

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting dalam pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, dan keahlian suatu bangsa (Eliyanto dan Wibowo 2013). Hal itu tertulis dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa pendidikan yang bermutu diperlukan untuk menunjang keberhasilan suatu pendidikan. Kegiatan proses belajar mengajar selanjutnya harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, tersusun, teratur, dan sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan yang bermutu.

Siswa mempelajari berbagai mata pelajaran melalui proses belajar mengajar di sekolah, termasuk matematika. Matematika memegang peranan dan urgensi dalam pendidikan. Hal ini dikarenakan matematika sebagai pengetahuan dasar atau pengetahuan yang menjadi landasan bagi berkembangnya bidang keilmuan lainnya. Matematika diterapkan sebagai pemecahan masalah dalam kehidupan. Misalnya untuk menghitung, mengukur bobot, menguraikan informasi, mengolah informasi, dan lain-lain (Jatmiko 2015). Selain itu, sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami matematika karena banyaknya konsep, operasi, dan prinsip yang terkandung dalam mata pelajaran tersebut. Sehingga matematika kurang menarik atau bahkan tidak menarik bagi mereka. Hal ini mengakibatkan matematika kurang diminati oleh siswa (Laily, Jalal, dan Karnadi 2019; Mariani 2017).

Siswa harus memiliki minat yang kuat untuk belajar. Kemampuan siswa dalam matematika akan terhambat jika mereka kurang tertarik untuk mempelajarinya. Hal ini didukung oleh penelitian yang mendapatkan hasil bahwa minat siswa dalam belajar

matematika dapat menyebabkan partisipasi mereka dalam pembelajaran tersebut. Siswa dapat mempelajari dan mempraktekkan matematika dengan baik jika mempunyai minat tinggi kepada matematika. Ini akan membantu mereka berprestasi dalam matematika (Ranti 2016; Imami 2015; Sirait 2016). Siswa dengan minat belajar rendah tidak bisa mencapai potensi maksimal mereka. Sebaliknya siswa yang tingkat minatnya tinggi akan mencapai keberhasilan belajar yang maksimal (Sulistyawati 2020).

Banyak alasan mengapa siswa tidak mau belajar matematika, seperti masalah penerapan model pembelajaran yang diajarkan (Dwi Utami 2013). Akibatnya siswa belum dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran karena pendidik belum mengoptimalkan interaksi untuk mendorong minat belajar siswa (Sholehah, Hdanayani, dan Prasetyo 2018). Oleh karena itu, guru sangat penting untuk melaksanakan kegiatan belajar yang bervariasi. Salah satunya yaitu melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran (Sulistyawati 2018). Maka kurangnya minat belajar dapat dikaitkan dengan penerapan model pembelajaran agar dapat memotivasi siswa supaya belajar matematika dengan model pembelajaran yang sesuai. Salah satunya adalah *Problem Based Learning* (PBL). Hal ini didukung oleh beberapa penelitian yang menunjukkan minat belajar matematika siswa meningkat dengan penerapan *Problem Based Learning* (Sholikhakh, Pujiarto, dan Suwdanono 2019; Safitri, Reffiane, dan Subekti 2020; Rahayu dan Hartono 2016).

Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran dimana siswa mempelajari keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, dan pengetahuan suatu mata pelajaran, melalui pemanfaatan masalah dunia nyata (Nurhadi 2004). *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan permasalahan yang bukan hanya

mengirim ilmu dari satu siswa ke siswa lainnya, tetapi juga mendorong pemikiran kolaboratif antara siswa, guru, dan siswa lainnya (Aman 2016). Menurut pandangan ini, kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematika akan dipengaruhi secara tidak langsung oleh unsur budaya (Novianti 2022). Sebagaimana menurut (Cahyadi et al. 2020) bahwa siswa harus mampu memecahkan masalah untuk memahami pentingnya matematika untuk kehidupan.

Dalam kehidupan sehari-hari, pendidikan dan kebudayaan tidak dapat dipisahkan karena sebagian besar konsep matematika pada kehidupan ditemukan dalam budaya (Asharianti dan Yulia 2021; Yuniar dan Pujiastuti 2020). Merujuk dari pernyataan tersebut, etnomatematika adalah salah satu yang mempunyai fungsi sebagai penghubung atau perantara antara kebudayaan dan pendidikan (Amirah dan Budiarto 2022). Etnomatematika adalah sarana pengembangan pengetahuan matematika yang terdapat dalam kehidupan budaya masyarakat (Nur Azmi dan Rosdiana 2022). Oleh karena itu, mendorong siswa untuk mengenali keterkaitan antara konsep matematika dan etnomatematika merupakan salah satu keterampilan yang diperlukan untuk memecahkan masalah matematika.

