

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dari pendidikan nasional dan *basic science* pada setiap jenjang pendidikan. Keberadaan matematika selalu ada di sektor kehidupan manusia, karena disadari atau tidak, pada kenyataannya dalam kegiatan sehari-hari tidak terlepas dari peran matematika, baik untuk kebutuhan praktis dalam memecahkan permasalahan maupun untuk membantu memahami bidang studi lainnya. Hal tersebutlah yang menjuluki matematika sebagai *Mathematics is the Queen of the Science* atau ratunya ilmu, karna dilihat dengan kegunaannya yang sangatlah besar. Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 mengenai tujuan pembelajaran matematika yakni: (a) memahami konsep matematika, mendeskripsikan bagaimana keterkaitan antar konsep matematika dan menerapkan konsep atau logaritma secara efisien, luwes, akurat, dan tepat dalam memecahkan masalah, (b) menalar pola sifat dari matemematika, mengembangkan atau memanipulasi matematika dalam menyusun argumen, merumuskan bukti, atau mendeskripsikan argumen dan pernyataan matematika, (c) memecahkan masalah matematika yang meliputi kemampuan memahami masalah, menyusun model penyelesaian matematika, menyelesaikan model matematiaka, dan memberi solusi yang tepat, dan (d) mengkomunikasikan argumen atau gagasan dengan diagram, tabel, simbol, atau media lainnya agar dapat memperjelas permasalahan atau keadaan.

Respon peserta didik diharapkan muncul sebagai bentuk hasil belajar yang sudah dilakukan sesuai dengan tujuan pembelajaran, Namun realitanya matematika masih menjadi momok menakutkan untuk sebagian peserta didik. Matematika dianggap oleh peserta didik sebagai mata pelajaran abstrak. Keabstrakan matematika ini karna objek dasarnya abstrak ,yaitu seperti fakta dari matematika, konsep pemahaman, dan operasi hitung, ciri keabstrakan yang tidak sederhana inilah yang menyebabkan matematika tidak mudah untuk dipelajari dan pada akhirnya banyak siswa yang kurang tertarik terhadap matematika (Murdiani, 2018).

Matematika sulit diterima oleh siswa dengan cepat karena bahasanya yang abstrak dan membutuhkan pemahaman yang mendalam, Selain itu, proses pembelajaran yang dilakukan secara pasif menjadikan matematika kurang bermakna bagi siswa dalam mempelajarinya. Proses pembelajaran matematika saat ini pendidik masih menerapkan metode pembelajaran yang konvensional saja tanpa menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran (Arnidha et al., n.d. 2022). Dampak minimnya kebermaknaan pembelajaran karna hanya menerapkan metode konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran dapat dilihat dari rendahnya penguasaan materi terhadap mata pelajaran matematika, terutama kemampuan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak. Salah satu materi matematika yang dianggap abstrak oleh sebagian besar siswa adalah Materi geometri. Geometri merupakan salah satu muatan matematika yang ada di berbagai jenjang pendidikan termasuk di

Sekolah dasar. Materi geometri yang ada sekolah dasar salah satunya yaitu pengenalan bangun datar beserta sifatnya dan cara menghitung keliling dan luas bangun datar, pada materi tersebut siswa dihadapkan pada konsep matematika yang abstrak sehingga berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan dari beberapa interaksi terhadap beberapa guru matematika yang ada di SD Negeri 1 Margakaya Kabupaten Pringsewu diperoleh fakta bahwa materi geometri sulit di mengerti dan sering dianggap suatu kesulitan bagi sebagian besar siswa. Siswa sulit membedakan jenis jenis bangun datar yang sangat beragam, sulit membedakan sifat sifat bangun datar, serta kesulitan dalam memahami rumus untuk menghitung luas ataupun keliling bangun datar, jadi upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah menggunakan pembelajaran yang bermakna, dimana siswa yang langsung berperan aktif dalam proses pembelajaran, siswa bisa menemukan sendiri konsep pembelajaran itu. Untuk menemukan sendiri konsep pembelajaran itu guru perlu menstimulus siswa agar dapat menemukan konsep matematika tersebut. Salah satu cara menstimulus siswa agar dapat menemukan konsep matematika tersebut adalah dengan cara pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai dan mudah untuk dipahami siswa, maka dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mengaitkan materi matematika dengan permasalahan faktual dan nyata dalam kehidupan sehari-hari salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang mengkolaborasikan matematika dengan budaya.

