

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Majunya suatu bangsa di tandai dengan adanya perbaikan dalam bidang pendidikan yang terjadi di dalam suatu Negara. Salah satu bentuk perbaikan tersebut yaitu ditandai adanya kemajuan teknologi yang semakin canggih yang meliputi di berbagai bidang. Pendidikan memiliki peran sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan, banyak jutaan terlahir sebagai generasi cerdas dan terampil yang dijadikan sebagai modal untuk mencapai perubahan yang lebih baik lagi, terlebih di era pandemi saat ini.

A.Bakar (2015:11), mengungkapkan secara istilah, pendidikan berasal dari kata “didik” yang artinya “perbuatan”. Pendidikan berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*paedagogie*”, yang berarti pengarahan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan “*education*” yang berarti pengembangan atau bimbingan. Dalam Istilah lain “*ta’lim*” yang berarti pengajaran dan “*ta’dib*” yang berarti melatih.

Mardianto (2016:8) bahwa pendidikan merupakan proses memberikan lingkungan supaya peserta didik dapat berinteraksi dengan lingkungan untuk menumbuhkan kemampuan yang ada pada dirinya. Keterampilan tersebut dapat berupa keterampilan

kognitif yakni mengasah pengetahuan, keterampilan afektif yakni mengasah kepekaan perasaan, dan keterampilan psikomotorik yakni keterampilan melakukan sesuatu. Dengan tiga keterampilan ini menurut Binyamin S. Bloom seorang peserta didik diharapkan dapat dilepas menjadi individu yang siap memasuki dunia luar sekolah.

Rusman (2011:14) mengemukakan pada hakikatnya, belajar merupakan metode berinteraksi yang ada di ruang lingkup individu. Belajar dapat dilihat sebagai metode yang mengarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui pengalaman. Menurut Lismawati, “Belajar merupakan sebuah proses yang menyebabkan adanya transformasi dalam tingkah laku atau kecakapan manusia, yang bukan dikarenakan dari proses perkembangan yang bersifat fisiologis” (Syah, 2005:25). Hal ini bermaksud bahwa dalam proses belajar itu akan terjadi sebuah metamorfosis tingkah laku pada diri seseorang yang melibatkan pengamatan, perasaan, dan sebagaimana yang bukan dikarenakan oleh pengaruh perkembangan.

Di dunia pendidikan, teknologi berkembang pesat mengikuti perkembangan zaman. Disisi lain, perkembangan teknologi juga berdampak pada hilangnya budaya lokal yang bersifat tradisional khususnya dalam pembelajaran di sekolah-sekolah. Padahal penanaman nilai budaya sangat penting agar menjadikan peserta didik menjadi generasi yang berkarakter. Praktik budaya jugamemungkinkan tertanamnya konsep

matematika dan mengakui bahwa semua orang mengembangkan cara khusus dalam melakukan aktivitas matematika yang disebut etnomatematika.

Menurut D'Ambrosia (1994:234), etnomatematika ialah mode, gaya, dan teknik untuk memahami dan menghadapi lingkungan alam dan budaya pada sistem budaya yang berbeda. Etnomatematika memiliki tujuan untuk mempelajari dan memahami peserta didik agar dapat mengolah, mengartikulasikan dan menggunakan ide-ide matematika sebagai konsep yang diharapkan dapat memecahkan masalah yang berkaitan dengan masalah sehari-hari. Hal ini menjadikan etnomatematika sebagai tolak ukur pembelajaran agar semakin luas dengan bantuan permainan tradisional terkhusus pada permainan engklek.

Geometri merupakan cabang matematika yang diajarkan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Geometri juga merupakan bidang yang sangat bermanfaat dalam kehidupan yang menyediakan pendekatan-pendekatan pemecahan masalah seperti gambar, diagram, vektor, sistem koordinat dan transformasi. Selain itu, diungkapkan oleh Burger & Culpepper (1993:140), bahwa geometri menjadi sarana untuk mempelajari struktur dalam matematika. Sebab, geometri mempelajari berbagai macam teorema serta pembuktiannya. Suhartini (2017:106), tujuan pembelajaran geometri agar siswa memperoleh

rasa percaya diri mengenai keterampilan matematikanya, sebagai pemecah masalah yang baik, dapat berkomunikasi secara matematis dan berpikir secara matematis.

Permendiknas nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi menyatakan bahwa mata pelajaran matematika diberikan kepada semua peserta didik untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kreatif, kritis dan kemampuan bekerjasama. Berpikir kritis matematis termasuk dalam kemampuan membaca dengan pemahaman dan mengidentifikasi materi secara matematis (Depdiknas, 2006:346).

Dalam konteks pendidikan, guru mengajar peserta didik memiliki tujuan agar dapat belajar dan menguasai isi pelajaran sehingga mencapai sesuatu yang dapat dinilai secara objektif berdasarkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik seorang peserta didik. Tetapi, dalam pengajaran sebelumnya, hanya memberikan kesan pekerjaan dalam satu pihak saja yaitu pekerjaan sebagai tenaga pendidik. Guru cenderung *test book oriented*, yang artinya hanya memberikan informasi rumus yang diikuti dengan pemberian contoh soal, sehingga siswa merasa jenuh, dan menyebabkan tingkat berpikir kritis matematis peserta didik kurang berkembang dan hasil belajar menjadi tidak optimal. Kondisi ini dapat menjadi bahan acuan untuk mengubah perspektif bahwasanya matematika itu dianggap jenuh akan lebih menjadi menyenangkan dengan adanya pengajaran dengan

menggunakan pendekatan etnomatematika melalui bantuan permainan engklek.

