

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan menjadi sarana utama perlu dikelola secara sistematis dan konsisten berbagai pandangan teori dan praktik yang berkembang dalam kehidupan. Disebutkan bahwa pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Syukur, 2020).

Salah satu bidang studi yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan dan dalam menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari adalah matematika. Disebutkan bahwa matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan yang penting dalam pendidikan (Ethar, 2015). Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika.

Mengungkapkan bahwa siswa cenderung menganggap matematika sebagai pelajaran yang membosankan dan menakutkan karena penuh angka dan juga rumus. (Jeklin, 2016) mempertegas bahwa sebagian siswa belum menyadari akan kurang apresiatif terhadap matematika dan dalam mengikuti matematika. Oleh karena itu perlunya menumbuhkan kembangkan sikap apresiatif siswa

terhadap matematika sehingga siswa tidak cenderung menganggap matematika membosankan dan menakutkan.

Masih banyak pendidik yang menggunakan metode ceramah di dalam pembelajaran. Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika apabila tujuan pembelajaran dapat tercapai. Demi mencapai tujuan itu, seseorang harus dapat menciptakan situasi dan kondisi belajar yang baik dan secara efektif. Adapun permasalahan yang terjadi di sekolah biasanya, yaitu pendidik kurang dalam mempersiapkan panduan pendukung seperti LKPD, karena guru biasanya memilih buku teks sebagai panduan dominan yang digunakan serta bahan ajar seperti LKPD jarang digunakan oleh pendidik pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, maka perlu dikembangkan LKPD yang dapat meningkatkan kemandirian dan keaktifan peserta didik sehingga peserta didik merasa tertantang dalam melakukan suatu pemecahan masalah. Seiring pengembangan LKPD yang harus dilakukan oleh setiap pendidik, pemilihan metode pembelajaran pada setiap kegiatan haruslah tepat. Metode pembelajaran harus bisa menciptakan suatu interaksi antara peserta didik dengan objek belajar sehingga dapat membuat peserta didik secara naluriah menemukan konsep dari materi yang akan diberikan. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan harus dapat membuat peserta didik merasa tertantang untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Adapun metode pembelajaran yang peneliti pilih dan dikembangkan adalah model pembelajaran berbasis masalah.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang diawali dengan menghadapkan dituntut untuk menyelesaikan

masalah yang kaya dengan konsep-konsep matematika (Herman, 2006).

Seiring pada saat peneliti PLP, yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran matematika, diperoleh informasi bahwa kurangnya ketertarikan peserta didik dalam memecahkan masalah pada soal matematika yang berbentuk cerita. Kurangnya ketertarikan peserta didik dalam mengerjakan soal matematika salah satunya dikarenakan pembelajaran matematika yang berfokus di dalam kelas dan soal cerita yang terlalu abstrak. Kurangnya aktivitas dalam proses pembelajaran dengan hubungan dunia nyata dalam kehidupan sehari-hari adalah salah satu penyebab abstraknya pembelajaran matematika. Oleh karena itu menghubungkan proses pembelajaran dengan dunia nyata dalam kehidupan sehari-hari adalah hal yang tepat misalnya kebudayaan. Sejalan dengan itu, bahwa pada umumnya, pembelajaran matematika hanya terfokus pada pembelajaran di dalam kelas. Sehingga dapat diasumsikan ketertarikan peserta didik dalam belajar matematika sebagian besar relatif rendah.

Etnomatematika didefinisikan sebagai cara-cara khusus yang dipakai oleh suatu kelompok budaya atau masyarakat tertentu dalam aktivitas matematika. Dimana aktivitas yang didalamnya terjadi proses pengabstraksian dari pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari kedalam matematika atau sebaliknya (Rakhmawati M, 2016). Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa hadirnya etnomatematika dalam pembelajaran matematika memberi nuansa berbeda bahwa belajar matematika tidak hanya berfokus di dalam kelas tetapi juga mengenai dunia luar berupa kebudayaan. Kebudayaan merupakan ciri khas dari kelompok masyarakat misalnya adat istiadat dan kesenian bisa berupa bangunan,

tari, alat musik dan lain-lain. Indonesia memiliki banyak sekali peninggalan peninggalan bersejarah. Dalam pembelajaran, peserta didik mempelajari tentang kebudayaan Indonesia melalui pelajaran sejarah. Hal ini berarti bahwa budaya dapat diterapkan melalui pelajaran sejarah padahal budaya

Menurut Sirate (2012) menyatakan bahwa semua peserta didik mengakui bahwa matematika itu penting, namun sebagian dari mereka sering mengalami kesulitan dalam mempelajarinya. Persoalan ini muncul karena adanya konflik budaya, ketidaksesuaian tradisi budaya yang mereka temukan diluar sekolah yaitu di rumah dan di masyarakat dengan apa yang mereka temukan di sekolah. Pengajaran matematika bagi setiap orang disesuaikan dengan budayanya. Untuk itu diperlukan suatu yang dapat menghubungkan antara matematika di luar sekolah dengan matematika di dalam sekolah. Salah satu cara dengan memanfaatkan etnomatematika sebagai awal dari pengajaran matematika formal yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. dapat diterapkan pada pelajaran matematika, misalnya tarian jogi baik dari gerakannya, pola hitung gerakannya. Hal ini dapat digunakan sebagai sumber belajar matematika. Oleh karena itu menerapkan pembelajaran etnomatematika adalah hal yang tepat dalam pembelajaran matematika.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Richardo (2016) bahwa hadirnya etnomatematika dalam pembelajaran matematika memberikan nuansa baru bahwa belajar matematika tidak hanya terkurung di dalam kelas tetapi dunia luar berinteraksi dengan kebudayaan setempat dapat digunakan sebagai sumber belajar. Hal tersebut sejalan bahwa untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik

dalam pembelajaran adalah dengan menerapkan pembelajaran matematika berkaitan dengan kebudayaan.

Dalam penelitian ini, peneliti mengangkat Tarian Jogi Untuk menjadi integrasi etnomatematika. Tarian Jogi dapat menjadi stimulus sehingga siswa mampu memecahkan masalah melalui tahap-tahap yang terorganisir. Tari Jogi merupakan berasal dari KEPRI. Keberadaan Tari Jogi ini sendiri itu muncul pertama kali di Batam, yang ditarikan dengan bentuk, motif dan Gerakan yang sangat menarik dan sangat indah. Untuk penari-penari nya sendiri itu biasa nya pada penari muda, khusus nya wanita muda biasanya itu dari usia 15-18 Tahun. Pertama kali yang membawakan adalah sanggar tari budaya melayu pantai BASTRI. Biasanya Tari Jogi ini di bawakan sebagai penghibur. Tari Jogi sendiri melambangkan seorang pasangan yang menunggu pasangannya kembali dari panen berlayar.

Berdasarkan pemaparan diatas membuat peneliti ingin melakukan penelitian tentang pengembangan LKPD Menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Integrasi Etnomatematika Tarian Jogi. Peneliti berharap agar dapat menghasilkan produk berupa LKPD, sehingga nantinya dapat membantu mengembangkan kemampuan peserta didik di dalam pembelajaran. Maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan LKPD Menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Integrasi Etnomatematika Tarian Jogi Pada Materi Garis dan Sudut Kelas VII SMP”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dari identifikasi masalah yang diuraikan, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana mengembangkan LKPD menerapkan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dengan integrasi etnomatematika tarian jogi pada materi garis dan sudut kelas VII SMP yang valid dan praktis?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan LKPD menerapkan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dengan integrasi etnomatematika tarian jogi pada materi garis dan sudut kelas VII SMP yang valid dan praktis bagi pendidik dan peserta didik.

## **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini untuk menghasilkan suatu produk berupa LKPD menerapkan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dengan integrasi etnomatematika tarian jogi pada materi garis dan sudut kelas VII SMP dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Berbentuk bahan ajar cetak
2. Kertas yang digunakan adalah ukuran A4.
3. Sampul depan dan belakang dicetak dengan jenis kertas *art paper*
4. Bagian dalam LKPD terdiri:

- a. Bagian pendahuluan
- b. Bagian isi
- c. Bagian penutup

5. LKPD dengan model pembelajaran berbasis masalah bertujuan untuk menerapkan kelima sintaks dari Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM).

