memudahkan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sehingga LKPD dapat menjadi bahan ajar yang lebih menarik dan apabila dikaitkan dengan pendekatan etnomatematika.

Pendekatan etnomatematika akan dapat memperkaya pengetahuan matematika yang telah ada karena menurut (Sarwoedi dkk., 2018: 171) etnomatematika merupakan matematika dalam suatu budaya. Budaya tersebut adalah kebiasaan-kebiasaan perilaku manusia dalam lingkungannya.

Etnomatematika ini dapat mengubah pandangan terhadap matematika yang terlalu bersifat formal. Hal efektif yang dapat mengubah pembelajaran adalah budaya. Seperti yang dikemukakan oleh Rachmawati (Maghfiroh dkk., 2022: 16) bahwa perluasan penggunaan etnomatematika yang sesuai dengan keanekaragaman budaya peserta didik dapat mengantarkan mereka lebih dekat dengan lingkungan peserta didik karena etnomatematika merupakan suatu program atau kegiatan yang dapat mengantarkan unsur budaya dalam pembelajaran matematika.

Salah satu program yang dapat mengantarkan unsur budaya dalam pembelajaran matematika yaitu dengan cara mengaitkan permainan daerah dengan konsep matematika yang ada. Dimana kemungkinan yang terjadi yaitu permainan daerah ini tidak lagi atau jarang dimainkan oleh peserta didik, dikarenakan oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih. Berdasarkan hasil dari penelitian (Safitri dkk., 2015: 9-10) diantara berbagai macam permainan daerah masyarakat melayu Sambas yang dijabarkan, peneliti berwacana untuk mengambil dua permainan yaitu permainan senaporan dan permainan selimban. Dengan diambilnya kedua permainan tersebut dan dengan dikaitkan pada pelajaran matematika peneliti berharap kemampuan pemahaman matematis peserta didik menjadi lebih baik.

Kemampuan Pemahaman Matematis menurut (Lestari dan Yudhanegara, 2018: 81) adalah kemampuan menyerap dan memahami ide-ide matematika. Terdapat beberapa indikator kemampuan pemahaman matematis yang digunakan oleh peneliti pada aspek kemampuan pemahaman konsep matematis, diantaranya menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari, menerapkan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematika, serta menerapkan konsep secara algoritma. Kemampuan peserta didik dalam menyerap dan memahami ide-ide matematika dapat dilihat pada pemecahan masalah dan hasil akhir dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Proses pemahaman ini dapat membantu peserta didik memahami materi, contoh serta dapat menyelesaikan permasalahan yang sedikit berbeda dari contoh yang

telah diberikan. Dengan demikian kemampuan pemahaman matematis sangat penting bagi peserta didik terhadap pemahaman konsep matematika.

Konsep matematika yang dikembangkan disini ialah LKPD berbasis etnomatematika terhadap kemampuan pemahaman matematis pada materi peluang, yang mana konsep peluang dalam etnomatematika yang diambil peneliti ialah pada permainan senaporan dan permainan selimban. Kedua permainan ini termasuk kedalam permainan daerah tempat peneliti akan melaksanakan penelitian, pengaitan etnomatematika disini agar peserta didik dapat dengan mudah memahami konsep peluang dengan cara melakukan permainan tersebut. Sehingga dengan dilakukannya permainan tersebut peserta didik dapat mengingat konsepnya bukan hanya dari teori yang disampaikan, melainkan juga dari praktek yang peserta didik lakukan. Sehingga dengan adanya LKPD ini peneliti berharap peserta didik dapat terbantu dalam memahami konsep maupun menyelesaikan tugas atau latihan matematika.

