

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin modern terutama era globalisasi seperti yang dihadapi saat ini menuntut sumber daya yang kompeten tidak hanya dalam segi ilmu pengetahuan tetapi juga tanggap terhadap perubahan serta dapat beradaptasi dengan cepat. Peningkatan kualitas sumber daya merupakan salah satu syarat tercapainya tujuan pembangunan. Kualitas sumber daya suatu bangsa sangat bergantung pada mutu pendidikan Negara tersebut. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya adalah melalui pendidikan (Cindarbumi, 2018). Dijelaskan juga oleh Desyandri. et al., dalam (Susanti et al., 2023) bahwa pendidikan merupakan sebuah proses pengajaran untuk terciptanya manusia yang memiliki kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang terintegrasi dengan menyeluruh.

Peningkatan mutu pendidikan salah satunya terdapat di sekolah melalui keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut (Wafa et al., 2017) mutu pembelajaran merupakan hal pokok yang harus dibenahi secara terus-menerus dalam rangka peningkatan mutu pendidikan. Dijelaskan juga oleh (Fitri et al., 2023) bahwa kualitas sumber daya manusia tentunya juga dipengaruhi oleh pendidikan yang berkualitas. Proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa komponen yaitu guru, peserta didik, metode serta media pembelajaran. Seorang guru memiliki peranan penting dalam membentuk karakter peserta didik, bukan hanya mengajar tetapi juga mendidik dan menanamkan nilai-nilai positif yang dapat ditiru. Peserta didik yang menjadi objek dalam proses belajar mengajar, diharapkan memiliki kualitas unggul serta dapat bersaing dalam pasar global. Namun banyak peserta didik yang merasa belajar di dalam kelas dengan metode ceramah sangat membosankan.

Peneliti telah melakukan observasi di salah satu sekolah yang berada di Bojonegoro, yaitu SMP Unggulan Al-Falah Pacul Bojonegoro. SMP Unggulan Al-Falah adalah salah satu sekolah yang baru saja menggunakan kurikulum merdeka belajar, namun masih banyak siswa yang masih

merasakan kegiatan belajar mengajar yang monoton. Pada tanggal 29 Mei 2023 peneliti melakukan wawancara dengan tidak terstruktur kepada beberapa peserta didik di SMP Unggulan Al-Falah Pacul Bojonegoro, pada wawancara tersebut peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran di kelas sangat membosankan, apalagi pelajaran matematika, salah satu mata pelajaran yang penting di sekolah. Telah di jelaskan oleh (Kurniawati, 2018) bahwa matematika merupakan salah satu pelajaran yang menjadi sumber belajar bagi pelajaran yang lain, jadi matematika menjadin hal yang sangat penting di dalam pendidikan. Untuk menanggulangi hal tersebut, media pembelajaran sangat cocok untuk meningkatkan semangat belajar siswa didik. Media pembelajaran sebagai alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan pembelajaran dan juga salah satu faktor tercapainya keberhasilan belajar mengajar.

Menurut (Nurrita, 2018) Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Dijelaskan juga oleh Sudayana (dalam Pujiyanto, 2020) bahwa “media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan”. Oleh karena itu pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran, hal ini sangat sesuai dengan kurikulum merdeka, karena murid bisa berpartisipasi aktif untuk belajar.

Saat ini kurikulum yang dianjurkan di Indonesia adalah Kurikulum 2013, hal yang ingin dicapai dalam Kurikulum 2013 adalah mencetak generasi yang memiliki kemampuan 4C yaitu *Comunication*, *Collaboration*, *Critical Thinking*, dan *Creativity* (Sari et al., 2021). Hal ini sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) Nadiem Anwar Makarim yaitu kurikulum merdeka belajar di mana guru dan peserta didik bebas berinovasi, bebas untuk belajar mandiri dan kreatif, di mana kebebasan berinovasi ini harus dimulai

dari guru sebagai penggerak pendidikan nasional.
<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/>

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan melalui pidatonya saat memperingati Hari Guru Nasional tanggal 25 November 2019 dikatakan bahwa inti Merdeka Belajar adalah sekolah, guru dan murid memiliki kebebasan dalam arti bebas untuk berinovasi, bebas untuk belajar dengan mandiri dan kreatif. Dijelaskan juga oleh (Sherly et al., 2020) bahwa merdeka belajar menjadi salah satu program untuk menciptakan suasana belajar disekolah yang bahagia, suasana yang *happy*, bahagia bagi peserta didik maupun bagi guru. Untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar akan lebih mudah difahami dan memberi suasana belajar yang bahagia bagi peserta didik apabila ditunjang dengan media pembelajaran, karena media pembelajaran dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa. Sehingga membantu siswa untuk berinovasi dan lebih kreatif.

Menurut (Nurrita, 2018) Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Dijelaskan juga oleh Sudayana (dalam Pujiyanto, 2020) bahwa “media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan”. Oleh karena itu pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran, hal ini sangat sesuai dengan kurikulum merdeka, karena murid bisa berpartisipasi aktif untuk belajar.

