

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab I ini membahas mengenai (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Penelitian, (6) Manfaat Hasil Penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Kemampuan pemecahan masalah memiliki dampak yang besar bagi siswa. Para ahli menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah dapat diterapkan pada proses pembelajaran salah satunya pelajaran matematika. Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kemampuan yang penting dan mendasar dalam pembelajaran matematika. Kemampuan untuk memecahkan masalah matematika adalah keterampilan yang dapat membantu siswa dalam pengambilan keputusan salah satunya pada siswa sekolah dasar.

Pemecahan masalah merupakan bagian kurikulum dari matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran maupun penyelesaiannya, siswa dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang bersifat tidak rutin. Polya (1985) mengartikan pemecahan masalah sebagai satu usaha mencari jalan keluar dari satu kesulitan guna mencapai satu tujuan yang tidak begitu mudah segera untuk dicapai. Polya (1985) mengajukan empat langkah fase penyelesaian masalah yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian,

menyelesaikan masalah dan melakukan pengecekan kembali semua langkah yang telah dikerjakan.

Kemampuan pemecahan masalah matematis diharapkan menjadi salah satu keterampilan utama siswa dalam pembelajaran, khususnya di tingkat sekolah dasar. Dalam pelajaran matematika, kemampuan ini sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep, mengambil keputusan dan mengaplikasikan pengetahuan pada situasi kehidupan nyata. Matematika seharusnya menjadi sarana bagi siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, relevan, dan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Selain itu, penerapan metode pembelajaran yang inovatif, seperti etnomatematika, dapat membuat pembelajaran matematika lebih kontekstual, menarik, dan dekat dengan budaya siswa.

Pada penerapan kurikulum merdeka pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk mengimplementasikan pemahaman matematika dalam kehidupan sehari-hari, banyak peran yang sangat penting dalam membantu segala aktivitas maupun kegiatan manusia yang berkaitan dengan perhitungan (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian).

Menurut Badan Standar Kurikulum, Asesmen, dan Pendidikan Kemendikbudristek (2022), siswa dapat mencapai nilai ketuntasan paling tinggi dengan rentangan 86-100. Menurut Standar Penilaian Universitas Pendidikan Ganesha, siswa dapat mencapai tingkat penguasaan paling tinggi dengan rentangan 85-100 (Standar Penilaian, 2018). Secara nasional, hasil belajar siswa berada pada kategori sangat baik dengan rentangan 90-100 sesuai dengan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5 (Agung, dkk, 2022).

Dalam sistem pendidikan, guru mempunyai peran yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif agar dapat meningkatkan mutu pendidikan (Efendi & Sholeh, 2023). Salah satu upaya yang dilakukan dalam penyampaian materi yaitu dengan merancang suatu pembelajaran yang menggunakan penerapan pembelajaran yang efektif dan menarik guna meningkatkan pemecahan masalah dalam aktivitas kegiatan pembelajaran dan meningkatkan nilai siswa kelas V di Gugus 1 Abiansemal dengan mencapai nilai ketuntasan yaitu 86-100, dan dapat disimpulkan siswa sudah mencapai ketuntasan dan perlu pengayaan atau tantangan lebih (Kemendikbudristek, 2022).

Namun kenyataannya, berdasarkan hasil observasi pada siswa SD Gugus 1 Abiansemal kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih rendah. Hal ini disebabkan dari hasil observasi di Gugus 1 Abiansemal belum optimalnya menggunakan metode dan model pada saat proses pembelajaran. Selain itu, motivasi siswa untuk belajar dan menyelesaikan masalah masih rendah. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti melihat masih adanya siswa yang kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan dari guru, dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru belum inovatif sehingga mengakibatkan kejenuhan dan kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran selain itu siswa mengalami kesulitan dalam pengaplikasian matematika dalam kehidupan nyata .

Permasalahan yang ditemukan menjadi kendala bagi guru dalam proses kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dari permasalahan tersebut tentu berdampak pada kompetensi pengetahuan siswa pada mata pelajaran

matematika. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika materi bangun datar berada pada rata-rata 50,18% , yang dapat dinyatakan belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang di perlukan (kemendikbudristek,2022).

