

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Matematika merupakan salah satu ilmu yang peranannya sangat penting dalam kehidupan baik disadari maupun tidak yang merupakan “*Queen and Servant of Science*” maksudnya adalah selain sebagai fondasi bagi ilmu pengetahuan juga sebagai pembantu bagi ilmu pengetahuan yang lain, khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan tersebut. (Indriani, M. N., & Imanuel, I.,2018) menyampaikan bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, sehingga mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan pengembangan pola pikir manusia. Selain itu (Wilujeng, 2013) mengatakan bahwa matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dengan menggunakan bilangan dan menggunakan ketajaman penalaran untuk menyelesaikan persoalan sehari-hari.

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 menurut (Aprilia,2019). 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 yang dilakukan penulis terhadap siswa kelas VIII SMP Plus Al-Amanah, guru menjelaskan materi pelajaran melalui metode konvensional. Siswa cenderung pasif dan hanya beberapa siswa saja yang memang memiliki kemampuan di atas rata-rata temannya yang tergolong aktif menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Dengan ini dapat diketahui bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah dikarenakan siswa kurang bisa menangkap

materi yang telah dijelaskan oleh guru. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis etnomatematika membuat siswa tertarik dalam belajar pembelajaran matematika.

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.

Hubungan antara matematika dan budaya disebut dengan etnomatematika menurut (Dominikus, 2018). 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 didalam budaya terdapat unsur matematika yang dapat dijadikan pegangan oleh guru supaya dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran siswa.

Etnomatematika sendiri merupakan suatu pembelajaran matematika yang menyangkut mengenai budaya. menurut (Melkior & Hildegardis, 2019) Etnomatematika adalah suatu jembatan antara pembelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari. menurut menurut (Azriani, Hasratuddin & Mujib, 2019) Entomatematika adalah sebuah simbol matematika yang dipertunjukkan oleh para masyarakat. Menurut (Darmawan, Sariyasa & I.M. Gunamantha, 2021) "Etnomatematika adalah ide-ide, pemikiran dan praktik matematika yang dikembangkan dalam semua budaya. Pada dasarnya matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang didalamnya terkandung unsur budaya.

Etnomatematika dapat memberikan suasana baru, dimana pembelajaran matematika tidak hanya sebatas materi, namun juga dikaitkan dengan dunia luar dengan mengunjungi atau mengenal budaya lokal yang dapat digunakan sebagai

sarana pembelajaran menurut (Febriyanti & Ain, 2021). Menurut D'Ambrosio (1999) etnomatematika merupakan pembelajaran matematika yang dikaitkan dengan hasil kebudayaan yang terdapat di masyarakat, berupa artefak atau kebiasaan adat istiadat (Handayani, 2021). Etnomatematika sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 karena materi pembelajaran dikaitkan dengan unsur budaya yang terdapat di kehidupan sehari-hari. Pendapat (Richardo, 2016) etnomatematika merupakan ilmu yang digunakan dalam memahami 5 bagaimana matematika diadaptasi dari suatu budaya dan memiliki fungsi untuk mengekspresikan keterkaitan antara budaya dan matematika. Sejalan dengan (Wahyuni, Tias, & Sani, 2013) penerapan etnomatematika pada pendidikan matematika diharapkan dapat membuat siswa menguasai matematika sesuai dengan target tanpa meninggalkan budaya yang dimiliki.

Selain menyangkut tentang budaya, etnomatematika juga dapat diartikan sebagai pembelajaran matematika yang menyangkut perilaku dalam hidup (Fitriani, 2021). Etnomatematika dapat diartikan secara bahasa dimana kata "etno" merupakan suatu yang luas dimana mengacu pada konteks sosial budaya termasuk bahasa, perilaku, mitos dan simbol-simbol. Etnomatematika dipresepsikan sebagai lensa yang digunakan untuk melihat dan memahami matematika sebagai bagian dari budaya yang mengacu pada konsep, bahasa, tradisi, tempat dan memberikan pengetahuan secara fisik dan sosial.