#### **E. Manfaat Pengembangan**

Manfaat penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis LKPD menerapkan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dengan integrasi etnomatematika tarian jogi pada materi garis dan sudut kelas VII SMP yaitu :

##### 1) Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran matematika menerapkan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dengan integrasi etnomatematika tarian jogi pada materi garis dan sudut yang dapat memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan dan pendidikan.

##### 2) Bagi pendidik :

Memberikan alternatif media pembelajaran kepadaguru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sebagai sumber informasi model pendidikan berbantuan LKPD untuk mempermudah proses pembelajaran. Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara pendidik didik.

### 3) Bagi peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman khususnya tentang pengembangan bahan ajar LKPD. Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan ajar guna meminimalisir kejenuhan peserta didik disaat pembelajaran. Sebagai bekal bahan mengajar serta sebagai informasi untuk mengadakan penelitian secara berkelanjutan.

### 4) Bagi peserta didik :

Dapat menjadi sumber belajar yang bervariasi bagi peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri dan kreatif untuk mencapai penguasaan kompetensi.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian**

### **1. Asumsi Penelitian**

Asumsi merupakan suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang harus dirumuskan dengan jelas. Adapun asumsi yang peneliti rumuskan yaitu LKPD menerapkan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dengan integrasi etnomatematika tarian jogi pada materi garis dan sudut kelas VII SMP sebagai media belajar

### **2. Keterbatasan Penelitian**

- a. Pengembangan LKPD menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dengan integrasi etnomatematika ini hanya mencakup materi yang dibatasi oleh peneliti yaitu garis dan sudut untuk siswa kelas VII SMP.
- b. Pengembangan LKPD menerapkan model pembelajaran berbasis



etnomatematika ini hanya diuji coba di kelas VII SMP Maranatha Tanjung Pinang

- c. Kelayakan LKPD ini hanya diuji pada tahap valid dan praktis saja.

### **G. Defenisi Istilah**

Bertujuan untuk menghindari kesalahan tafsir dan meminimalisir bermacam-macam perspektif pemaknaan, maka perlu dikemukakan definisi yang berhubungan dengan penelitian ini sebagai berikut :

#### **1. Pengembangan**

Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan dan mengembangkan produk berupa LKPD sebagai tambahan pembaruan bahan ajar yang dapat digunakan oleh peserta didik.

#### **2. LKPD (Elektonik Lembar Kerja Peserta Didik)**

LKPD merupakan panduan kerja peserta didik untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dalam bentuk bahan ajar cetak

#### **3. Pembelajaran Berbasis Masalah**

Pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran dunia nyata yang mana peserta didik sebagai pemeran utama dalam pembelajaran.

#### **4. Etnomatematika**

Etnomatematika adalah matematika yang dipraktekkan oleh kelompok budaya seperti kelompok buruh, masyarakat perkotaan dan pedesaan, kelompok dari anak-anak usia tertentu, masyarakat adat, dan lainnya. Etnomatematika memperlihatkan terdapat cara yang berbeda dalam melakukan matematika di dalam aktivitas masyarakat meliputi cara mengelompokkan, berhitung,

mengukur merancang bangunan atau alat, bermain dan lain sebagainya.

#### 5. Valid

Valid adalah suatu standar kualitas yang menunjukkan suatu produk sudah sesuai dengan aturan dan standar yang semestinya. Dikatakan valid apabila tingkat validitas yang dicapai produk yang bersumber dari lembar validasi oleh ahli media dan ahli materi.

#### 6. Praktis

Praktis adalah dimana suatu standar yang menunjukkan suatu produk yang digunakan mudah, senang, serta menarik ketika memakainya. Uji kepraktisan dilakukan setelah suatu produk dikatakan valid serta, suatu produk dikatakan praktis apabila tingkat praktikalitas yang dicapai produk yang bersumber dari angket respon peserta didik dan angket respon pendidik.

