

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya, dari masing-masing daerah mempunyai karakteristik budaya. Budaya dapat menjadikan ciri khas dari sebuah daerah. Meskipun budaya dari masing-masing daerah berbeda dan tentunya hal ini menyebabkan bahwa budaya merupakan kekayaan yang bersifat lokal, sesungguhnya budaya merupakan kekayaan yang bersifat universal.

Acuan dalam penyusunan KTSP dan prinsip pelaksanaan kurikulum BSNP (dalam Budiyono, 2017: 1-2) mengatakan kurikulum harus dapat mengembangkan potensi budaya daerah setempat. Hal ini berarti daerah mempunyai wewenang dan kewajiban untuk mengembangkan pendidikan sesuai dengan karakteristik budaya daerah masing-masing. Sehingga, nilai-nilai yang terkandung dalam budaya dapat dijadikan objek kajian dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan bagi setiap manusia. Dengan pendidikan manusia dapat menentukan cita-cita, pandangan hidup kedepan. Pendidikan juga dapat membangun cita-cita suatu bangsa. Pengelolaan pendidikan yang baik akan mampu turut serta dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ihsan (dalam Budiyono, 2017: 2) “Pendidikan yang dikelola dengan tertib, teratur, efektif dan efisien (berdaya guna dan berhasil guna) akan mampu mempercepat jalannya proses pembudayaan bangsa yang berdasarakan pokok pada penciptaan kesejahteraan umum dan pencerdasan kehidupan bangsa kita”.Salah satu bagian dari pendidikan yang diberikan di sekolah ialah pembelajaran matematika. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak luput dari peran matematika didalamnya (Putra dan Indriani, 2017: 22-23).

Menurut James (Puma. A .S, Dkk, 2020:106) yang menyatakan “*Mathematics ..., is the best training for our abilities, as it develops both the*

*power and the precision for our thinking*". "Matematika adalah cara terbaik untuk melatih kemampuan berpikir kita, karena matematika dapat mengembangkan kekuatan berpikir dan ketepatan berpikir kita". Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) (Puma. A .S, Dkk, 2020:106) "matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia". Hal tersebut memperkuat pernyataan bahwa matematika merupakan ilmu dasar yang berperan penting dalam ilmu pengetahuan dan teknologi serta dapat memajukan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif sehingga penting untuk dipelajari sejak dini. Dengan demikian matematika merupakan sarana bagi siswa untuk melatih dan mengembangkan kekuatan serta ketepatan dalam berpikir maupun memecahkan masalah.

Pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam pendidikan. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dengan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Kebudayaan dan pendidikan adalah dua unsur yang saling mendukung satu sama lain. Kebudayaan yang banyak aspeknya akan mendukung program dan pelaksanaan pendidikan. Dengan demikian upaya memajukan kebudayaan berarti juga sebagai upaya memajukan pendidikan (Putra dan Indriani, 2017: 22).

Nilai-nilai yang terkandung dalam budaya juga dapat dikaitkan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan unsur kebudayaan sangat jarang dilakukan bahkan hampir tidak pernah kecuali pembelajaran kesenian dan kebudayaan. Hal ini tentunya menjadi tantangan yang besar bagi dunia pendidikan terutama bagi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, namun juga

dapat mengangkat potensi maupun budaya yang ada di masing-masing daerah wilayah kerjanya.

Menurut Wulandari dan Puspawati, (2016: 32), pengembangan kreativitas siswa salah satunya dapat dilakukan melalui integrasi matematika dan budaya dalam pendidikan bermakna untuk menumbuhkan kemampuan siswa mengembangkan warisan budaya sesuai dengan kearifan lokal yang bermuatan budaya naik dango. Pembelajaran dengan konteks budaya dapat dilakukan dengan membawa istilah-istilah atau objek budaya dalam kegiatan belajar matematika.

Naik dango merupakan upacara tradisional sebagai puncak dari sistem pertanian yang hingga kini secara turun temurun masih dilaksanakan. Heridawati (2007) Upacara tradisional naik dango merupakan upacara tradisi yang bersifat religius. Pelaksanaannya secara keseluruhan mengungkapkan keyakinan akan adanya kebesaran Jubata (Tuhan) yang dapat menurunkan berkat maupun bencana terhadap kelangsungan hidup mereka sebagai peladang. Upacara naik dango sejak dulu sudah dilakukan secara khusus untuk masyarakat dayak bakambae. Upacara dilakukan sebagai rasa syukur mereka kepada Jubata (Tuhan) yang telah memberkati ladang mereka hingga memperoleh hasil yang melimpah. Prosesi upacara adat naik dango ditandai dengan menyimpan seikat padi yang baru selesai di panen di dalam lumbung padi (dango) oleh kepala keluarga masyarakat dayak yang bertani atau berladang. Dango sendiri mempunyai arti lumbung tempat penyimpana padi yang biasanya dibangun di sekitar tempat tinggal di lingkungan kampung. Menurut salah satu masyarakat Dayak bakambae Naik Dango merupakan tradisi yang bisa mempersatukan masyarakat dayak melalui rasa saling memiliki melalui aktifitas mereka untuk saling bertemu, saling menyapa, saling bergotong royong yang menjadi suatu identitas kelompok.

