BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini tuntutan terhadap dunia pendidikan sangat tinggi, mengingat pendidikan harus memberikan sumbangan yang sangat besar bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM). Peningkatan kualitas SDM dapat berhasil jika di dukung dengan kualitas pendidikan yang baik serta penerapan dan pemanfaatan pengetahuan dan teknologi, yang akhirnya dapat meningkatkan daya saing tenaga kerja, produktivitas, nilai tambah dan membuka peluang pekerjaan.

Pendidikan adalah konsep yang memberikan apresiasi dan pemahaman seluas-luasnya terhadap peserta didik untuk memahami keragaman budaya sebagai realitas sosial yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah 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. Dalam penelitian Hidayati (2014) tujuan pendidikan nasional sebagai berikut: "Tujuan pendidikan nasional sebagaimana telah dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Manusia merupakan makhluk yang bergelut secara intens dengan pendidikan. Pendidikan sebagai upaya manusia merupakan aspek dan hasil budaya terbaik yang mampu disediakan setiap generasi manusia untuk kepentingan generasi muda agar melanjutkan kehidupan dan cara hidup mereka dalam konteks sosio budaya. Oleh karena itu, setiap masyarakat di zaman modern ini senantiasa menyiapkan warganya yang terpilih sebagai pendidik bagi kepentingan kelanjutan (generasi) dari masing-masing masyarakat yang bersangkutan.

Pendidikan dan budaya adalah dua hal yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia. Nilai-nilai budaya dapat diterapkan melalui pendidikan. Pendidikan dan budaya dapat dijadikan alat untuk menumbuhkan, mengembangkan, serta menciptakan anak bangsa yang cerdas dan cinta tanah air. Hal ini dapat diterapkan di sekolah yaitu dengan memberikan pembelajaran bermuatan nilai-nilai budaya. Dengan demikian, peserta didik akan bertambah wawasannya mengenai budayanya sehingga karakter cinta tanah air dapat tumbuh di dalam diri peserta didik.

Dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah, terdapat banyak mata pelajaran yang diajarkan, salah satu mata pelajaran wajibnya adalah matematika. Hal tersebut diatur dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang menyatakan bahwa terdapat muatan wajib di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), maupun Sekolah Menegah Atas (SMA) yang salah satunya yaitu matematika.

Matematika adalah mata pelajaran yang menjadi dasar dari aplikasi dalam kehidupan sehari-hari serta menjadi induk dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan

alam, sehingga matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik dari SD hingga SMA bahkan perguruan tinggi. Di samping itu, matematika sebagai alat dan ilmu pendukung bagi cabang ilmu lainnya untuk mendapatkan solusi di berbagai permasalahan yang timbul. Tetapi banyak orang yang beranggapan bahwa matematika itu merupakan sesuatu yang sulit untuk dipahami terutama dikalangan para peserta didik. Proses pembelajaran matematika di sekolah seharusnya dapat membantu untuk menumbuhkan kreativitas dan rasa cinta tanah air. Faktanya proses pembelajaran matematika yang dilakukan saat ini cenderung membosankan, kurang kontekstual, dan bersifat abstrak. Hal ini sejalan dengan NCTM (2014) yang menyatakan bahwa kelemahan pembelajaran matematika adalah para peserta didik tidak dapat menghubungkan konsep-konsep matematika di sekolah dengan pengalaman mereka sehari-hari. Pembelajaran matematika terlalu formal, kurang mengaitkan dengan makna, pemahaman, dan aplikasi dari konsep-konsep matematika. Pembelajaran menjadi kurang bervariasi sehingga memengaruhi minat peserta didik untuk mempelajari matematika lebih lanjut. Oleh karena itu pembelajaran matematika sangat perlu untuk diintegrasikan dengan kearifan budaya lokal yang melekat pada kehidupan sehari-hari.