Negara Indonesia yang merupakan negara kesatuan yang memiliki berbagai macam kesenian dan kebudayaan yang tersebar dari Sabang sampai Merauke yang terdiri berbagai suku, etnis, bahasa dan agama. Setiap Provinsi di Indonesia memiliki berbagai suku, etnis dan bahasa yang berbeda-beda. Menurut (Badrullah, 2020) Indonesia yang merupakan negara kaya akan kebudayaan diyakini mampu mengembangkan ilmu pengetahuan serta memiliki potensi untuk menjadi wadah penelitian dalam riset pengembangan etnomatematika.

Macam-macam kebudayaan di Indonesia diantaranya baju adat, rumah adat, bahasa, makanan, senjata tradisional, upacara adat, permainan tradisional, dan sebagainya. Salah satu kebudayaan Indonesia yang akan penulis bahas adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu permainan

anak-anak yang berkembang secara lisan di suatu anggota kolektif, berbentuk tradisional dan diwarisi secara turun-temurun dan memiliki banyak variasi (Mulyana & Lengkana, 2021). Permainan tradisional memiliki banyak jenis seperti tutasting (batu, kertas, gunting), suit, umbulan dan masih banyak lagi.

Permainan tradisional hompimpa merupakan permainan yang dilakukan untuk mengawali permainan lainnya yang mana hompimpa diucapkan sambil meletakkan tangan yang saling berhimpitan (Yulita, 2017). Sekilas, aktivitas ini terkait dengan materi peluang. Dengan ini maka penulis memberikan judul penelitian ini **“Efektivitas Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Permainan Tradisional Pada Materi Peluang Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana efektivitas pembelajaran berbasis etnomatematika permainan tradisional pada materi peluang terhadap hasil belajar matematika siswa ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui bagaimana efektivitas pembelajaran berbasis etnomatematika permainan tradisional pada materi peluang terhadap hasil belajar matematika siswa.

1.4 Batasan Masalah

Pada penelitian ini diperlukan batasan-batasan agar tujuan penelitian dapat tercapai. Karena matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki banyak permasalahan didalamnya. Agar permasalahan yang dihadapi tidak meluas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan dikaji sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII.
2. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pembelajaran berbasis etnomatematika. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa pada materi peluang
3. Permainan tradisional yang digunakan adalah permainan tutasting, suit dan umbulan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terdapat pada beberapa bagian sebagai berikut:

1.5.1 Bagi peserta didik

- a. Dapat menghilangkan rasa bosan, malas, serta takut pada mata pelajaran matematika.
- b. Siswa dapat mengikuti pembelajaran matematika dengan senang.
- c. Dapat mempermudah pendidik dalam memahami materi yang disampaikan.

1.5.2 Bagi pendidik

- a. Dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam menyampaikan materi agar lebih menyenangkan.
- b. Menciptakan suasana baru dalam penyampaian materi dikelas, sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan dalam metode penyampaian yang monoton.
- c. Mempermudah dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- d. Meningkatkan kelas yang lebih kondusif dan efektif penyampaian materi.

1.5.3 Bagi sekolah

Meningkatkan perolehan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika untuk menuju sekolah yang bermutu dan berkualitas.

1.6 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah pengertian dari maksud pengambilan judul serta untuk menghindari penafsiran yang menyimpang dari permasalahan yang sebenarnya maka perlu ditegaskan istilah-istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

2. Etnomatematika

Etnomatematika merupakan kajian tentang keberadaan matematika dalam berbagai aktivitas budaya dan kelompok budaya seperti berbagai suku bangsa.

3. Permainan Tradisional

Permainan tradisional sering disebut juga dengan permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan, permainan tradisional seperti menjadi magnet tersendiri bagi masyarakat khususnya anak-anak.

4. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Dalam pengertian lain, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