Sesuai penelitian terdahulu oleh Alit Darmawan, Sariyasa dan Gunamantha menjelaskan adanya realitas hubungan antara antara budaya beserta lingkungannya. Sehingga melalui permainan engklek tanpa disadari dapat menerapkan konsep matematika khususnya mengukur tingkat berpikir kritis matematis pada siswa. Penelitian ini menjadi pedoman untuk mengukur sejauh mana pengaruh etnomatematika dengan permainan engklek dapat mempengaruhi tingkat berpikir kritis matematis peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas VII MTS Amal Shaleh, kemampuan berpikir kritis matematis siswa masih belum berkembang dikarenakan pengajaran yang dilakukan guru sebelumnya belum menerapkan unsur etnomatematika terkhusus pada permainan engklek. Dengan menerapkan pendekatan etnomatematika peserta didik mampu menggunakan ide-ide matematika sebagai konsep untuk memecahkan masalah sehari-hari. Ketika menerapkan hal tersebut, matematika yang menggunakan objek-objek budaya khususnya pada materi geometri yang dapat dijadikan bahan ajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa sehingga siswa dapat menginterpretasi, menganalisis, mengevaluasi serta mampu memecahkan suatu masalah. Sesuai

dengan pendapat yang diungkapkan oleh Krulik dan Rudnik yaitu bahwa yang termasuk berpikir kritis dalam matematika ialah proses mempertanyakan, menghubungkan, menguji dan mengevaluasi tiap aspek yang ada dalam masalah ataupun situasi tertentu (Suhartini, 2017:108).

Berdasarkan latar belakang inilah penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Etnomatematika Berbasis *Game Based Learning* Pada Permainan Engklek Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas VII Pada Materi Geometri di MTS Amal Shaleh ”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Rendahnya berpikir kritis matematis siswa
2. Pembelajaran dikelas masih menggunakan pembelajaran konvensional
3. Sistem pembelajaran masih *teacher centered learning*.
4. Buku paket yang digunakan hanya berisi teks tanpa gambar dengan tampilan yang kurang menarik dan petunjuk kerja atau pengerjaannya kurang jelas dan sulit dipahami oleh siswa, serta kurangnya contoh aplikasi nyata tentang matematika dalam kebudayaan di kehidupan sehari-hari

5. Pemilihan model, pendekatan, metode yang monoton dalam pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang maka peneliti membatasi cakupan masalah yaitu hanya mengenai Pendekatan pembelajaran matematika berbasis *game based learning* pada permainan tradisional kelas VII pada materi geometri bangun datar di MTS Amal Shaleh . Pembatasan masalah dalam cakupan etnomatematika yaitu berupa alat, barang, serta permainan tradisional engklek yang ada dilingkungan sekitar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, idenfikasi masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1.4.1 Bagaimana kemampuan berpikir kritis matematis siswa dengan menggunakan pendekatan pembelajaran etnomatematika berbasis *game based learning* pada permainan engklek kelas VII di MTS Amal Shaleh?
- 1.4.2 Bagaimana pengaruh kemampuan berpikir kritis matematis siswa dengan menggunakan pendekatan pembelajaran etnomatematika berbasis *game based*

learning pada permainan engklek kelas VII di MTS Amal Shaleh?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

- 1.5.1 Untuk mengetahui sejauh apa kemampuan berpikir kritis matematis siswa dengan menggunakan pendekatan pembelajaran etnomatematika berbasis *game based learning* pada permainan engklek kelas VII MTS Amal Shaleh.
- 1.5.2 Untuk mengetahui pengaruh kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan pendekatan pembelajaran etnomatematika berbasis *game based learning* pada permainan tradisional kelas VII MTS Amal Shaleh.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat bagi semua kalangan yang berkecimpung dalam dunia pendidikan, antara lain yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Praktis

1.6.1.1 Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bahan ajar. Modul ini akan mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas dan

membimbing siswa dalam mengembangkan pengetahuannya.

1.6.1.2 Bagi Siswa

Pengembangan modul matematika ini dapat digunakan siswa sebagai sumber belajar dan dapat memfasilitasi siswa memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran matematika dan memudahkan pemahaman konsep matematika siswa. Modul pembelajaran matematika dengan pendekatan pembelajaran etnomatematika ini diharapkan dapat meningkatkan tingkat berfikir kritis dan bernalar siswa, memungkinkan siswa untuk belajar menekankan kemandirian, serta analitis dalam menyelesaikan soal dengan bimbingan yang disediakan.

1.6.1.3 Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pendidikan matematika dan sebagai alternatif dalam menyajikan materi, sebagai masukan untuk menentukan kebijakan dalam memilih ragam inovasi pembelajaran untuk membuat dan mengembangkan bahan ajar sesuai dengan situasi dan kondisi siswa serta potensi yang ada disekolah.

1.6.1.4 Bagi Peneliti

Menambah wawasan tentang mengembangkan modul matematika untuk bekal mengajar dan sebagai informasi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.

1.6.2 Manfaat Teoritik

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pembandingan dan sebagai referensi bahan yang berkaitan dengan proses berfikir siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN