

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era abad 21 keterampilan tingkat tinggi (*Higher Order Competence*) sangat diperlukan. Keterampilan tingkat tinggi yang dibutuhkan siswa pada abad 21 yaitu (komunikasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah, kolaborasi, dan berfikir kreatif) (Sopandi, 2017, hal. 133) Berbagai keterampilan tersebut dikenal dengan *Communication, Critical thinking, and Problem solving, Collaboration, dan Creative Thinking* yang merupakan singkatan dari 4C. Sehubungan dengan itu proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa harus memberikan keterampilan 4C, sehingga dapat meningkatkan keterampilan serta pengetahuan siswanya. Revolusi industri 4.0 secara tidak langsung mengubah cara pandang tentang pendidikan di Abad 21 ini. Berubahnya pendidikan Abad 21 ini tidak hanya sekedar konsep cara mengajar, akan tetapi juga jauh yang lebih mendasar seperti, perubahan cara pandang terhadap pendidikan itu sendiri

Pendidikan merupakan suatu proses dalam membentuk sikap, keterampilan dan pengetahuan, melalui pengajaran yang diberikan oleh guru. Menurut (Zalhendri, 2017, hal. 27) pendidikan adalah bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaan dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain. Hal ini berarti, pendidikan merupakan suatu kegiatan/ bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak yang bersifat mendidik menuju kedewasaan yang akan berguna bagi dirinya sendiri dan

juga untuk orang banyak. Pendidikan tersebut dilakukan dalam berbagai jenjang pendidikan formal termasuk pendidikan dasar (SD).

Pada pendidikan sekolah dasar, peserta didik diwajibkan menguasai pembelajaran yang bersifat tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar bermakna kepada peserta didik di SD. Pada pembelajaran tematik di sekolah dasar ini memerlukan strategi para pendidik yang baik, dikarenakan para peserta didik yang masih terbilang kecil yang pada masanya hanya memiliki keinginan untuk bermain. Maka dari itu, perlu adanya strategi guru yang baik agar dapat terciptanya pembelajaran yang efektif pada saat di kelas.

Pembelajaran yang efektif biasanya ditandai dan diukur oleh tingkat ketercapaian yang telah direncanakan oleh guru. Tingkat ketercapaian berarti pula menunjukkan bahwa sejumlah pengalaman belajar secara internal dapat diterima oleh para siswa. Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan, diperlukan berbagai keterampilan. Di antaranya adalah keterampilan mengajar. Dengan demikian untuk menciptakan pembelajaran yang efektif maka diperlukan keterampilan guru dalam menciptakan suasana belajar yang baik diantaranya melalui variasi media.

Proses pembelajaran merupakan interaksi multi arah yang dilakukan oleh guru dan siswa yang bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran yang berkualitas memfasilitasi siswa untuk belajar dengan nyaman,

interaktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat belajar dan berfikir kritis. Proses belajar yang menyenangkan adalah pembelajaran yang mampu menciptakan motivasi belajar pada diri siswa (Cahyadi, 2016, hal. 244) Oleh karena itu, dalam hal ini perlu adanya sikap guru yang baik dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas agar terjadi situasi kelas yang kondusif dan menyenangkan. Pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dapat tercipta ketika komunikasi antara guru dan peserta didik baik Untuk itu, perlu adanya variasi pembelajaran agar para siswa terutama di kalangan sekolah dasar tidak mudah jenuh dalam menerima materi yang diberikan.

Implementasi keterampilan variasi dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran, gaya mengajar guru yang interaktif, penerapan model pembelajaran dan metode pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakter siswanya. Proses pembelajaran yang bervariasi akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Perasaan senang saat siswa belajar akan mempengaruhi semangat dan motivasi belajar siswa dalam memahami suatu materi. Hal ini menjadi dorongan sehingga daya pemahaman siswa dapat meningkat.

Proses pembelajaran dalam matematika tidak lepas dari simbol-simbol dan konsep berpikir dengan logika, analisis, sistematis dan teratur. Dalam proses berlangsungnya pembelajaran matematika, rasa bosan dan keadaan sulit menerima informasi yang disampaikan pendidik tidak terlepas dari kreasi pendidik sendiri yang menyiapkan agar dapat menarik perhatian dari siswa. Proses pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu dapat mengaitkan antara pembelajaran matematika dengan

kehidupan siswa, salah satunya yaitu dengan buday. Setiap siswa tentunya tidak asing dengan kebudayaan lokal disekitar tempat tinggalnya, maka guru dapat membawa kebudayaan lokal ke dalam proses belajar mengajar dikelas.

Kebudayaan lokal yang dikaitkan dengan ilmu matematika dikenal dengan istilah etnomatematika. Ilmu ini dapat digunakan untuk mengungkap realitas hubungan antara budaya lingkungan dan matematika saat mengajar. Melalui teori etnomatematika, pembelajaran terkesan lebih menarik dan siswa dapat memperoleh pemaknaan kontekstual berdasarkan pengalamannya sebagai bagian dari masyarakat.

Inovasi media pembelajaran berbasis etnomatematika dapat disajikan dengan bentuk yang berbeda dan memanfaatkan perkembangan teknologi masa kini, yaitu salah satunya dengan menggunakan LKPD. Tujuan pengembangan bahan ajar berbentuk LKPD seperti yang dikemukakan oleh (Agustina, 2022, hal. 24) adalah untuk menghasilkan produk baru untuk diterapkan pada siswa agar mampu menyelesaikan permasalahan dikelas. Penerapan LKPD kepada siswa menjadi satu upaya untuk mengimplementasikan sisi positif dari kemajuan teknologi agar siswa dapat terarah dalam menghadapi kemajuan teknologi. Berdasarkan uraian diatas peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pemanfaatan LKPD Berbasis Etnomatematika Dalam Pemahaman Soal Cerita Kelas III SDN 13 Palembang”**

1.2 Fokus Dan Sub fokus Penelitian

a). Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah Pemanfaatan LKPD Berbasis Etnomatematika Dalam Pemahaman Soal Cerita Kelas III SD N 13 Palembang.

b). Sub fokus Penelitian

Sub fokus penelitian ini adalah Bagaimana Pemanfaatan LKPD berbasis Etnomatematika Dalam Pemahaman Soal Cerita Kelas III SD N 13 Palembang.

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Pemanfaatan LKPD Berbasis Etnomatematika Dalam Pemahaman Soal Cerita Kelas III SDN 13 Palembang?.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Bagaimana Pemanfaatan LKPD Berbasis Etnomatematika Dalam Pemahaman Soal Cerita Kelas III SDN 13 Palembang.

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka peneliti menyimpulkan manfaat dari penelitian ini yaitu, sebagai berikut :

- a) Bagi Guru, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan mengenai pemanfaatan LKPD berbasis etnomatematika dalam pemahaman soal cerita dalam pemahaman soal cerita kelas III SD.

- b) Bagi peserta didik, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis serta kualitas belajar peserta didik dan juga meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- c) Bagi sekolah, penelitian ini bermanfaat untuk membantu guru dalam mengembangkan dan memahami lebih dalam tentang pemanfaatan LKPD berbasis etnomatematika dalam pemahaman soal cerita kelas III SD.
- d) Bagi penelitian selanjutnya, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas mutu, serta sarana dan prasarana pembelajaran dimasa yang akan datang. Dengan menjadikan masukan dalam mengatasi masalah dalam pemanfaatan LKPD berbasis etnomatematika dalam pemahaman soal cerita kelas III SD N 13 PALEMBANG.