Dalam upacara naik dango yang di laksanakan oleh masyarakat suku dayak bakambae terdapat alat-alat atau bahan-bahan yang di pakai untuk melakukan upacara naik dango, adapun bahan-bahan yang digunakan untuk Nyanghantn (pelantunan mantra) yakni arak, beras banyu (beras kuning),

latok (padi digoreng tanpa minyak), pulut (beras ketan yang dimasak dalam bambu) telur ayam, sapa (daun sirih, kapur sirih, gambir, dan pinang yang sudah dikupas), rokok daun nipah satu gulung dan tembakau. Sedangkan alat-alat yang digunakan yaitu Pahar, bana, bedug, totok, gong, tempayan, topok, dan pelita. Dimana jika di lihat dari alat-alat dan bahan yang digunakan untuk melakukan upacara adat naik dango terdapat konsep matematika di dalamnya.

Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif akan menjadi lebih efektif apabila guru mampu menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran. Bahan ajar yang dimaksud dapat berupa buku teks, media cetak, CD pembelajaran, maupun media elektronik yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi. Penggunaan bahan ajar diharapkan dapat membantu meningkatkan efektifitas dan kelancaran dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika yang ada di SMP N 04 Air Besar bahwa disekolah tersebut belum pernah menggunakan LKS dan biasanya menggunakan buku paket. Disekolah tersebut budaya naik dango juga sudah mulai dilupakan oleh siswa dan budaya juga jarang dikaitkan dengan pembelajaran.

Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan salah satu bahan ajar cetak yang sampai saat ini masih banyak digunakan oleh guru. LKS dipilih sebagai perangkat pembelajaran yang dikembangkan karena LKS memiliki fungsi antara lain sebagai bahan ajar yang bisa memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan, meminimalkan peran guru tetapi lebih mengaktifkan peserta didik (Prastowo dalam Yanti, 2016: 1).

Menurut Hamdani (dalam Yanti, 2016: 1) Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan salah satu jenis alat bantu pembelajaran. Secara umum LKS merupakan pelengkap atau sarana pendukung pelaksanaan rencana pembelajaran (RP). Bahan ajar LKS terdiri atas enam unsur utama meliputi, judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, tugas atau langkah-langkah kerja dan penilaian. LKS ini biasanya

digunakan dalam memberikan bimbingan kepada siswa untuk menemukan konsep atau terutama prinsip (rumus, sifat). Oleh karena itu, dalam LKS sebaiknya memuat materi yang terstruktur, ringkasan dan tugas yang berkaitan antara materi dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan LKS memungkinkan guru mengajar lebih optimal, memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan, memberi penguatan, serta melatih siswa memecahkan masalah. Dengan mengembangkan LKS diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Mengembangkan LKS yang inovatif dan menyenangkan sangat dibutuhkan agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran.

Pada LKS juga ditemukan beberapa kekurangan lainnya yaitu LKS yang digunakan siswa kurang menarik bagi siswa karena materi hanya disajikan berupa kalimat saja dan kurang komunikatif. Gambar yang disajikan belum variatif, tidak kontekstual yang dapat memperjelas pemahaman siswa. Gambar pada LKS seharusnya dapat memperjelas konsep dan materi pelajaran memberikan respon yang positif (sangat sesuai). Artinya dengan adanya gambar siswa akan merasa tertantang dan berpikir untuk mencari dan mendalami lebih lanjut tentang materi tersebut. LKS yang akan dikembangkan agar siswa lebih memahami tentang materi yang di pelajari dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, peneliti mengembangkan LKS yang bermuatan budaya naik dango agar pembelajaran lebih bermakna dan menarik minat siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa karena materi kebudayaan yang digunakan sudah ada disekitar mereka, dengan adanya budaya dalam suatu LKS menjadi alternatif lain untuk melestarikan budaya yang ada.

Mengintegrasikan produk budaya dalam pembelajaran matematika yang dikenal dengan etnomatematika. Etnomatematika adalah matematika yang diterapkan oleh kelompok budaya tertentu, kelompok buruh petani, anak-anak dari masyarakat kelas tertentu, kelas-kelas profesional, dan lain sebagainya. Dari definisi seperti ini, maka etnomatematika memiliki pengertian yang lebih luas dari hanya sekedar etno (etnis) atau suku. Jika

ditinjau dari sudut pandang riset maka etnomatematika didefinisikan sebagai antropologi budaya (*cultural anthropology of mathematics*) dari matematika dan pendidikan matematika.

Etnomatematika menjadi disiplin ilmu dan menjadi perhatian luas akhir-akhir ini. Salah satu alasan yang bisa dikemukakan adalah karena pengajaran matematika di sekolah memang terlalu bersifat formal. Pengajaran matematika di sekolah dan matematika yang ditemukan anak dalam kehidupan sehari-hari sangat berbeda. Oleh sebab itu pembelajaran matematika sangat perlu memberikan muatan/menjembatani antara matematika dalam kehidupan sehari-hari yang bermuatan pada budaya dengan matematika sekolah. Oleh karena itu konsep matematika yang ada didalam budaya dapat di sisipkan dalam LKS yang dibuat untuk digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang didesain secara menarik dan disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami.

