

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum Merdeka hadir dalam rangka pemulihan pembelajaran, dengan bercirikan menekankan pada konten yang esensialisme agar siswa dapat memperdalam konsep dan memperkuat kemampuan literasi dan numerasi melalui pembelajaran yang berdiferensiasi berbasis proyek untuk mewujudkan profil pelajar pancasila (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Jadi, kurikulum merdeka memberikan kebebasan dan berpusat pada siswa, guru dan sekolah untuk bebas berinovasi, belajar mandiri dan kreatif dalam menentukan pembelajaran yang sesuai, berdasarkan tingkat perkembangan siswa dengan karakteristik, potensi, serta kebutuhan siswa yang berbeda-beda.

Berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang pedoman pelaksanaan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran menjelaskan bahwa pembelajaran menekankan pada aspek pembelajaran intrakurikuler dan proyek penguatan profil Pancasila. Matematika sebagai pembelajaran intrakurikuler mengacu pada capaian pembelajaran dari setiap fase. Pembelajaran tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi pembelajaran juga menekankan pada proyek-proyek yang mengangkat profil pelajar Pancasila sebagai pelajar sepanjang hayat yang berkompeten global dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Matematika sebenarnya dekat dengan budaya dan kehidupan sehari-hari, namun menjadi suatu bentuk yang abstrak dan formal ketika berkaitan dengan pendidikan formal, sehingga matematika menjadi kaku, tidak fleksibel, dan jauh dari budaya serta kehidupan sehari-hari manusia (Alangui, 2010, Muhtadi, 2017). Matematika formal pada akhirnya menjauhkan teori dari kaitannya dengan budaya dan kehidupan sehari-hari siswa. Pada pembelajaran matematika di sekolah, guru hanya *transfer knowledge* dan siswa hanya menerima tanpa didorong untuk berfikir kritis, kreatif, dan refleksif atas

pengetahuan yang dipelajari dan diperolehnya (D'Ambrosio, 2016; Risdiyanti & Prahmana, 2020). Sehingga perlu upaya untuk menghubungkan kembali unsur-unsur yang terdapat dalam kebudayaan ke dalam pembelajaran matematika di sekolah.

D'Ambrosio (1999) mengatakan bahwa pembelajaran yang memberi siswa masalah nyata dan menginspirasi mereka untuk mencari dan memecahkan masalah tersebut untuk kepentingan umat manusia dapat membantu siswa percaya, menghargai dan mengenali akar budaya mereka sendiri, dan dengan mudah mengasimilasi budaya tanpa berpikir kritis tentang nilai-nilainya. Pembelajaran matematika disusun secara kontekstual, salah satunya dengan pembelajaran berbasis budaya. Budaya merupakan bagian dari kehidupan siswa yang dapat memandu cara siswa belajar dan menganggap matematika (Revina & Leung, 2019). Salah satu konsep yang membahas tentang hubungan antara matematika dengan budaya adalah etnomatematika.

Etnomatematika adalah program untuk menciptakan pengetahuan baru, sehingga matematikawan harus memandang masyarakat secara keseluruhan termasuk memandang dimensi budaya konstitusionalnya (D'Ambrosio, 2016). Landasan etnomatematika yang paling penting adalah kesadaran akan banyak cara untuk mengetahui dan melakukan matematika yang berkaitan dengan nilai-nilai, ide, gagasan, cara, teknik, dan praktik dalam keragaman budaya (D'Ambrosio, 2001; D'Ambrosio, 2007). Etnomatematika mewakili cara berbagai kelompok budaya membuat realitas matematika mereka sendiri melalui ide, gagasan, cara, teknik dan praktik matematik yang digunakan dalam aktivitas sehari-hari (Prahmana, 2017).

Dalam pembelajaran matematika, matematika sangat perlu dikontekstualisasikan dengan lingkungan dan budaya siswa karena sains pada hakekatnya lahir dari kebutuhan dan harapan anggota masyarakat dalam suatu budaya tertentu untuk merespon lingkungan dan berbagai masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan mereka. Selain itu, perlu dilakukan pendekatan nilai-nilai moral dan keadilan sosial melalui etnomatematika, sehingga tercermin

dalam diri siswa dan dapat diterapkan dalam kehidupan siswa sehari-hari (Prahmana, 2017).

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya dalam upaya menanamkan ide, metode, dan teknik matematika melalui penggunaan pemodelan matematika (Prahmana dkk, 2021). Indonesia memiliki beragam macam budaya yang memiliki peluang untuk dapat meningkatkan sistem pendidikan matematika, melalui upaya transformatif untuk mendekatkan matematika dengan realitas siswa dengan budaya (Zulkardi, 2002; Abdullah, 2017). Hal ini menciptakan peluang untuk memanfaatkan konteks atau budaya lokal dalam pembelajaran matematika, yang dapat meningkatkan penalaran kritis dan minat siswa dengan menemukan kembali matematika yang berakar pada budaya di sekitar siswa dan mengambil manfaat dari konsep matematika yang mereka pelajari dan temukan.

