BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkelas terbentuk melalui proses primer yakni pendidikan. Melalui pendidikan manusia mampu menjadi pribadi yang unggul dalam perbuatan, sikap, serta pemikirannya dan memahami sesuatu yang belum dipahami.

Dalam pendidikan ini berlangsung suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik demi mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, di rancanglah sebuah pedoman dalam kegiatan pembelajaran yang disebut dengan kurikulum. Kurikulum yang diterapkan di dalam dunia pendidikan negara ini adalah Kurikulum 2013 (K-13). Karakteristik penilaian dari K-13 yaitu : Otentik, belajar tuntas, berkesinambungan, teknik penilaian yang bervariasi serta berdasarkan acuan kriteria.

Salah satu kriteria penilaian dari K-13 adalah belajar tuntas. Belajar tuntas yaitu capaian minimal dari kompetensi setiap muatan mata pelajaran yang perlu dikuasai oleh setiap peserta didik dalam waktu tertentu. Acuan penilaian yang digunakan dalam ketuntasan belajar yaitu penilaian acuan kriteria (PAK). PAK merupakan penilaian capaian kompetensi yang didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM ini ditentukan oleh masing – masing sekolah.

Pada awal pemberlakuannya di SD, K-13 ini melaksanakan pembelajaran tematik yang terdiri dari bidang studi Bahasa Indonesia, bidang studi PPKn, bidang studi IPS, bidang studi Matematika dan bidang studi IPA. Seiring dengan

perkembangan zaman pada tahun 2017, bidang studi PJOK dan Matematika terpisah dari pembelajaran tematik yang dimulai dari kelas IV SD/MI hal tersebut tertuang dalam Permendikbud No 24 tahun 2016 .

Saat ini dunia mengalami Globalisasi, globalisasi membawa banyak dampak yang mengejutkan, salah satunya mulai tergerus kebudayaan lokal. Budaya merupakan segala hasil karya, pikiran, perasaan serta kemauan manusia secara kelompok maupun individu untuk meningkatkan kehidupan manusia. Pendidikan dan kebudayaan tidak dapat dipisahkan. Pendidikan membuat orang berbudaya serta budaya hanya bisa dibentuk oleh pendidikan . oleh karena itu pendidikan perlu dipadukan dengan bauran kebudayaan, dikarenakan kebudayaan setiap bangsa itu selalu dinamis, kreatif sesuai dengan dinamika di masyarakat.

Pendidikan yang sering diberikan di sekolah salah satunya adalah bidang studi matematika. Bidang studi ini diajarkan pada semua jenjang pendidikan mulai dari Pendidikan dasar – Perguruan tinggi, bidang studi ini sangat diperlukan dalam kehidupan sehari – hari seperti untuk memecahkan permasalahan yang ada. Matematika merupakan disiplin ilmu yang mampu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, berpikir serta berargumen dalam kehidupan sehari – hari (Susanto, 2019)

Kegiatan pembelajaran matematika di SD belum menunjukkan hasil yang memuaskan hal tersebut dapat dilihat dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 26 – 28 Oktober 2019 di SD Gugus Letda Made Putra Kecamatan Denpasar Utara, diperoleh data berupa hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) ganjil Tahun Ajaran 2019/2020 yang menunjukkan bahwa kompetensi siswa belum memuaskan, dikarenakan nilai siswa masih ada dibawah KKM. Dari 462

siswa kelas V, sebanyak 72,51% atau 335 siswa belum tuntas, selain banyak siswa yang nilai PTS semester ganjilnya belum tuntas, pada saat peneliti melakukan studi pendahuluan masih terdapat proses pembelajaran matematika yang dilakukan masih bersifat konvensional, kurang maksimalnya penggunaan model pembelajaran sehingga siswa menganggap bidang studi matematika sebagai pelajaran yang susah dipahami serta menyebabkan kurangnya minat siswa untuk mempelajari matematika sehingga ini menyebabkan banyak siswa yang nilai kompetensi pengetahuan matematikanya belum tuntas, selain itu matematika yang diperoleh di dalam kelas sangat berbeda dengan yang ditemukan anak dalam kehidupan sehari – hari. Oleh karena itu diperlukan sesuatu yang dapat menjembatani antara matematika dengan kehidupan sehari – hari yang berbasis pada kebudayaan lokal.