Berdasarkan uraian diatas peneliti merasa perlu adanya pengembangan Lembar Kerja Siswa bermuatan Budaya Naik Dango, oleh karena itu peneliti tertarik untuk memilih judul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Bermuatan Budaya Naik Dango Dayak Bakambae Untuk SMP Negeri 04 Air Besar”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana pengembangan LKS bermuatan Budaya naik Dango Dayak Bakambae untuk SMP Negeri 04 Air Besar.

Adapun sub-sub masalah dari masalah umum diatas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan LKS bermuatan Budaya Naik Dango Dayak Bakambae untuk siswa SMP Negeri 04 Air Besar?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan LKS bermuatan Budaya Naik Dango Dayak Bakambae untuk siswa SMP Negeri 04 Air Besar?
3. Bagaimana tingkat keefektifan LKS bermuatan Budaya Naik Dango Dayak Bakambae untuk siswa SMP Negeri 04 Air Besar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui pengembangan Lembar Kerja Siswa bermuatan Budaya Naik Dango Dayak Bakambae untuk siswa SMP Negeri 04 Air Besar. Adapun tujuan penelitian ini secara khusus antara lain untuk mengetahui:

1. Kevalidan LKS bermuatan Budaya Naik Dango Dayak Bakambae untuk siswa SMP Negeri 04 Air Besar
2. Kepraktisan LKS bermuatan Budaya Naik Dango Dayak Bakambae untuk siswa SMP Negeri 04 Air Besar
3. Keefektifan LKS bermuatan Budaya Naik Dango Dayak Bakambae untuk siswa SMP Negeri 04 Air Besar

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan masalah dan tujuan, maka manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan bacaan dan referensi bagi rekan mahasiswa/i program studi untuk melakukan kegiatan penelitian selanjutnya.
  - b. Salah satu alat alternatif media pembelajaran berupa bahan ajar yang dapat diterapkan langsung oleh guru dalam proses pembelajaran disekolah.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah antara lain untuk memberi masukan terhadap pihak sekolah dalam pengembangan bahan ajar, khususnya LKS dan dapat menjadi alternatif dalam mengatasi permasalahan di sekolah seperti kekurangan buku paket.

b. Bagi siswa

- 1) Melalui ringkasan materi dan gambar-gambar kebudayaan pada LKS akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.
- 2) Mempermudah siswa untuk memahami materi dan mengingatkan siswa untuk mengenal budaya yang ada disekitarnya.

c. Bagi guru

- 1) Guru dapat dengan mudah menyajikan dan menyampaikan materi.
- 2) Menambah wawasan guru terhadap pengembangan LKS yang bermuatan budaya.
- 3) memacu kreatifitas guru dalam penggunaan bahan ajar dan memberikan inovasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Melalui Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti mengenai cara dan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran LKS bermuatan budaya, sehingga dapat berguna bagi penelitian selanjutnya, dan sebagai bahan peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir yaitu penyelesaian skripsi.

### **E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk berupa LKS bermuatan Budaya Naik Dango dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa spesifikasi sebagai berikut:

1. LKS yang memuat kebudayaan yang dapat menuntun siswa untuk memahami materi dan memecahkan masalah, serta dapat mengingatkan kembali tentang budaya yang ada di sekitar lingkungan siswa.
2. Kompetensi dasar dan indikator yang digunakan berdasarkan Kurikulum 2013.
3. Isi terdiri dari:



- a. Pendahuluan
- b. Materi lingkaran
- c. Terdapat kata-kata tentang kebudayaan
- d. Contoh soal dan soal yang bermuatan budaya

## **F. Definisi Operasional**

### **1. LKS**

LKS adalah lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. LKS berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas, tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas kompetensi dasar yang akan dicapainya dan LKS adalah panduan kerja siswa untuk mempermudah siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. LKS yang dimaksud adalah LKS yang mengandung Budaya Naik Dango yang dapat menuntun siswa untuk memahami materi dan memecahkan masalah, serta dapat membantu siswa untuk terus melestarikan budaya yang ada dilingkungan sekitar.

### **2. Budaya Naik Dango**

Budaya adalah suatu cara hidup yang terdapat pada sekelompok manusia, yang berkembang dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi berikutnya. Upacara adat naik dango merupakan tradisi yang digelar masyarakat Kalimantan (Dayak Kanayant) sebagai ungkapan rasa syukur kepada jubata (Tuhan) yang telah memberikan berkat atas hasil panen padi yang diperoleh dari sawah atau ladang masyarakat dayak.

### **3. Materi Lingkaran**

Materi lingkaran adalah salah satu materi yang terdapat pada kelas VIII SMP semester genap, adapun materi yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu menghitung keliling lingkaran dan menghitung luas lingkaran.