Berdasarkan harapan dan kenyataan tersebut, terjadi kesenjangan antara harapan yaitu dapat mengoptimalkan dalam proses pembelajaran siswa berlangsung di sekolah dengan mencapai nilai ketuntasan yaitu 86-100 dengan kenyataan bahwa rata-rata hasil belajar yang di peroleh siswa mata pelajaran matematika materi bangun datar berada pada rata- rata 50,18% yang dapat dinyatakan belum mencapai ketuntasan hanya remedial di bagian yang diperlukan. Berdasarkan hal tersebut, terjadi selisih sebesar 35,82% dari standar nilai acuan ketuntasan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. Kesenjangan tersebut disebabkan kurangnya mengoptimalkan metode, model dalam pembelajaran berlangsung, kurang fokusnya siswa pada saat proses pembelajaran, kurangnya menggunakan media yang efektif dan kurangnya pengaplikasian penerapan matematika dalam kehidupan sehari – hari.

Faktor penyebab terjadinya kesenjangan antara harapan dan kenyataan dapat dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Amanda dan Darwis (2023) faktor-faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu: (1) faktor minat yang memiliki pengaruh yang besar terhadap pembelajaran, apabila pembelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tersebut tidak akan tertarik dalam mengikuti pembelajaran, (2) faktor bakat yang memungkinkan siswa untuk mencapai prestasi dalam bidang

tertentu, (3) faktor konsentrasi yang memusatkan pikiran atau perhatian agar mampu memahami materi dengan mengesampingkan hal-hal yang mengganggu

Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu solusi yang dapat di tawarkan untuk menarik perhatian, minat, dan fokus siswa yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang menarik yang dapat memotivasi dan meningkatkan pemecahan masalah pada siswa dengan menerapkan etnomatematika. etnomatematika merupakan bentuk matematika yang telah terlebur dalam kebudayaan. Menurut Nuh dan Dardiri (2017) secara bahasa, etnomatematika terdiri tiga kata yaitu awalan “etno” yang artinya sesuatu yang sangat luas yang mengacu pada konteks sosial budaya, termasuk bahasa, jargon, kode perilaku, mitos, dan simbol.

Pada dasarnya etnomatematika merupakan nilai-nilai matematika yang termuat atau diimplementasikan oleh para leluhur di berbagai belahan dunia dalam melaksanakan aktivitas sehari-harinya sehingga menjelma menjadi budaya mereka. Pandangan itu sejalan dengan pandangan yang mengatakan bahwa etnomatematika adalah irisan antara matematika, pemodelan, dan antropologi budaya menurut pendapat Rosa (2016). Menurut pendapat Rahayu (2014) juga telah mengkaji etnomatematika yang ada pada kerajinan anyaman di Bali serta kaitannya dalam pembelajaran. Unsur-unsur matematika yang dapat dipelajari pada kerajinan anyaman antara lain konsep- konsep dan bentuk – bentuk dari jenis bangun datar. Selain yang telah disebutkan, salah satu unsur budaya Bali yang lain tak kalah menariknya adalah jejahitan Bali.

Jejahitan Bali merupakan simbolis dari sebuah peradaban Hindu di Bali. Banyak para lelaki yang bisa membahasakan dan menyebutkan bebantenan, namun

sama sekali tidak pernah mengetahui bagaimana rumitnya dalam mempraktikkan bebantenan. Secara konseptual “majejahitan” sebagaimana diungkapkan oleh Putra (2015) merupakan suatu aktivitas untuk mendapatkan bentuk-bentuk dari potongan bahan dedaunan seperti “busung” (daun kelapa yang masih muda atau janur), “selepan” (daun kelapa yang masih hijau), “ron” (daun enau yang masih hijau), “ambu” (daun masih muda yang berwarna putih) dan “ental” atau rontal (daun dari pohon ental masih muda dan memalui proses pengeringan).

Dalam seni mejejahitan ini kaya akan unsur-unsur matematika yang dapat dijadikan sumber pembelajaran matematika di kelas. Jejahitan Bali yang tak terhingga jumlahnya dan keberadaannya yang begitu dekat dengan siswa dapat memberikan pengaruh yang sangat mampu dimanfaatkan khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji unsur-unsur matematika yang ada pada jejahitan Bali.