Kebudayaan di Indonesia sangat beragam, baik dalam bentuk pakaian adat, permainan tradisional, makanan, tradisi, tarian tradisional, dan bangunan. Yang memiliki nilai-nilai budaya, sejarah, dan filosofis penting yang dapat membentuk karakter siswa, seperti percaya diri, simpati, empati, menghargai orang lain, kepedulian terhadap masalah sosial dan berjiwa sosial, serta bertanggung jawab (Widodo, 2019). Indonesia juga merupakan negara dengan beberapa jenis permainan tradisional yang berbeda di Nusantara, yang telah menjadi sifat dan ciri khas dari budaya setempat.

Permainan bangsa Nusantara merupakan kekayaan budaya yang memiliki nilai-nilai luhur untuk diwariskan kepada anak-anak pada generasi berikutnya (Lintangkawuryan, 2018). Permainan tradisional adalah salah satu warisan budaya yang harus dilestarikan dan menjadi identitas suatu bangsa, namun muncul fakta yang mengkhawatirkan bahwa keberadaan permainan tradisional telah mengalami kepunahan seiring semakin luasnya keberadaan permainan modern, yang pada dasarnya tidak mengakar kuat pada identitas budaya lokal yang menjadi warisan budaya leluhur Indonesia (Ariesta, 2019).

Kebudayaan Indonesia khususnya di wilayah pulau Jawa memiliki banyak permainan tradisional yang masih ada dan dilestarikan sampai sekarang yang sering disebut dolanan anak. Di Jawa Tengah terdapat puluhan jenis dolanan anak yang cukup terkenal, misalnya boy-boy-an, gobak sodor, bekel, dakon, dan lain-lain. Ada juga dolanan anak yang dimainkan dengan diiringi lirik atau lagu, seperti dolanan cublak-cublak suweng. Lagu dolanan merupakan salah satu bentuk tradisi lisan yang dibawakan oleh orang Jawa. Tradisi lisan merupakan salah satu kearifan lokal yang mengandung pelajaran tersembunyi yang selama ini belum dipahami masyarakat luas (Wahyuningsih, 2009).

Lirik lagu yang mengiringi dolanan anak cublak-cublak suweng pada umumnya terkesan sangat sederhana tetapi jika dilihat lebih mendalam, lirik yang terkandung dalam lagu dolanan cublak-cublak suweng tersebut sarat akan makna. Dapat dikatakan bahwa lirik lagu tersebut memperkuat nilai-nilai budaya bangsa. Lagu dolanan dirasa memiliki makna estetis, musikal dan kultural. Dari segi musikal, lirik dan iramanya berhubungan dengan perkembangan musikalitas anak. Dari segi kultural, lagu dolanan dapat mengajarkan anak agar disiplin dan menjaga harmoni dengan alam, sesama manusia, dan orang tua. Mengajarkan lagu dolanan merupakan alternatif untuk mengatasi modernisasi yang biasanya menjauhkan anak untuk memiliki moral yang baik (Triyono, 2000). Berdasarkan hasil observasi di tempat penelitian, SMA Negeri 1 Ambarawa, siswa mengetahui permainan tradisional cublak-cublak suweng namun pada saat ini siswa sudah jarang untuk memainkannya karena permainan tradisional menjadi kalah saing dengan permainan modern yang lebih canggih. Siswa pada zaman sekarang lebih suka dengan permainan yang menggunakan *smartphone* dan alat-alat yang modern.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari (Akbar dkk, 2018). Mengingat pentingnya matematika ini bagi kehidupan manusia, maka matematika salah satu pelajaran yang dipelajari siswa mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Namun sampai saat ini matematika merupakan

pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa (Siregar, 2017). Berdasarkan hasil observasi di tempat penelitian, SMA Negeri 1 Ambarawa, siswa juga mengatakan bahwa matematika itu pelajaran yang sulit. Siswa mengatakan bahwa matematika merupakan pelajaran yang penuh dengan angka-angka, rumus dan perhitungan, sehingga membutuhkan logika dan ketelitian untuk mengerjakannya.

Konsep-konsep abstrak dalam matematika yang disusun secara berurutan atau berjenjang perlu adanya suatu pembuktian, karena matematika tidak lepas dari pembuktian. Oleh karena itu, kunci utama dalam belajar matematika adalah perlu penguatan daya ingat siswa agar tetap mempelajari konsep sebelumnya untuk mempelajari konsep yang selanjutnya akan dipelajari (Suandito Billy, 2017). Dalam matematika, sesuatu yang abstrak disebut konsep. Ketika siswa diminta untuk sekedar menghafal sesuatu maka siswa akan merasa kesulitan. Konsep memerlukan adanya suatu pembangunan pada diri siswa dengan cara guru tidak memberikan sesuatu secara langsung (N. Fitriani et al, 2018).