Terkait dengan masih banyak siswa yang nilai kompetensi pengetahuan matematikanya belum tuntas maka perlu adanya inovasi agar nilai kompetensi pengetahuan matematika siswa lebih baik. Salah satu inovasi yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Probing Prompting* (*PP*). *PP* yakni suatu model pembelajaran yang menggunakan pendekatan berpikir dan berbasis masalah dimana dalam penerapannya guru menyajikan beberapa pertanyaan yang bersifat menuntun dan menggali pengetahuan siswa sehingga terjadi suatu proses berpikir yang mengaitkan pengalaman dan pengetahuan siswa dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari oleh siswa (Huda,2014).

Hal yang dapat menjembatani antara matematika dengan kehidupan sehari – hari yang berbasis pada kebudayaan lokal yaitu *Ethnomathematics,* yang sering

dikenal sebagai etnomatematika. Etnomatematika merupakan sebuah kajian kebudayaan yang digunakan untuk mengidentifikasi unsur-unsur matematika yang terdapat dalam budaya tersebut yang dapat digunakan dalam untuk pembelajaran matematika

Berdasarkan pemaparan diatas, dilakukan sebuah penelitian dengan judul " Pengaruh Model Pembelajaran Probing Prompting Berbasis Etnomatematika Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas V SD Gugus Letda Made Putra Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2019/2020 "

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan penguraian latar belakang penelitian, sehingga teridentifikasi tiga masalah di SD yakni sebagai berikut

1. Dilihat dari hasil nilai PTS semester ganjil TA 2019/2020 dari 462 siswa kelas V di gugus tersebut, sebanyak 335 siswa yang nilai kompetensi pengetahuan matematikanya belum tuntas
2. Belum maksimal penggunaan model pada pembelajaran khususnya Matematika sehingga mempengaruhi kompetensi pengetahuan siswa
3. Proses pembelajaran di kelas yang belum mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari – hari peserta didik

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan, adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu, nilai matematika siswa masih ada yang belum tuntas, yang disebabkan karena belum maksimalnya penggunaan model pembelajaran khususnya matematika serta saat proses pembelajaran di kelas

belum mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari – hari yang mempengaruhi kompetensi pengetahuan matematika siswa. Sehingga dalam penelitian ini dilakukan pengujian pengaruh model pembelajaran Probing Prompting berbasis Etnomatematika terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas V SD Gugus Letda Made Putra Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu:

Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Probing Prompting* berbasis *Etnomatematika* terhadap kompetensi pengetahuan Matematika kelas V SD Gugus Letda Made Putra Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2019/2020 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Probing Prompting* berbasis *Etnomatematika* terhadap kompetensi pengetahuan Matematika kelas V SD Gugus Letda Made Putra Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Beberapa manfaat diperoleh melalui dilaksanakannya penelitian ini yakni sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

   Dilaksanakannya penelitian ini dapat menyumbangkan beberapa bentuk pengetahuan serta pemikiran berupa pentingnya penggunaan suatu model yang bisa selaras dengan persoalan sehari – hari dalam proses belajar yakni model *Probing Prompting* berbasis etnomatematika yang dapat dimanfaatkan sebagai suatu acuan dalam bidang pendidikan di SD khususnya pada proses pembelajaran matematika.

2. Manfaat praktis

   Dari segi praktis, manfaat hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

   a) Manfaat kepada siswa

      Mampu memberikan suasana belajar yang bervariasi, lebih efektif, dan tidak membosankan agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar matematika di sekolah

   b) Manfaat kepada guru

      Sebagai bahan untuk meningkatkan pengetahuan dan menambah pengalaman guru terhadap berbagai inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga pembelajaran matematika di kelas menjadi kondusif dan efektif.

   c) Manfaat kepada kepala sekolah

      Hasil penelitian yang telah diperoleh dapat digunakan sebagai acuan referensi alternatif dalam mengelola proses belajar di kelas, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang kondusif serta mempengaruhi pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran Matematika.

d) Manfaat kepada peneliti lain

Dengan dilakukannya penelitian ini untuk menambah bahan bacaan dan inspirasi khususnya pada model *PP* berbasis etnomatematika.