

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dan ilmu pengetahuan adalah suatu hal yang terpenting yang harus dimiliki setiap orang. Karena pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar untuk mengembangkan kualitas manusia, maju mundurnya suatu bangsa tidak terlepas dari permasalahan pendidikan.

Untuk setiap warga negara mempunyai hak sama untuk memperoleh pengetahuan. Dengan memiliki ilmu pengetahuan, kedudukan seseorang menjadi lebih tinggi derajatnya dari pada orang yang tidak memiliki ilmu pengetahuan. Islam sendiri memandang begitu pentingnya pendidikan, baik pendidikan yang berkenaan dengan ilmu agama maupun ilmu yang bersifat umum. Sebagaimana firman Allah dalam al-quran surah Al-Mujadalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ^ط
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ^ز وَاللَّهُ
بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Istilah pendidikan dalam Bahasa Inggris, terutama pendidikan formal dikenal dengan kata *education* yang berasal dari kata *to educate*, yakni mengasuh, mendidik¹. Pendidikan merupakan usaha sadar yang

¹Suryadi, Rudi Ahmad, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Deepublish 2018), 1.

dilakukan orang dewasa kepada mereka yang dianggap belum dewasa. Pendidikan adalah transformasi ilmu pengetahuan, budaya, sekaligus nilai-nilai yang berkembang pada suatu generasi agar dapat ditransformasi kepada generasi berikutnya.

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (1) pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Ilmu pendidikan adalah suatu ilmu yang berperan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan merupakan alat dan sarana pendidikan yang diperlukan untuk mengembangkan ilmu yang lain. Ilmu pengetahuan lainnya tidak akan bisa berjalan dengan sempurna tanpa adanya dukungan pendidikan yang dapat mengembangkan daya nalar dan daya berpikir yang tinggi.

Matematika merupakan suatu ilmu dasar yang memegang peranan penting dalam kehidupan. Matematika sangat berguna bagi manusia pada umumnya dan siswa pada khususnya. Belajar matematika dilakukan secara kontinu karena materi yang satu dengan materi yang lainnya saling berkaitan, sehingga diperlukan pemahaman pada permulaan belajar matematika untuk belajar materi selanjutnya. Jika mempelajari matematika

² Depdiknas, Undang-Undang RI No.20 tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* 2003.

tidak kontinu maka siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika yang baru.

Terdapat banyak manfaat dari aplikasi matematika pada kehidupan sehari-hari. Salah satunya bentuk aktivitas manusia yang mengaplikasikan matematika didalamnya yaitu mengurutkan bilangan, berhitung, mengelompokkan objek-objek benda kedalam kelompok yang sama.³ Jadi, secara sadar ataupun tidak matematika memang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Matematika ada dalam transaksi jual beli, dalam membangun suatu bangunan, menjahit pakaian, bahkan pada saat bermain ada matematika, dan masih banyak lagi aktivitas yang berhubungan dengan matematika.

Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini dikarenakan guru menjelaskan materi pelajaran melalui metode konvensional. Siswa cenderung pasif dan hanya beberapa siswa saja yang tergolong aktif yang memang memiliki kemampuan di atas rata-rata temannya. Selain rendahnya aktivitas belajar, hasil belajar siswa masih banyak yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam menentukan pencapaian hasil belajar siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan media pembelajaran yang membuat siswa tertarik untuk belajar, dapat memotivasi siswa, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media

³Erly Dwi Aprilia, "*Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Beserta Alatnya Sebagai Bahan Ajar*", Skripsi, (Jember: Universitas Jember, 2019), 2.

pembelajaran berbasis etnomatematika membuat siswa tertarik dalam belajar pembelajaran matematika.

Pada proses pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran, sebagai guru tentunya harus memiliki banyak cara untuk mencapai pembelajaran yang efektif, salah satunya melalui media pembelajaran, setiap peserta didik dapat belajar secara efektif untuk memahami dan menerapkan norma (aturan, sikap, dan nilai-nilai), melakukan tindakan/keterampilan motorik, serta menguasai pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan proses) sehingga standar kompetensi pembelajaran dapat tercapai.