Dari hasil observasi tempat penelitian di SMA Negeri 1 Ambarawa dan hasil wawancara dari salah satu guru matematika di sekolah tersebut yaitu Bapak Wahyu Eka Murjiyanta, S.Pd, menunjukkan bahwa pada kenyataannya pembelajaran matematika masih berpusat pada guru. Siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, tanpa memberikan hasil pemikiran kritis dan reflektif atas ilmu yang diperoleh. Guru masih mengalami kesulitan dalam mendesain pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan pendesainan pembelajaran matematika pada permainan tradisional cublak-cublak suweng pada materi peluang yang akan diterapkan pada siswa kelas X SMA. Desain pembelajaran pada permainan tradisional cublak-cublak suweng diharapkan dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran matematika dalam mempelajari materi peluang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi adanya masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Masih terdapat siswa yang menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit.
2. Permainan tradisional telah mengalami kepunahan seiring semakin luasnya keberadaan permainan modern, sehingga ingin memperkenalkan kembali budaya permainan tradisional kepada siswa khususnya pada permainan tradisional cublak-cublak suweng.
3. Guru masih mengalami kesulitan dalam mendesain pembelajaran matematika.

1.3 Batasan Masalah

Tidak semua masalah yang diidentifikasi dalam bagian identifikasi masalah akan dibahas. Penelitian ini dibatasi pada pendesaian lintasan belajar pada sub materi peluang untuk siswa kelas X SMA. Lintasan belajar yang dimaksud adalah hasil lintasan belajar yang telah didesain oleh peneliti dan diujicobakan kepada siswa di sekolah. Selain itu, lintasan belajar ini menggunakan pendekatan etnomatematika berupa permainan tradisional cublak-cublak suweng untuk mendesain lintasan belajar dengan materi peluang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pembelajaran peluang dengan permainan tradisional cublak-cublak suweng untuk mendukung pemahaman siswa akan konsep dasar peluang?
2. Bagaimana peran konteks permainan tradisional cublak-cublak suweng untuk mendukung pemahaman siswa tentang konsep peluang?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui desain pembelajaran peluang dengan permainan tradisional cublak-cublak suweng untuk mendukung pemahaman siswa.
2. Mengetahui peran konteks permainan tradisional cublak-cublak suweng untuk mendukung pemahaman siswa tentang konsep peluang.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis bagi masyarakat, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca mengenai desain pembelajaran peluang pada permainan tradisional cublak-cublak suweng dan dapat memberikan inovasi dalam pembelajaran matematika, serta dapat menjadi solusi dari permasalahan siswa dalam mempelajari materi peluang.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil desain lintasan belajar menggunakan konteks permainan tradisional cublak-cublak suweng dapat berperan untuk mendukung pemahaman peserta didik mengenai konsep peluang.
- b. Hasil desain pembelajaran menggunakan permainan tradisional cublak-cublak suweng dapat digunakan guru sebagai salah satu inovasi dalam melakukan pembelajaran mengenai konsep dasar peluang.
- c. Hasil penelitian dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain dalam mengembangkan desain pembelajaran menggunakan konteks permainan tradisional cublak-cublak suweng.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa desain pembelajaran dengan materi peluang menggunakan konteks permainan tradisional cublak-cublak suweng. Pada pengembangan desain pembelajaran ini dilengkapi dengan pengembangan beberapa media yang mendukung pembelajaran diantaranya yaitu buku siswa, buku guru, video, dan lembar evaluasi belajar siswa berupa tes.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Desain pembelajaran peluang dengan permainan tradisional cublak-cublak suweng pada penelitian ini dikembangkan berdasarkan teori etnomatematika yang dikembangkan oleh D'Ambrosio dan juga mengacu pada pembelajaran dengan kurikulum merdeka. Permasalahan yang sering terjadi pada pembelajaran matematika saat ini yaitu masih terdapat siswa yang menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, siswa juga belum memahami keterkaitan antara ilmu matematika dengan budaya dan kehidupan sehari-hari, serta guru masih mengalami kesulitan dalam mendesain pembelajaran matematika. Dasar pengembangan teori ini sesuai dengan permasalahan yang terjadi pada saat ini, oleh karena itu teori ini dipilih sebagai dasar pengembangan desain pembelajaran peluang dengan menggunakan konteks permainan tradisional cublak-cublak suweng.

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah desain pembelajaran tidak dapat mencakup materi matematika di sekolah secara keseluruhan hanya dapat menyumbangkan desain pembelajaran untuk satu materi dari sekian banyak materi yang diajarkan di sekolah, yaitu materi konsep dasar peluang.