Salah satu cara untuk menjembatani antara pembelajaran matematika dan budaya adalah dengan menerapkan pembelajaran matematika dengan konteks kebudayaan. Pembelajaran matematika dengan konteks kebudayaan bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep matematika yang dibantu dengan nilai-nilai kebudayaan yang terdapat di Provinsi Kepulauan Riau. Melalui penerapan pembelajaran matematika dengan konteks makanan khas daerah

harapkan peserta didik dapat lebih memahami konsep matematika dan budayanya segingga guru akan lebih mudah untuk menanamkan nilai-nilai seni dalam diri peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan bersama beberapa guru matematika, pelaksanaan pembelajaran matematika masih kurang interaktif, pembelajaran kurang mengaitkan dengan budaya setempat dikarenakan kebiasaan-kebiasaan yang menjadi budaya itu belum dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dengan baik, dan bahan minimnya buku yang di pakai sebagai sumber belajar akibatnya peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan SPLDV (sistem persamaan linear dua variabel). Pokok bahasan SPLDV merupakan salah satu materi yang terdapat dalam mata pelajaran matematika wajib pada kelas VIII SMP. Materi ini akan lebih mudah dipahami peserta didik jika pada proses pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari khususnya nilai-nilai kebudayaan yang terdapat di Provinsi Kepulauan Riau.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dikembangkan suatu bahan ajar matematika. Bahan ajar ini merupakan sumber belajar yang dapat memfasilitasi dan membantu peserta didik dalam memahami konsep matematika. Dengan demikian, peneliti memiliki ketertarikan untuk mengembangkan bahan ajar pada materi SPLDV dengan konteks makanan khas daerah Provinsi Kepulauan Riau. Bahan ajar yang diterapkan berupa modul. Menurut Daryanto (2013:9) modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang di kemas secara utuh dan sistematis,

didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan di desain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan Konteks Makanan Khas Daerah Provinsi Kepulauan Riau Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua variabel Kelas VIII SMP".

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu Bagaimana pengembangan modul pembelajaran matematika dengan konteks makanan khas daerah Provinsi Kepulauan Riau pada materi sistem persamaan linear dua variabel kelas VIII SMP yang valid dan praktis?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- A. Menghasilkan modul pembelajaran matematika dengan konteks makanan khas daerah Provinsi Kepulauan Riau pada materi SPLDV kelas VIII SMP.
- B. Mendeskripsikan kualitas modul pembelajaran matematika dengan konteks makanan khas daerah Provinsi Kepulauan Riau pada materi SPLDV kelas VIII SMP, di tinjau dari aspek validitas dan praktikalitas.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan yaitu modul pembelajaran matematika dengan konteks makanan khas daerah Provinsi Kepulauan Riau pada materi SPLDV kelas VIII SMP.

- a. Modul dengan konteks kebudayaan memuat kompetensi dasar sebagai berikut:
- 3.5 Menjelaskan sistem persamaan linear dua variabel dan penyelesaiannya yang dihubungkan dengan masalah kontekstual
- 4.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel

Indikator Pencapaian Kompetensi:

- 3.5.1 Membuat persamaan linear dua variabel
- 3.5.2 Menentukan slesaian persamaan linear dua variabel
- 3.5.3 Membuat sistem persamaan linear dua variabel sebagai model matematika dari situasi yang diberikan.
- 4.5.1 Menyelesaikan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan persamaan linear dua variabel.
- b. Berdasarkan kompetensi dasar tersebut, modul ini akan memuat beberapa sub materi, yaitu:
 - i. Menentukan penyelesaian SPLDV dengan metode grafik,
 substitusi, eliminasi dan campuran
 - ii. Menyelesaikan masalah sehari-hari yang berikaitan dengan SPLDV dengan metode grafik, substitusi, eliminasi dan campuran
- c. Modul ini disusun dengan menggunakan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan konteks kebudayaan, khususnya pada makanan khas Provinsi Provinsi Kepulauan Riau
- d. Modul ini memuat: (a) sampul depan; (b) kata pengantar; (c) daftar isi; (d) petunjuk penggunaan; (e) glosarium; (f) peta konsep; (g) tokoh matematika; (h)

bagian pendahuluan, terdiri dari deskripsi modul, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran; (i) bagian isi, terdiri dari uraian materi dalam masalahkontekstual, latihan/lembar kerja, rangkuman, dan soal evaluasi dari masing- masing sub materi, penilaian mandiri; (j) kunci jawaban; (k) daftar pustaka, (l) biografi penulis, dan (m) sampul belakang.