Pengembangan LKPD berbasis etnomatematika terhadap kemampuan pemahaman matematis peneliti angkat karena, ketika peneliti melakukan pra observasi berupa wawancara kepada guru Matematika kelas VIII peneliti mendapatkan informasi bahwa peserta didik hanya diberikan buku paket sedangkan untuk modul atau LKS dipegang oleh guru. Untuk buku paket guru gunakan sebagai sumber latihan dan tugas untuk peserta didik, sedangkan modul atau LKS guru gunakan sebagai salah satu sumber materi atau bahan ajar yang akan guru sampaikan. Selaian menggunakan buku, guru juga pernah menggunakan alat peraga berupa dadu dan uang logam dimana peserta didik tertarik dengan hal tersebut, namun dalam proses pembelajaran yang digunakan belum pernah dengan cara bermain, apalagi mengaitkan materi pembelajaran berbasis etnomatematika khususnya pada permainan selimban dan senaporan.

Serta pada hasil wawancara dan peserta didik peneliti temukan bahwa peserta didik merasa kesulitan untuk memahami konsep dan penyelesaian jawaban. Namun pada saat pembelajaran dilakukan dengan kegiatan

menggunakan alat peraga, peserta didik lebih bersemangat. Sehingga dengan adanya bahan pembelajaran LKPD berbasis etnomatematika terhadap kemampuan pemahaman matematis ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami konsep matematika. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh (Sarwoedi dkk., 2018: 175) dimana pembelajaran matematika berbasis etnomatematika efektif dalam kemampuan pemahaman matematika siswa. Hal ini terbukti dari hasil penelitian dan beberapa indikator kemampuan pemahaman siswa yang dilakukan menyatakan bahwa ada pengaruh etnomatematika terhadap kemampuan pemahaman matematika siswa, yaitu dalam hal mengidentifikasi, menerjemah, menafsirkan simbol, memahami dan menerapkan ide matematis, membuat suatu eksplorasi (perkiraan) serta menyelesaikan masalah matematika.

Berdasarkan salah satu penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh (Tamara dkk., 2021: 1) dengan hasil penelitian kualitas LKS termasuk dalam kategori valid, hasil angket respon guru dan siswa dengan kriteria praktis dan hasil pengerjaan soal tes kemampuan komunikasi matematis oleh siswa meningkatkan pemahaman siswa pada materi segitiga, dari hasil tes belajar siswa dengan persentase 80% siswa dikategorikan tuntas. LKS yang dikembangkan juga mendapat respon positif dari siswa dimana mereka lebih termotivasi untuk belajar matematika karena ada unsur budaya di dalamnya. Adapun perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti yaitu, berbasis etnomatematika pada permainan senaporan dan selimban dan mengukur kemampuan pemahaman matematis pada materi peluang.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan adapun masalah umum pada penelitian ini adalah "Bagaimana Pengembangan LKPD berbasis Etnomatematika dalam Permainan Senaporan dan Selimban terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis pada Materi Peluang di Kelas VIII MTs

Negeri 2 Sambas?" adapun sub-sub masalah dari masalah umum adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat LKPD berbasis Etnomatematika dalam Permainan Senaporan dan Selimban terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis pada Materi Peluang di Kelas VIII MTs Negeri 2 Sambas?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan LKPD berbasis Etnomatematika dalam Permainan Senaporan dan Selimban terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis pada Materi Peluang di Kelas VIII MTs Negeri 2 Sambas?
3. Bagaimana tingkat keefektifan LKPD berbasis Etnomatematika dalam Permainan Senaporan dan Selimban terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis pada Materi Peluang di Kelas VIII MTs Negeri 2 Sambas?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan LKPD berbasis Etnomatematika dalam Permainan Senaporan dan Selimban terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis pada Materi Peluang di Kelas VIII MTs Negeri 2 Sambas. Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kevalidan LKPD berbasis Etnomatematika dalam Permainan Senaporan dan Selimban terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis pada Materi Peluang.
2. Kepraktisan LKPD berbasis Etnomatematika dalam Permainan Senaporan dan Selimban terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis pada Materi Peluang.
3. Keefektifan LKPD berbasis Etnomatematika dalam Permainan Senaporan dan Selimban terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis pada Materi Peluang.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan penelitian, adapun manfaat dari penelitian yang berjudul “Pengembangan LKPD berbasis Etnomatematika dalam Permainan Senaporan dan Selimban terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis pada Materi Peluang di Kelas VIII MTs Negeri 2 Sambas” dapat dilihat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai salah satu media pembelajaran berupa bahan ajar yang dapat secara langsung guru gunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Sebagai salah satu referensi bagi guru untuk membuat lembar kerja peserta didik berbasis etnomatematika terhadap kemampuan pemahaman matematis
- c. Sebagai salah satu bacaan atau referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Meningkatkan pemahaman konsep dan potensi matematika terhadap permainan daerah peserta didik pada materi peluang dengan bahan ajar berupa LKPD berbasis etnomatematika terhadap kemampuan pemahaman matematis.

b. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi peneliti dalam membuat lembar kerja peserta didik berbasis etnomatematika terhadap kemampuan pemahaman matematis.

c. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai media pembelajaran berupa bahan ajar berbentuk LKPD berbasis etnomatematika terhadap kemampuan pemahaman matematis.

d. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai referensi atau acuan bagi sekolah untuk menghasilkan bahan pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar peserta didik.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan adalah LKPD berbasis etnomatematika dalam permainan senaporan dan terhadap kemampuan pemahaman matematis pada materi peluang.

Adapun spesifikasinya adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa LKPD berbasis etnomatematika pada permainan senaporan dan permainan selimban pada materi peluang yang dikaitkan dengan kedua permainan tersebut.
2. Permainan senaporan dan permainan selimban yang dikembangkan memuat pemahaman matematis yang digunakan untuk peserta didik SMP/MTs kelas VIII.
3. LKPD dengan muatan tulisan, gambar, tabel, dan bentuk soal berupa tugas dan latihan yang menarik.
4. Berdasarkan kurikulum 2013, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

F. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari kekeliruan penafsiran istilah yang terdapat pada penelitian ini, maka perlu diberikan batasan-batasan yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan LKPD berbasis Etnomatematika

Pengembangan LKPD berbasis Etnomatematika pada penelitian ini ialah suatu proses untuk menyempurnakan produk yang sudah ada yaitu LKPD untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan mengaitkan pembelajaran matematika dengan pendekatan kebudayaan atau disebut juga dengan etnomatematika.

2. Permainan Senaporan dan Selimban

Permainan petak umpet (senaporan) adalah permainan untuk mencari dan bersembunyi. Sedangkan permainan selimban adalah permainan melambungkan dan menangkap batu atau cangkang kerang. Adapun secara singkat cara untuk melakukan kedua permainan tersebut yaitu untuk permainan petak umpet (senaporan) disini peneliti membagi 1 kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik. Sedangkan permainan selimban dimainkan dengan menggunakan 7 buah batu atau cangkang kerang dengan paling tidak dimainkan oleh dua orang pemain.

3. Kemampuan Pemahaman Matematis

Kemampuan pemahaman matematis adalah kemampuan peserta didik menyerap dan memahami ide-ide matematika yang memiliki tujuan dalam pembelajaran. Dimana materi-materi yang diajarkan kepada peserta didik bukan hanya sebagai hafalan, namun pemahaman sehingga peserta didik dapat mengerti konsep mata pelajaran itu sendiri.

Dimana indikator kemampuan pemahaman matematis yang akan digunakan peneliti yaitu:

- a. Menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari
- b. Menerapkan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematika
- c. Menerapkan konsep secara algoritma

Terdapat beberapa aspek kemampuan pemahaman matematis, diantaranya yang akan digunakan oleh peneliti ialah aspek pemahaman konsep berupa menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari, Menerapkan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematika, serta menerapkan konsep secara algoritma.

4. Materi Peluang

Materi peluang yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu materi peluang yang dikaitkan dengan permainan senaporan dan selimban untuk mengetahui titik sampel, ruang sampel, peluang empirik, peluang teoretik dan dapat mendefinisikannya serta menyelesaikan permasalahan terkait kemungkinan terjadinya suatu kejadian dalam permainan tersebut.