Banyak permainan tradisional sederhana yang dapat menjadi sumber inspirasi dalam membuat sebuah media pembelajaran. Kita mengetahui bahwa permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini tidak hanya berlaku di negara kita saja, tetapi juga di berbagai negara lain di dunia, bahkan saat ini banyak permainan ular tangga di mainkan oleh orang dewasa. Permainan ini merupakan jenis permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan

secara individu. Sebagaimana dikutip dalam (Damayanti, 2019) secara psikologis, ular tangga terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosial. Berbeda dengan permainan berbasis media elektronik yang mengedepankan permainan individu, dimana anak-anak akan berkonsentrasi untuk sepenuhnya berinteraksi dengan media elektronik seperti komputer, video game atau play station. Para pakar psikologi menyebutkan, bahwa permainan ular tangga cenderung lebih menguntungkan dibandingkan dengan media elektronik.

Ular Tangga ini dimodifikasi sehingga menjadi media permainan yang komunikatif, mudah dimengerti dan tidak meninggalkan unsur budaya lokal khususnya budaya Kabupaten Bojonegoro, dengan visualisasi *eye catching*, atraktif dan menyenangkan untuk digunakan sebagai media belajar. Unsur budaya yang terdapat pembelajaran matematika disebut sebagai etnomatematika Irawan dalam (Fauzi & Lu'luilmaknun, 2019). Budaya di masukkan dalam proses pembelajaran sangat cocok di gunakan, agar peserta didik tidak hanya belajar matematika namun juga bisa belajar budaya terkhusus budaya Bojonegoro. Ular tangga berbasis etnomatematika disertai dengan gambar wisata Bojonegoro, tarian Bojonegoro serta batik Bojonegoro mutlak dibutuhkan dalam desain ular tangga ini. Sebuah penelitian psikologi pendidikan disebutkan bahwa anak-anak lebih mudah memahami bahasa visual dibandingkan dengan bahasa verbal. Dengan demikian, sebuah media pembelajaran yang penuh dengan ilustrasi full colour yang komunikatif akan meningkatkan minat siswa untuk belajar dan mengingat kembali pelajaran yang sudah diberikan Nugrani dalam (Amuntai & Selatan, 2016).

Website Pemkab Bojonegoro dicantumkan beberapa visi dan misi Kabupaten Bojonegoro pada tahun 2018-2023, salah satunya yaitu mewujudkan tata kehidupan sosial yang berlandaskan nilai-nilai religius dan kearifan lokal. Hal ini sesuai dengan media yang ingin dikembangkan oleh peneliti, yaitu permainan ular tangga dengan unsur budaya Bojonegoro, dengan memasukkan kearifan lokal Kabupaten Bojonegoro maka dapat ikut serta mensukseskan visi misi Kabupaten Bojonegoro. Dalam hal ini, sebagai pelajar Bojonegoro harus ikut serta dalam melestarikan dan menjaga beragam

kearifan budaya Bojonegoro, agar kearifan budaya Bojonegoro tidak luput dimakan usia. <https://bojonegoro.go.id/profile/visidanmisi-8>

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, pengembangan media permainan ular tangga dengan memasukkan unsur budaya Bojonegoro diharapkan dapat menunjang Kegiatan Belajar Mengajar di sekolah dengan tidak melupakan budaya daerahnya. Dan dengan adanya latar belakang dan situasi tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Kearifan Budaya Bojonegoro Berbasis Etnomatematika Sebagai Pengembangan Media Permainan Ular Tangga”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Peneliti melakukan identifikasi masalah agar yang dilakukan peneliti dapat terarah. Adapun identifikasi berdasarkan latar belakang sebagai berikut:

1. Mendukung keberlangsungan kesuksesan kurikulum merdeka belajar agar siswa bebas berekspresi, berinovasi dan lebih kreatif.
2. Penggunaan alat peraga dengan unsur permainan tradisional.
3. Perlunya melestarikan budaya khususnya untuk mendukung visi dan misi Bojonegoro.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti harus berpusat pada pengembangan media permainan ular tangga.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah. Maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran?

1.5 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terdapat tujuan masalah yaitu:

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung bagi peneliti tentang pengembangan media permainan ular tangga dengan menggunakan kearifan budaya Bojonegoro.

2. Bagi Peserta Didik

Menjadikan suasana belajar disekolah yang bahagia, suasana yang *happy* dan lebih kreatif.

3. Bagi Guru

Dapat memberikan informasi dan pengetahuan terhadap guru untuk melakukan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dengan menggunakan kearifan budaya Bojonegoro.

4. Bagi Sekolah

Memberikan informasi kepada kepala sekolah agar meningkatkan kualitas pendidikan dengan tidak melupakan budaya di Bojonegoro.

5. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi pembaca tentang pengembangan media permainan ular tangga berbasis etnomatematika dengan menggunakan kearifan budaya Bojonegoro.



UNUGIRI