

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengaruh modernisasi yang ada sekarang ini tidak bisa dipungkiri memiliki ikatan erat dengan kehidupan masa kini, dengan hal demikian modernisasi memiliki dampak pada lunturnya nilai budaya bangsa kita. Ini dikarenakan sangat minimnya penerapan dan konsep pemahaman bahwa nilai budaya dalam lingkungan masyarakat sangatlah penting. Lunturnya nilai budaya ini terlihat dari sudut pandang dimana fenomena-fenomena yang marak terjadi sekarang ini diantaranya yaitu kekerasan, kegiatan yang merusak diri, kenakalan remaja, dan lain sebagainya. (Ismatul Khasanah,dkk.2011. 92-93).

Globalisasi pada akhirnya tidak bisa ditolak maupun dibatalkan, melainkan dihadapi. Dampak-dampak yang dibawahnya perlu dianalisis, agar tercipta kebijakan-kebijakan anti sipatif yang bersifat strategis, seperti penciptaan pendidikan berbasis nilai-nilai budaya lokal. (Dessy Rahmawati, 2015.3) Pendidikan Sekarang ini sebaiknya memasukkan unsur lain guna memajukan tingkat Pendidikan kita disekolah dengan merancang pembelajaran yang baru. (Rizki Wahyu Yunia Putra, Popi Indriani.2015. 9)

Kondisi pembelajaran disekolah pada saat ini, terlihat bahwa pembelajaran yang diberikan oleh guru bersifat semu, kurang kontekstual, dan terkesan monoton, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Rizki, dkk.

Bahwa pembelajaran disekolah sangat berbeda dengan yang ditemukan siswa dilingkungan sekitar dan yang ditemukan disekolah. (Popi Indriani.2015.10)

Pembelajaran matematika di sekolah dan terutama dalam penyajian permasalahan matematika sering menggunakan bahasa yang cukup asing bagi siswa sehingga menambah berat pemahaman mereka terhadap matematika. Proses abstraksi yang dipaksakan dengan kurangnya menyentuh masalah-masalah disekitar lingkungan siswa, hal ini yang menyebabkan semakin menambah daftar Panjang penyebab keenggangan siswa dalam belajar matematika karena semakin membenarkan anggapan bahwa matematika tidak berguna bagi kehidupan. Pembelajaran dikelas semakin tidak menarik karena guru hanya menyajikan lambang-lambang dan angka-angka, walaupun ada soal cerita, permasalahan yang diangkat bukan permasalahan yang dekat dengan siswa melainkan cenderung sesuai yang ada di buku mata pelajaran (M.andy Rudhito. 2019.215)

Berpikir logis adalah hal yang mutlak untuk dikembangkan, sebab dengannya siswa akan mampu menemukan konsep, disamping itu berpikir logis pada dasarnya dapat dilatih dan diasah melalui beberapa kegiatan atau aktivitas belajar, salah satunya pada pelajaran matematika. Akan tetapi masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran matematika yang di ajarkan oleh guru di sekolah sangat formal. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Chatarina, dkk dalam penelitiannya menyebutkan hal serupa, sehingga matematika yang mereka temukan di sekolah sangat berbeda dengan yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Perbedaan formalitas dan kerumitan

tersebut menjadikan anak tidak berminat mempelajari matematika bahkan membuat mereka takut terhadap matematika.(M.andy Rudhito. 2019.504)

Matematika merupakan bidang ilmu yang harus dikuasai oleh semua orang. pembelajaran matematika harus sampai pada pembekalan pemahaman terhadap konsep dasar yang selanjutnya pemahaman tersebut dapat digunakan dalam menyelesaikan berbagai bentuk permasalahan matematis. Setelah matematika menjadi pelajaran wajib di sekolah, matematika sering dipandang sebagai pelajaran yang sulit, sehingga matematika kurang disukai oleh sebagian besar siswa, melihat pernyataan tersebut maka akan lebih menarik jika matematika dikaitkan dengan kebudayaan setempat. (Munaldus. 2015.2)

Matematika dan budaya adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan sehari-hari, karena budaya merupakan kesatuan yang utuh dan menyeluruh, berlaku dalam suatu masyarakat sedangkan matematika merupakan pengetahuan yang digunakan manusia dalam menyelesaikan masalah sehari-hari. Namun terkadang matematika dan budaya dianggap sebagai sesuatu yang terpisah dan tidak berkaitan padahal jika ditinjau lebih dalam ternyata budaya memiliki ikatan erat dengan matematika, dengan keterkaitan antara matematika dan budaya menuai pengartian yang berbeda disebut dengan etnomatematika.(Sylviyani Hardiarti.2017. 99)

Etnomatematika sebagai salah satu aplikasi dari pendekatan pembelajaran kontekstual dan pendekatan penelitian yang bersentuhan langsung

dengan budaya bangsa, dengan ini diharapkan mampu menjadi alternatif untuk mengenalkan jati diri bangsa sehingga peserta didik sebagai penerus bangsa tidak kehilangan identitasnya sebagai bangsa Indonesia serta lebih memahami pelajaran matematika secara alami dan tidak terkesan memaksa, guna mencapai target yang diinginkan.(Bambang Eko Susilo, Sri Adi Widodo.2015.27)

Namun, tanggapan Guru mengenai hal tersebut bahwa perlu adanya variasi dalam mengajar, serta memberikan selingan waktu untuk bermain, namun masih dalam kaitan pembelajaran guna merefresh psikomotorik siswa agar tidak merasa tegang. Dimana variasi yang diberikan oleh Guru masih berbasis budaya dan itu hanya beberapa kali saja di berikan. Namun saat diberikan soal tersebut siswa sedikit tertarik untuk membaca, mengamati, menganalisis soal yang diberikan walaupun tidak setuntas yang guru harapkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan Guru, diperoleh informasi bahwa perlunya ada inovasi baru dalam proses pembelajaran, guna meningkatkan kognitif siswa, dimana dalam penelitian ini peneliti tidak fokus untuk mengkaji pendekatan pembelajaran dalam penelitian ini peneliti hanya ingin melihat sejauh mana siswa tahu tentang fenomena sekitarnya yang memiliki kaitan dengan pelajaran matematika. Selain itu peneliti juga menemukan bahwa pemberian soal yang bervariasi dapat menunjang pembelajaran siswa walau tidak semaksimal harapan guru.