Matematika dan budaya merupakan dua hal yang berkaitan sangat erat, dimana matematika dan budaya tidak dapat dihindari dari kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan produk dari budaya yang berbasis kegiatan sosial manusia dan semua masyarakat memiliki praktik-praktik matematika yang dianggap paling sesuai dengan kehidupan sehari-hari dan budayanya. Pembelajaran matematika yang dihubungkan dengan budaya atau disebut juga dengan etnomatematika merupakan salah satu solusi untuk mengatasi sulitnya pembelajaran matematika materi geometri yang bersifat abstrak. Etnomatematika adalah suatu strategi pembelajaran yang menghubungkan pelajaran matematika dengan unsur budaya (Fauzi & Lu'luilmaknun, 2019). Menghubungkan pelajaran matematika dengan unsur budaya yang realistik dan nyata akan memudahkan siswa untuk memahami konsep matematika yang cukup sulit dan abstrak, Selain sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran, etnomatematika juga dapat dijadikan sebagai salah satu akses memperkenalkan budaya kepada siswa sehingga warisan budaya yang berasal dari nenek moyang tidak akan hilang oleh perkembangan zaman yang begitu pesat.

Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan kebudayaan, salah satunya adalah makanan tradisional jenis jajanan. Istilah jajanan itu sendiri merupakan suatu jenis makanan tradisional yang biasa dimakan sehari-hari, namun bukan merupakan makanan pokok. Kita sering mendengar kata Jajan yang artinya membeli sesuatu sebagai camilan, Sedangkan ketika

digabungkan antara Jajanan Pasar maka dapat diartikan sebagai makanan tradisional atau Jajanan yang biasa dijual di pasar. Pasar tradisional masih banyak ditemui diberbagai daerah, para pedagang dipasar tradisional masih menjual jajanan tradisional seperti kue lapis, kue demblong, kue lapis dan masih banyak lagi. Jajanan tersebut sudah dikenal sejak dulu dan sudah berlanjut dari generasi ke generasi yang masih eksis sampai sekarang. Jajanan tradisional memiliki berbagai macam bentuk dan jika dilihat secara seksama bentuk bentuk tersebut memiliki unsur geometri yang dapat dijadikan media dalam pendidikan khususnya matematika. Unsur geometri yang terdapat di jajanan tradisional yaitu bangun datar seperti segitiga, persegi, dan persegi panjang. Unsur unsur geometri yang terdapat pada jajanan tradisional dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis etnomatematika untuk mengatasi konsep geometri yang abstrak. bentuk jajanan tradisional yang beragam dapat memvisualisasikan bentuk bentuk bangun datar serta dapat dijadikan alat bantu merekonstruksi konsep rumus geometri bangun datar, sehingga dengan begitu siswa dapat menyelesaikan permasalahan geometri yang dianggap abstrak itu dan diharapkan adanya pencapaian hasil belajar matematika siswa pada materi geometri menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan jajanan tradisional sebagai media pembelajaran geometri di sekolah dasar. Oleh karena itu, judul penelitian ini adalah pengaruh jajanan tradisional sebagai

media pembelajaran geometri berbasis etnomatematika terhadap hasil belajar siswa di SD.

B. Rumusan Masalah

Dari permasalahan di atas dapat peneliti rumuskan yaitu “apakah terdapat pengaruh jajanan tradisional sebagai media pembelajaran geometri berbasis etnomatematika terhadap hasil belajar siswa di SD?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh jajanan tradisional sebagai media pembelajaran geometri berbasis etnomatematika terhadap hasil belajar siswa di SD?

D. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka peneliti membatasi lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Obyek Penelitian : Jajanan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Geometri Berbasis Etnomatematika.
2. Subyek Penelitian : Siswa SD kelas IV
3. Waktu Penelitian : Semester genap tahun pelajaran 2022/2023
4. Tempat Penelitian : SD Negeri 1 Margakaya Kab.Pringsewu

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian diharapkan mampu memberi manfaat di antaranya:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan tentang pengaruh jajanan tradisional sebagai media pembelajaran geometri berbasis etnomatematika terhadap hasil belajar siswa di SD. Penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya mengenai media pembelajaran berbasis etnomatematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan jajanan tradisional sebagai media pembelajaran geometri berbasis etnomatematika mampu memberikan pengalaman yang berbeda kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga mereka mampu memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar secara optimal.

b. Bagi Guru

Informasi dan makna yang diperoleh dari penelitian ini dapat di manfaatkan oleh para guru sebagai bahan referensi mendalam bagi pelaksanaan pembelajaran matematika yang dikolaborasikan dengan budaya.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran matematika dan memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