- e. Bentuk modul ini dikembangkan menggunakan Microsoft Word 2013.
- f. Bentuk modul kemudian diolah menggunakan aplikasi Canva.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya manfaat penelitian ini adalah:

- a. Bagi Guru
 - i. Menambah refer<mark>ensi untuk</mark> bah<mark>an ajar m</mark>atematika khususnya pada materi SPLDV
- ii. Membantu guru dalam` proses belajar mengajar matematika khususnya pada materi SPLDV
- b. Bagi Peserta didik
 - i. Mengembangkan kreatifitas peserta didik secara mandiri
- ii. Membantu peserta didik dalam belajar matematika khususnya pada materi SPLDV
- iii. Meningkatkan pemahaman konsep matematika dan rasa cinta budaya masyarakat di Provinsi Kepulauan Riau.
- c. Bagi Peneliti Lainnya

- Mendapat pengalaman yang berharga dalam melakukan suatu proses penelitian.
- ii. Memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai tahapan dan proses pengembangan modul pembelajaran matematika dengan konteks kebudayaan berupa makanan khas di Provinsi Kepulauan Riau.
- iii. Meningkatkan ilmu pengetahuan dalam mengembangan modul pembelajaran matematika dengan konteks makanan khas daerah Provinsi Kepulauan Riau.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi penelitian ini adalah modul pembelajaran matematika dengan konteks makanan khas daerah Provinsi Kepulauan Riau dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep matematika yang abstrak dengan mengaitkan kebudayaan berupa makanan khas yang ada di Provinsi Kepulauan Riau pada materi SPLDV.

G. Definisi Operasional

- a) Bahan ajar adalah segala sarana atau alat pembelajaran baik tertulis maupun tidak tertulis yang mengandung substansi kemampuan tertentu untuk dicapai oleh peserta didik serta mampu mendukung pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik.
- b) Modul adalah sebuah bahan ajar yang di susun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia peserta didik, agar peserta didik dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan dan bimbingan yang minimal dari tenaga pendidik menurut Prastowo (2011:106). Maka

- dapat disimpulkan modul adalah bahan ajar berisi materi yang di rancang secara sistematis dan menarik berdasarkan kurikulum tertentu untuk membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.
- c) Kebudayaan seluruh sistem gagasan dan rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat yang dijadikan miliknya dengan belajar. Kebudayaan adalah kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat dan kebiasaan-kebiasaan yangdilakukan oleh sekumpulan anggota masyarakat. Budaya yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembiasaan-pembiasaan yang dilakukan oleh masyarakatdalam membuat makanan khas tradisional.
- d) Pokok bahasan SPLDV (Sistem Persamaan Linear Dua variabel) adalah kumpulan persamaan linear yang mempunyai solusi yang semua persamaannya terdiri dari dua variabel. SPLDV memiliki 4 cara penyelesaian yaitu dengan metode grafik, subsitusi, metode eliminasi, dan metode gabungan.
- e) Kualitas merupakan mutu atau taraf atau tungkat baik buruknya sesuatu. Ukuran dari kualitas modul yaitu validitas dan kepraktisan. Modul yang dikembangkan dinyatakan memiliki derajat validitas yang baik jika minimal tingkat validasi yang dicapai adalah kategori valid. Modul dinyatakan efektif apabila minimal tingkat ketuntasan tes hasil belajar setelah menggunakan modul yang dicapai adalah kategori baik. Modul yang dikembangkan dinyatakan praktis apabila minimal kriteria respon peserta didik yang dicapai adalah kategori baik.