Melihat fenomena tersebut, peneliti merekomendasikan bahwa perlu adanya eksplorasi pengetahuan sebelumnya melalui permainan tradisional

kelereng, serta peneliti ingin melihat sejauh mana siswa dapat mengimplementasikan konsep yang telah dipelajari sebelumnya secara alami tanpa ada perlakuan yang diberikan oleh peneliti.

Solusi ini peneliti khususkan untuk materi perbandingan dengan mengaitkan permainan tradisional kelereng untuk mengetahui sejauh mana siswa paham dan mampu menganalisis secara detail konsep perbandingan jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta peneliti juga bermaksud untuk mencoba mengukur kemampuan nalar siswa terkait pembelajaran sambil bermain.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian saya salah satunya terletak pada aspek yang ingin diteliti. Dimana aspek yang ingin peneliti tinjau yaitu dikhususkan pada aspek konsep perbandingan yang dikaitkan dengan unsur budaya. Selain itu, penelitian terkait kelereng pernah diteliti oleh Mauliadi, tetapi penelitian yang Mauliadi lakukan mencoba untuk mencari tahu efektivitas permainan kelereng ditinjau dari tingkatan soal secara umum.

Berdasarkan hal tersebut yang menjadi fokus penelitian ini adalah bagaimana siswa dapat mengimplementasikan konsep jarak dan kecepatan dalam perbandingan pada permainan tradisional kelereng. Hasil dari implementasi tersebut nantinya akan dijadikan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran matematika kontekstual. Peneliti menilai, Etnomatematika sebagai salah satu media pendukung pengembangan ilmu matematika dan

budaya lokal bisa dijadikan bahan alternatif untuk solusi pengembangan pendidikan dan kebudayaan di desa Wonua, Kec. Konda Kab. Konawe Selatan.

Berdasarkan uraian diatas peneliti mencoba untuk meneliti tentang **“Implementasi Konsep Jarak Dan Kecepatan dalam Perbandingan Pada Permainan Tradisional Kelereng (Kajian Etnomatematika Pada Siswa Sekolah Dasar)”** . Pada penelitian ini, peneliti tidak hanya ingin mengkaji secara umum saja, tetapi peneliti lebih khusus lagi terkait implementasi etnomatematika pada jarak dan kecepatan dalam perbandingan pada permainan tradisional kelereng. Dengan harapan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk mengembangkan model pembelajaran dalam mata pelajaran matematika.

1.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini dipusatkan pada hal yang terkait dengan implementasi konsep, terkait objek budaya dalam pembelajaran matematika. Dalam penelitian ini, masalah yang diteliti dikhususkan pada objek permainan kelereng untuk pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran matematika, terkhusus materi jarak dan kecepatan dalam perbandingan.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Terkait dengan permasalahan yang telah diungkapkan di bagian latar belakang, tentang pentingnya melestarikan budaya dengan menerapkannya dalam proses pembelajaran matematika maka rumusan masalah yang diambil

yaitu : **“Bagaimana implementasi konsep jarak dan kecepatan serta perbandingan pada permainan tradisional “kelereng”?”**.

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui implementasi etnomatematika berbasis budaya dalam pembelajaran matematika melalui permainan tradisional kelereng.

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diperoleh dari penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis:

1.5.1 Manfaat teoritis

1.5.1.1 Sebagai bahan masukan untuk mengembangkan perangkat atau bahan ajar pembelajaran melalui pendekatan budaya setempat.

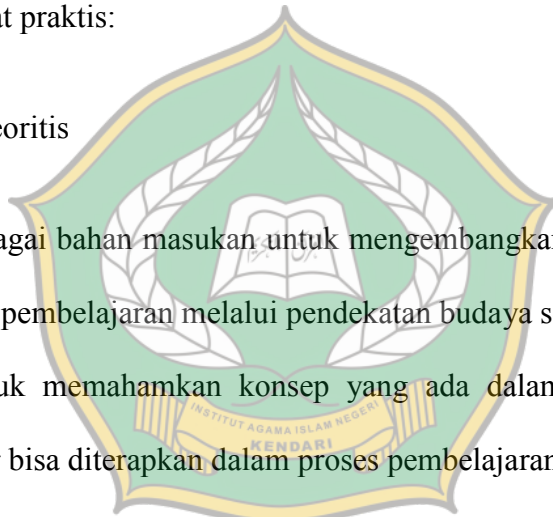
1.5.1.2 Untuk memahamkan konsep yang ada dalam permainan kelereng, agar bisa diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas dalam materi.

1.5.1.3 Penelitian ini diharapkan dapat melestarikan nilai kearifan local yang ada dalam masyarakat.

1.5.2 Manfaat praktis

1.5.2.1 Bagi pembaca, diharapkan melalui penelitian ini dapat mengetahui bahwasanya pembelajaran matematika erat kaitannya dengan permainan tradisional kelereng khususnya untuk materi jarak, waktu dan kecepatan dalam perbandingan.

1.5.2.2 Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian sejenis dengan memperluas dan



memperdalam lingkup penelitian etnomatematika sekaligus untuk mengungkap ide-ide matematis pada domain etnomatematika.