Matematika dan budaya merupakan dua hal yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Pada satu sisi matematika dibentuk oleh budaya dan pada posisi yang lain matematika digunakan sebagai alat untuk membentuk dan memajukan budaya. Dengan kata lain matematika tidak bebas dari budaya melainkan terikat dengan budaya. Matematika sebagai konstruksi sosial budaya dan terkandung dalam aktivitas manusia.⁴ Hubungan antara matematika dan budaya disebut dengan etnomatematika. Etnomatematika sudah dikenal sejak diperkenalkannya ilmu matematika itu sendiri, bukan merupakan pengetahuan baru. Etnomatematika bukan hanya tentang matematika, akan tetapi etnomatematika juga mengenai nilai-nilai budaya yang berada didalamnya. Etnomatematika menjadi penting bahwa

⁴Wara Sabon Dominikus, *Etnomatematika Anonara*, (Malang: Media Nusa Creative, 2018), 7.

didalam budaya terdapat unsur matematika yang dapat dijadikan pegangan oleh guru supaya dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran siswa.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SMP Negeri 3 Bajuin pada mata pelajaran matematika, bahwa proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, Tanya jawab, dan penugasan. Sehingga pembelajaran cenderung didominasi oleh guru tanpa ada peran aktif dari siswa. Selain itu, siswa juga merasa tidak tertarik dengan pembelajaran matematika, sehingga siswa merasa bosan dan mengakibatkan pada proses pembelajaran masih banyak yang tidak memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Dengan demikian perlu adanya perbaikan dan penerapan penggunaan media pembelajaran yang cocok dengan materi pembelajaran, untuk membangun keaktifan siswa dalam belajar, sehingga siswa dapat dengan mudah mengerti tentang materi yang disampaikan oleh guru.

Dari hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, peneliti diminta untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika, dan lebih memfokuskan pada satu subbab materi yaitu bilangan pecahan, karena seharusnya materi bilangan pecahan ini sudah siswa ketahui dan kuasai sejak mereka berada di sekolah dasar. Namun pada nyatanya masih banyak siswa yang tidak tahu bahkan sulit menyebutkan seperti apa bentuk bilangan pecahan tersebut. Materi bilangan pecahan ini sangat berperan penting untuk materi-materi selanjutnya,

sehingga siswa benar-benar harus menguasai penyelesaian materi bilangan pecahan ini.

Fungsi media dalam kegiatan belajar mengajar ini adalah sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, juga untuk meningkatkan keberhasilan dalam menerima informasi. Media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah berjalannya pembelajaran yang lebih terarah serta memberikan umpan balik pada proses belajar dan mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, tidak terkesan membosankan untuk siswa, karena siswa tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru tetapi dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih tertarik dengan pelajaran yang disampaikan dan siswa akan terdorong motivasi belajarnya serta memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak.

Berdasarkan hasil observasi dari beberapa faktor seperti lingkungan sekolah, kebiasaan siswa, lingkungan masyarakat sekitar dan kondisi tempat tinggal siswa. Media pembelajaran berbasis etnomatematika ini sangat tepat untuk digunakan dalam membantu siswa memahami pembelajaran matematika materi bilangan pecahan ini. Lingkungan sekolah yang jauh akan keramaian, serta kebiasaan siswa di sekolah ataupun setelah pulang sekolah yang masih senang bermain permainan tradisional dibandingkan bermain gadget/teknologi lainnya. Dengan demikian kebiasaan siswa ini bisa dimanfaatkan untuk membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan ataupun kesulitan dalam pembelajaran matematika. Permainan tradisional dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Dengan permainan tradisional akan membuat siswa lebih tertarik mempelajari suatu materi. Selain membuat siswa tertarik untuk belajar, permainan tradisional juga bermanfaat untuk kesehatan tubuh siswa karena mereka bergerak aktif dan juga dengan bermain dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.

Berdasarkan dari paparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *‘Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bilangan Pecahan di Kelas VII UPTD SMP Negeri 3 Bajuin Tahun Pelajaran 2021/2022’*.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian dari penelitian ini adalah efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis etnomatematika pada materi bilangan pecahan di kelas VII UPTD SMP Negeri 3 Bajuin.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis etnomatematika pada materi bilangan di kelas VII UPTD SMP Negeri 3 Bajuin.