Jejahitan Bali yang tak terhingga jumlahnya dan keberadaannya yang begitu dekat dengan siswa dapat memberikan pengaruh yang sangat vital jika mampu dimanfaatkan khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah. Wawasan tentang etnomatematika yang ada dalam tradisi seni mejejahitan yang hampir tiap hari digeluti siswa diharapkan akan membuatnya semakin termotivasi untuk belajar dan secara tidak langsung akan semakin mencintai budaya yang dimiliki. Terlebih jika pembelajaran dilakukan dengan penerapan video animasi, membuat siswa akan semakin termotivasi dalam pembelajaran guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalahnya.

Media video pembelajaran merupakan media yang bersifat audio visual, yang mana pesan atau materi dapat disampaikan melalui audio (suara) dan visual (gambar), sehingga materi yang diajarkan dapat dilihat sekaligus didengar menurut Dewi (2020). Hal ini semakin memudahkan pengaplikasian media video pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di rumah maupun di sekolah. Media video pembelajaran yang cocok digunakan untuk mendukung proses penanaman konsep matematika agar terasa lebih bermakna adalah media video pembelajaran yang dapat memuat penjelasan suatu hal yang nyata dan mudah ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari menurut Lestari & Sujana (2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sinaga (2024) dimana dengan mengimplementasikan video explainer dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal yang sama ditemukan dalam penelitian Fitri (2023) dimana video animasi memenuhi kriteria valid, praktis, serta efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas maka judul penelitian yang diambil adalah “Pengaruh Penerapan Etnomatematika Jejahitan Bali Berbantuan Video Animasi Materi Bangun Datar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Kelas V SD Di Gugus 1 Abiansemal Tahun Ajaran 2024/2025”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan di SD Gugus I Abiansemal, masalah yang teridentifikasi sebagai berikut.

1. Belum optimalnya variasi dalam penggunaan model dan metode dalam pembelajaran.
2. Pencapaian nilai rata-rata siswa dalam pemecahan masalah masih relative rendah.
3. Rendahnya fokus dan minat siswa dalam belajar matematika.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di paparkan, permasalahan yang cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang di teliti sehingga dapat di berikan gambaran jelas berkaitan dengan pelaksanaan penelitian ini. Adapun batasan masalah yang di teliti ini yaitu terbatas pada masalah penerapan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dan pemecahan masalah matematika materi bangun datar.

Berdasarkan uraian masalah tersebut maka penelitian ini akan di batasi pada pengaruh Penerapan Etnomatematika Jejahitan Bali Berbantuan Video Animasi Materi Bangun Datar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Kelas V SD Di Gugus 1 Abiansemal Tahun Ajaran 2024/2025

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut.

Apakah terdapat Pengaruh yang signifikan pada Penerapan Etnomatematika Jejahitan Bali Berbantuan Video Animasi Materi Bangun Datar Terhadap

Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Kelas V SD Di Gugus 1 Abiansemal Tahun Ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada Penerapan Etnomatematika Jejahitan Bali Berbantuan Video Animasi Materi Bangun Datar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Kelas V SD Di Gugus 1 Abiansemal Tahun Ajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran dalam ilmu pendidikan mengenai Penerapan Etnomatematika Jejahitan Bali Berbantuan Video Animasi Materi Bangun Datar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Kelas V SD Di Gugus 1 Abiansemal Tahun Ajaran 2024/2025.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang Penerapan Etnomatematika Jejahitan Bali dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan profesional guru dalam memilih dan menerapkan model dan media pembelajaran dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan.

2. Kepala Sekolah

Dapat memberikan masukan dan dijadikan acuan bagi kepala sekolah sebagai upaya dalam menciptakan guru yang memiliki pengetahuan tentang berbagai model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

3. Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi bagi peneliti bidang pendidikan sebagai bahan untuk mendalami objek penelitian yang sejenis. Hasil penelitian juga dapat memberikan suatu konsep dan fakta baru yang bisa dijadikan pedoman dalam perancangan perencanaan pembelajaran maupun pedoman dalam perancangan penelitian selanjutnya.