

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri, yaitu untuk membudayakan manusia atau memuliakan kemanusiaan manusia. Terlaksananya pendidikan dengan baik dan tepat, diperlukan suatu ilmu yang mengkaji secara mendalam bagaimana harusnya pendidikan itu dilaksanakan (Syafri & Zen, 2017, p. 15).

Pendidikan atau pedagogi (kegiatan mendidik) mencakup banyak hal, dan sangat berkaitan dengan perkembangan manusia. Mulai dari : perkembangan fisik, pikirannya, perasaannya, kemauannya, kesehatan, keterampilan, sosial, dan lainnya, termasuk perkembangan rohani, semuanya ditangani oleh pendidik. Jadi, mendidik maknanya adalah membuat manusia berubah lebih baik dari sebelumnya, membuat manusia meningkat hidupnya, dari kehidupan alami/yang lama menjadi baik/berbudaya. Mendidik sama saja dengan kegiatan membudayakan manusia (Neolaka & A. Neolaka, 2017, p. 9). Oleh karena itu manusia harus mendapatkan pendidikan untuk memenuhi semua perkembangan pada manusia itu sendiri dengan melakukan pendidikan formal disekolah.

Sekolah merupakan tempat yang tepat bagi siswanya untuk mengaktualisasikan keterampilan, serta bakat yang dimiliki. Keterampilan merupakan sarana untuk menopang kehidupan seseorang bahkan banyak orang meyakini bahwa memiliki keterampilan jauh lebih penting dari pada mengetahui pengetahuan semata. Oleh sebab itu, siswa harus dilibatkan secara aktif dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka. Hal ini bertujuan untuk membuat siswa bertanggung jawab atas diri dan pendidikannya, sehingga mereka akan belajar untuk meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah (Syafri & Zen, 2017, p. 73). Setiap manusia mengetahui banyak hal tentang kehidupan dan tentang dirinya sendiri seperti pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya. Pengetahuan yang wajib dipelajari manusia salah satunya pengetahuan matematika yang dapat membuat manusia berpikir lebih sistematis.

Yasmita (Musfufah & Afriansyah, 2021, p. 192) matematika adalah ilmu-ilmu yang mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, matematika adalah ratunya ilmu dan juga menjadi pelayan ilmu lain. Menurut Binangun & Hakim (2016) pada umumnya matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak disenangi oleh sebagian siswa, sebagian siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang tidak mudah dipahami, karena terlalu banyak menghafal rumus, soal-soal rumit dan siswa menghindari kesulitan-kesulitan tersebut (Febriyani, dkk, 2022, p. 88). Oleh sebab itu diharapkan guru bisa membuat dan

menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar menambah minat dan memotivasi siswa dalam belajar matematika.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa, pemakaian media pembelajaran dapat menambahkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat mudah dipahami (Nurrita, 2018, p. 172). Media digunakan untuk membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan dapat lebih berinteraksi dalam proses pembelajaran, media yang dianggap efektif tidak selalu tentang media yang modern tetapi juga dapat menggunakan media yang masih berhubungan erat dengan budaya agar dapat mempelajari materi serta mengetahui dan melestarikan budaya lokal yang ada disekitar mereka, seperti belajar matematika dengan menggunakan pembelajaran yang berbasis etnomatematika.

Putra & Mahmud pembelajaran berbasis etnomatematika merupakan bagian yang penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bagi siswa. Dimana pengembangan ilmu pengetahuan tersebut didapat dalam proses pendidikan (Muhammad, dkk, 2023, p. 428). Ditinjau dari terjadinya proses pendidikan, ada dua segi yang harus dikembangkan, yaitu proses individual dan proses sosial. Beberapa ahli

pendidikan lebih menekankan kepada bagaimana mengembangkan semua kemampuan dasar (potensi) yang sudah dimiliki anak sejak lahir.

Hasil dari kegiatan observasi secara langsung yang telah dilakukan di SD Negeri 38 Palembang ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di SD Negeri 38 Palembang diantaranya adalah masih terbatasnya fasilitas media digital seperti proyektor, dan masih ada beberapa guru yang belum terlalu memahami cara penggunaan media digital, dengan kurangnya ketersediaan media dalam pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif, mengakibatkan masih banyaknya siswa yang belum memahami konsep pelajaran matematika.