D. Signifikansi Penelitian

Adapun signifikansi atau manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti mengenai matematika dan budaya khususnya mengenai permainan tradisional.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, sebagai motivator untuk meningkatkan pemahaman konsep belajar materi bilangan pecahan dalam menyelesaikan masalah bilangan pecahan.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi para guru, khususnya guru di UPTD SMP Negeri 3 Bajuin, serta dapat dijadikan variasi pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas pengajar.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat dan sumbangsih dalam pendidikan, dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan prestasi siswa dalam belajar matematika.
- d. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian di bidang budaya dan pendidikan.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman atau kekeliruan dalam memahami judul skripsi ini, maka peneliti memberikan penegasan yaitu istilah yang dimaksud pada judul tersebut diatas adalah sebagai berikut:

1. Efektivitas merupakan tolak ukur dari pelaksanaan rencana pembelajaran yang telah dilaksanakan untuk melihat seberapa jauh keberhasilan yang telah dicapai. Tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran etnomatematika melalui permainan tradisional ialah ketuntasan hasil belajar siswa.
2. Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Media pembelajaran yang digunakan adalah permainan tradisional.
3. Etnomatematika adalah studi mengenai hal yang berhubungan dengan matematika dan budaya baik berupa Bahasa maupun kegiatan-kegiatan yang dilakukan masyarakat sehingga menjadi kebiasaan. Etnomatematika yang digunakan adalah permainan tradisional.
4. Permainan tradisional yang digunakan yaitu permainan tradisional badaku, permainan tradisional batu/basimban, dan permainan tradisional asinan.

5. Bilangan pecahan merupakan bilangan yang terdiri dari dua angka, yakni angka sebagai pembilang dan angka sebagai pembagi atau penyebut.

F. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Tressa Lailatus Shufa

Penelitian yang dilakukan oleh Tressa Lailatus Shufa pada tahun 2018 Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang dengan judul “*Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Etnomatematika Jepara Pada Materi Aritmatika Sosial Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Cinta Budaya Lokal Siswa Kelas VII MTsN 1 Jepara*”. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbasis etnomatematika Jepara tidak efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah namun penerapan *problem based learning* berbasis etnomatematika Jepara efektif terhadap sikap cinta budaya lokal. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen.⁵ Perbedaan yang dilakukan penelitian oleh

⁵Tressa Lailatus Shufa, “*Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Etnomatematika Jepara Pada Materi Aritmatika Sosial Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Cinta Budaya Lokal Siswa Kelas VII MTsN 1 Jepara*” , Skripsi, (Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo, 2018).

Tressa Lailatus Shufa dengan peneliti adalah peneliti tidak menerapkan *problem based learning*, dan jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah kualitatif dengan pendekatan etnografi.

2. Penelitian oleh Erly Dwi Aprilia

Penelitian yang dilakukan oleh Erly Dwi Charitas dengan judul "*Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Beserta Alatnya Sebagai Bahan Ajar*". Hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa permainan tradisional engklek memiliki unsur matematika. Penelitian ini dilakukan kepada narasumber divide kebudayaan dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Bondosowo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja unsur etnomatematika pada permainan tradisional engklek dan membuat bahan ajar yang terkait dengan etnomatematika pada permainan tradisional engklek.⁶ Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Erly Dwi Aprilia dengan peneliti adalah jenis permainan pada media pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan media dan materi, kemudian dalam penelitian ini peneliti tidak membuat bahan ajar.

3. Penelitian oleh Irma Risdiyanti dan Rully Charitas Indra Prahmana

Penelitian yang dilakukan oleh Irma Risdiyanti dan Rully Charitas Indra Prahmana dengan judul "*Etnomatematika: Eksplorasi dalam permainan tradisional Jawa*". Penelitian ini dilakukan pada kebudayaan

⁶Erly Dwi Aprilia, "*Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Beserta Alatnya Sebagai Bahan Ajar*", Skripsi, (Jember: Universitas Jember, 2019).

masyarakat Jawa yang ada di Yogyakarta. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi terkait hubungan antara matematika dan budaya, khususnya dalam kebudayaan masyarakat Jawa yang ada di Yogyakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dalam kebudayaan masyarakat Jawa memiliki berbagai konsep matematika.⁷ Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Irma Risiyanti dan Rully Charitas Indra Prahmana dengan peneliti adalah peneliti memfokuskan pada satu materi saja.

⁷Irma Risdayanti dan Rully Charitas Indra Prahmana, "Etnomatematika: Eksplorasi Dalam Permainan Tradisional Jawa", dalam *Jurnal Of Medives* Vol. 2 No. 1, 2018.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab dan masing-masing dari beberapa subbab yaitu sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan berisi latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional dan ruang lingkup penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan

Bab II Kajian teori dan Kerangka Pikir tentang pengertian efektivitas, media pembelajaran, etnomatematika, dan materi bilangan pecahan, dan kerangka pikir.

Bab III Metode penelitian berisi jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, teknik analisis data.

Bab IV Hasil penelitian dan Pembahasan berisi tentang gambaran singkat lokasi penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan.

Bab V Penutup berisi simpulan dan rekomendasi.