

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Permendikbudristek Nomor 8 tahun 2024 mengacu pada Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang perubahan atas peraturan pemerintah nomor 57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, menerangkan bahwa pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilakukan secara terencana dan berkelanjutan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan mampu berkontribusi dalam masyarakat. Pendidikan mencakup berbagai aspek, termasuk pengembangan keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Pendidikan terbagi menjadi dua yaitu Pendidikan formal dan informal. Pendidikan formal merupakan jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang, umumnya diselenggarakan oleh lembaga pendidikan seperti sekolah dasar. Pendidikan informal merupakan proses belajar yang tidak terstruktur, umumnya diperoleh dari keluarga.

Kemendikbudristek (2022) telah mengeluarkan kebijakan yang dinamakan Merdeka Belajar. Hal ini sebagaimana tercantum dalam kebijakan program Merdeka Belajar yang diperkenalkannya sebuah kurikulum baru, yakni Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka dicanangkan dapat memberi ruang yang lebih leluasa bagi pengembangan kompetensi siswa terutama pada jenjang sekolah dasar (Mulyasa, 2023). Kurikulum Merdeka merupakan

kurikulum pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar siswa mempunyai waktu yang cukup untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna dan efektif dalam meningkatkan keimanan, ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan akhlak mulia serta menumbuhkembangkan cipta, rasa, dan karsa peserta didik sebagai pelajar sepanjang hayat yang berkarakter profil pelajar Pancasila (Suwandi et al., 2023).

Salah satu cara untuk mewujudkan karakter profil pelajar Pancasila di sekolah dasar yaitu melalui kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Hasan et al., 2021, h. 62). Kegiatan pembelajaran di sekolah dasar sangat beragam mulai dari pembelajaran IPAS, Bahasa Indonesia, Matematika, Agama, Bahasa Inggris, PPKn, Seni Budaya, dan Pendidikan Jasmani. Kegiatan pembelajaran harus menciptakan lingkungan yang komunikatif dan terbuka yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dan guru, dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi dan kemampuan berpikir siswa untuk memperoleh pengetahuan secara mandiri. Salah satu pembelajaran yang selaras dengan kemampuan berpikir siswa adalah pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika merupakan salah satu upaya untuk membantu siswa mengembangkan konsep atau prinsip matematika dengan kemampuannya sendiri. Menurut Anggraeni et al., (2022) dengan menghubungkan proses pembelajaran dengan pembelajaran

matematika, dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan membantu siswa membangun pemahaman terhadap konsep matematika dan kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV pada hari senin, 21 Oktober 2024 di sekolah SD Negeri 248 Palembang mengungkapkan bahwa pertama, sebagian besar siswa kelas IV SDN 248 Palembang kurang menyenangi pelajaran matematika karena menurut siswa banyak materi pelajaran yang penuh dengan hitung-hitungan. Kedua, kemampuan numerasi siswa SDN 248 Palembang masih berada pada level sedang 66,67% (kuning). Ketiga, guru belum mengoptimalkan keterbaharuan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan pendidikan sekarang, sehingga media pembelajaran kurang bervariasi dalam proses pembelajaran di kelas. Selama ini media pembelajaran masih terbatas sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa dan menyebabkan sebagian besar siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Keempat, hasil belajar siswa masih menunjukkan nilai yang bervariasi dengan banyak siswa yang belum mencapai standar capaian pembelajaran dalam kemampuan numerasi.

Mengacu pada permasalahan diatas, pembelajaran matematika harus mendapatkan perhatian lebih untuk ditingkatkan karena (Agustina, 2024, h. 1) menyatakan bahwa matematika merupakan suatu alat untuk mengembangkan dan membina kemampuan logis, kritis, dan sistematis pada diri seseorang. Dalam pembelajaran matematika siswa dapat membangun pemahamannya sendiri dengan melihat situasi matematika dalam kehidupan sehari-hari

(Ariyana & Suastika, 2022). Salah satunya dengan mengintegrasikan konteks budaya dan tradisi lokal dalam pembelajaran matematika sehingga siswa dapat melihat relevansi matematika dalam kehidupan sehari-hari yang dikenal dengan pembelajaran matematika berbasis etnomatematika. Etnomatematika adalah kegiatan budaya tertentu yang dapat digunakan dalam memahami, mengekspresikan, dan menggunakan konsep-konsep serta praktik-praktik kebudayaan yang digambarkan oleh peneliti sebagai sesuatu yang matematis (Cahyadi et al., 2020). Etnomatematika mengakui bahwa praktik matematika tidak hanya terbatas pada pendekatan formal yang ditemukan di sekolah, tetapi juga tercermin dalam aktivitas sehari-hari di masyarakat (Sardin & Rosjanuardi, 2024)

Menurut Sunedi & Syaflin, (2024) bahwa etnomatematika merupakan suatu budaya dan tradisi yang di kemas kedalam matematika sebagai sumber pengetahuan awal dari pemahaman tentang matematika. Penerapan matematika etnik dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan matematika dapat membantu siswa memahami matematika lebih mendalam dan memiliki pemahaman terhadap budayanya sendiri, yang nantinya akan memudahkan para pendidik dalam menanamkan nilai-nilai budaya pada diri siswa. Pembelajaran matematika berbasis etnomatematika menekankan pada spontanitas menemukan solusi masalah matematika, rasa ingin tahu, keinginan bertanya, kemampuan menyangkal dan memperkirakan, kemampuan mengevaluasi penemuan yang tidak terduga sebagai usaha yang berguna, struktur dan matematika (Daimah & Suparni, 2023).