Berkaitan dengan hal di atas peneliti memberikan inovasi baru di SD Negeri 38 Palembang dengan membuat dan mengembangkan alat bantu media pembelajaran *Spinning Paper* berbasis Etnomatematika di mata pelajaran matematika materi bangun datar, peneliti melakukan inovasi dengan membuat media yang lebih menarik dan lebih kreatif.

Media *Spinning Paper* ini dibuat dan di rancang dalam bentuk permainan dan masih melibatkan kebudayaan lokal Palembang didalamnya kerna melibatkan siswa secara langsung agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran sekaligus mengenalkan kebudayaan lokal Palembang kepada siswa. Dengan menggunakan media *Spinning Paper* sehingga siswa dan guru lebih sering berinteraksi saat jam pembelajaran

berlangsung dan menciptakan suasana kelas yang asik dan tidak membosankan.

Urgensi penelitian ini adalah peneliti ingin membuat dan memberikan inovasi baru di SD Negeri 38 Palembang, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Spinning Paper* yang berbasis etnomatematika untuk menambah daya tarik siswa terhadap pelajaran matematika dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 38 Palembang.

Beradasrkan uraian diatas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Media *Spinning Paper* Berbasis Etnomatematika Palembang Materi Bangun Datar Kelas III SD.**

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun indentifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Masih kurangnya ketersediaan fasilitas media pembelajaran seperti media digital (Proyektor) dan masih ada beberapa guru yang belum terlalu memahami cara penggunaan media digital.
- 2) Rendahnya kemampuan memahami konsep matematika dikarenakan kurangnya contoh yang nyata dan kontekstual sehingga menyebabkan siswa kesulitan untuk memahami pembelajaran.
- 3) Masih kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang melibatkan budaya.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Sehubungan dengan judul pengembangan media yang hanya terfokus pada mata pelajaran matematika. Maka pengembangan yang dipilih hanya materi bangun datar dengan memadukan budaya Palembang.
- 2) Penelitian dilakukan guna untuk membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran matematika materi bangun datar kelas III Sekolah Dasar.
- 3) Pengujian produk pada media *Spinning Paper* untuk melihat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

1.4 Perumusan Masalah

- 1) Bagaimana pengembangan media *Spinning Paper* berbasis etnomatematika Palembang materi bangun datar kelas III SD yang valid ?
- 2) Bagaimana pengembangan media *Spinning Paper* berbasis etnomatematika Palembang materi bangun datar kelas III SD yang praktis?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menghasilkan media pembelajaran *Spinning Paper* berbasis etnomatematika Palembang pada materi bangun datar yang memenuhi kriteria valid untuk pembelajaran matematika kelas III SD.
- 2) Menghasilkan media pembelajaran *Spinning Paper* berbasis etnomatematika Palembang pada materi bangun datar yang memenuhi kriteria praktis untuk pembelajaran matematika kelas III SD.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Sebagai alternatif untuk meningkatkan pemahaman konsep bangun datar dan menambah pengetahuan tentang media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian media pembelajaran *Spinning Paper* ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti mendapatkan pengalaman dan pengetahuan serta wawasan tentang membuat dan mengembangkan media yang menarik.

b) Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran *Spinning Paper* ini siswa dapat lebih aktif, dan memotivasi siswa untuk lebih giat lagi belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekaligus tetap mengetahui dan melestarikan budaya Palembang.

c) Bagi Guru

Media *Spinning Paper* berbasis etnomatematika Palembang ini diharapkan dapat mendorong guru agar lebih kreatif menciptakan dan menggunakan media yang lebih relevan sehingga dapat menambah daya tarik siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media yang menarik dan tetap melibatkan kebudayaan Palembang.

d) Bagi Sekolah

Dapat memberikan inovasi baru bagi sekolah agar dapat ikut mengembangkan dan menyangkutkan kebudayaan lokal dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang peneliti kembangkan secara lebih rinci:

- 1) Pengembangan media *Spinning Paper* yang berbasis etnomatematika, yang didalamnya memadukan pembelajaran matematika dengan budaya Palembang.
- 2) Box media *Spinning Paper* yang memiliki ukuran 50 cm x 30 cm.
- 3) Pengembangan media pembelajaran yang berbasis etnomatematika berbentuk permainan Spin nomor soal yang berdiameter 17,5 cm dan spin materi yang berdiameter 20,5 cm.
- 4) Media *Spinning Paper* dilengkapi 10 soal beserta kunci jawaban dan dilengkapi buku panduan penggunaan media tersebut.
- 5) Materi yang dimuat pada media adalah materi pokok kurikulum 2013 pada tema 8 kelas III SD.