Etnomatematika yang terinspirasi dari wisata budaya Kota Palembang berupa Museum Sultan Mahmud Badaruddin II, diharapkan dapat menjadi pendekatan yang inovatif dalam pembelajaran matematika. Sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran kontekstual dan bermakna, sehingga siswa dapat mengaitkan pengetahuan akademis dengan kehidupan sehari-hari dan budaya mereka sendiri (Della et al., 2024). Hal ini dapat berdampak pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah dan kemampuan numerasi siswa.

Matematika sering kali dipandang sebagai disiplin ilmu melalui materi yang berfokus pada perhitungan dan analisis angka, sehingga beberapa siswa merasa tertekan dan kurang tertarik. Salah satu materi matematika yaitu bangun datar, yang melibatkan berbagai konsep seperti luas, keliling dan ciri-ciri geometris siswa merasa kesulitan dalam memahami dan menerapkan rumus-rumus yang ada. Jika pengajaran tidak disertai dengan metode yang menarik dan relevan, seperti penggunaan konteks sehari-hari atau media yang variatif dan interaktif, siswa akan semakin merasa bahwa pelajaran matematika adalah beban, bukan sebagai sesuatu yang menarik dan bermanfaat. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan pendekatan yang lebih menarik dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi ciri-ciri bangun datar, agar siswa dapat melihat relevansi dan aplikasi nyata dari konsep-konsep yang dipelajari.

Pentingnya media pembelajaran yang bervariasi digunakan dalam proses pembelajaran matematika baik media konvensional maupun media digital.

Menurut Hasan et al., (2021) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Media pembelajaran dapat menunjang kemudahan dan keberhasilan proses belajar yang memungkinkan peserta didik lebih cepat menyerap ilmu dari pembelajaran yang disampaikan menggunakan alat atau perangkat, baik keras (*hardware*) maupun lunak (*software*) (Widianto et al., 2021).

Salah satu media digital pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran berbasis *website*. Menurut Yunus et al., (2023) media pembelajaran berbasis *website* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Media pembelajaran *website* memberikan beberapa keuntungan, yaitu materi pembelajaran dapat dilihat kapan pun dan di mana pun serta materi pembelajaran dapat di-*update* setiap saat. Media pembelajaran *website* relevan untuk mengajarkan matematika dengan cara yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, dengan memanfaatkan pengetahuan matematika yang ada dalam budaya mereka. Media pembelajaran etnomatematika berbasis *website* akan membuat pembelajaran lebih bermakna dengan memanfaatkan teknologi dan menggabungkan pengetahuan matematika dengan budaya yang membuat siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penerapan media pembelajaran etnomatematika berbasis *website* dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan matematika dapat membantu siswa memahami matematika lebih mendalam dan memiliki pemahaman terhadap budayanya sendiri, yang nantinya akan memudahkan para guru dalam menanamkan nilai-nilai budaya pada diri siswa. Siswa sendiri menyadari bahwa nilai-nilai budaya yang menjadi bagian dari karakter bangsa sudah tertanam dalam diri siswa sejak dini (Sunedi & Syaflin, 2024). Matematika yang tumbuh dalam masyarakat dan berkembang selaras dengan budaya lokal, masih tergolong baru dalam dunia pendidikan, namun dapat dijadikan inti dalam proses pembelajaran dan metode pengajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Etnomatematika Berbasis *Website* Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas IV SD Negeri 248 Palembang”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada:

1. Penggunaan media pembelajaran etnomatematika berbasis *website* terhadap kemampuan numerasi siswa materi ciri-ciri bangun datar segiempat.

2. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri 248 Palembang pada mata pelajaran matematika materi ciri-ciri bangun datar segiempat.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah disebutkan, maka peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti yaitu apakah terdapat pengaruh media pembelajaran etnomatematika berbasis *website* terhadap kemampuan numerasi siswa kelas IV SD Negeri 248 Palembang?.

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media etnomatematika berbasis *website* terhadap kemampuan numerasi siswa kelas IV SD Negeri 248 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antar lain sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung teori-teori yang berkaitan tentang pembelajaran matematika khususnya terkait dengan penggunaan media berbasis teknologi dan berkaitan dengan budaya dalam proses pembelajaran sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

- a) Meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.
- b) Meningkatkan motivasi siswa agar lebih aktif, interaktif, dan bersemangat dalam proses pembelajaran matematika.

2. Bagi guru

- a) Memberikan alternatif pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efisien dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa.
- b) Sebagai bahan referensi guru dalam proses peningkatan kualitas pembelajaran.

3. Bagi sekolah

- a) Memberikan dorongan kepada semua guru kelas, guru matematika dan guru lainnya dalam menggunakan media pembelajaran sehingga terciptanya suasana pembelajaran yang bermakna.
- b) Sebagai sarana peningkatan mutu pendidikan

4. Bagi peneliti

- a) Menambah pengetahuan tentang pembelajaran matematika dan menambah wawasan terkait media pembelajaran yang efektif
- b) Hasil penelitian dapat dijadikan referensi dalam penelitian selanjutnya