Budaya Indonesia sangat beragam, unik, dan bervariasi. Salah satunya adalah permainan *engklek*. Menurut (Syaripuddin 2020), permainan *engklek* merupakan permainan yang memiliki banyak nama berbeda dan dimainkan hampir di seluruh wilayah Indonesia. Permainan *engklek* memiliki banyak unsur matematika (Yuniar dan Pujiastuti 2020). Dalam permainan ini siswa dapat belajar bagaimana memecahkan masalah sambil bermain, dan mereka berlatih dan mencoba lagi untuk menyelesaikan suatu masalah dengan benar.

Siswa lebih banyak terlibat dan tertarik dalam belajar matematika ketika etnomatematika *engklek* digunakan untuk pembelajaran matematika. Hal ini dikarenakan selama bertambahnya pengalaman siswa tidak hanya sekedar mencari tahu tentang materi saja, namun siswa juga diberikan permainan yang dapat melibatkan mereka membuat mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga belajar lebih menyenangkan yang dapat mendorong minat siswa dalam belajar matematika. Berdasarkan penjelasan tersebut, etnomatematika dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang menyenangkan dan menarik yang dapat membangkitkan minat siswa terhadap matematika (Maulida dan Jatmiko 2019; Asharianti dan Yulia 2021; Yuniar dan Pujiastuti 2020).

Berdasarkan hasil observasi melalui uji pra penelitian menggunakan instrumen yang telah dikembangkan oleh (Rusdi 2017). Uji pra penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas VII-A di MTs Al-Amien yang terdiri dari 40 siswa. Hasil dari uji pra penelitian tersebut dihitung dengan teknik deskriptif persentase yaitu sebanyak 14 siswa mempunyai minat belajar matematika baik dan sebanyak 26 siswa mempunyai minat belajar matematika kurang baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil pra penelitian pada lampiran 2 bahwa sebagian besar siswa tidak memperhatikan penjelasan guru dikarenakan mereka kurang tertarik terhadap matematika. Maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar matematika siswa dikatakan rendah.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti terdorong melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional *engklek* terhadap minat belajar matematika siswa di MTs Al-Amien.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika permainan tradisional *engklek*?
2. Bagaimana minat belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tanpa menerapkan etnomatematika permainan tradisional *engklek*?
3. Apakah ada perbedaan rata-rata antara minat belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika permainan tradisional *engklek* dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tanpa menerapkan etnomatematika permainan tradisional *engklek*?
4. Bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional *engklek* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap minat belajar matematika siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui minat belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika permainan tradisional *engklek*.

2. Untuk mengetahui minat belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tanpa menerapkan etnomatematika permainan tradisional *engklek*.
3. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara minat belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika permainan tradisional *engklek* dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tanpa menerapkan etnomatematika permainan tradisional *engklek*.
4. Untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional *engklek* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap minat belajar matematika siswa

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika permainan tradisional *engklek* mempengaruhi minat belajar matematika siswa, sehingga penelitian ini berfungsi sebagai sumber teori bagi peneliti selanjutnya, khususnya penelitian di bidang eksperimen.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

- 1) Menambah minat belajar matematika siswa dengan menumbuhkan semangat belajar.
- 2) Mengajarkan siswa cara berpikir kritis, sistematis, dan ilmiah.

b. Manfaat Bagi Guru

- 1) Dengan memanfaatkan model pembelajaran, memperkaya model pembelajaran dan meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

c. Manfaat Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pendidikan matematika.
- 2) Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, sebagai pembimbing sekolah (Kepala Sekolah), guru melakukan supervisi pembelajaran dalam kelas dengan memakai bermacam-macam model.

E. Batasan Penelitian

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Objek penelitian adalah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika permainan tradisional *engklek* (X) terhadap minat belajar matematika siswa (Y).
2. Minat belajar yang diukur adalah minat belajar matematika siswa.
3. Penelitian dilakukan di kelas VII-A dan VII-B pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 di MTs Al-Amien.

F. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Kiptiyah 2016) yang berjudul "*Model PBL Berbasis Etnomatematika Berbantuan ICT untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII Materi Bangun Datar*". Penelitian ini memperoleh hasil bahwa minat belajar dan kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan

meningkat secara signifikan dengan menerapkan model PBL berbasis etnomatematika berbantuan ICT. Siswa juga merespon positif pembelajaran ketika mereka menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Kesamaan dengan penelitian ini ialah keduanya menggunakan *Problem Based Learning* (PBL). Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah penerapan etnomatematika bukan permainan tradisional *engklek* tetapi berbantuan ICT, dan variabel Y bukan terhadap minat belajar matematika siswa tetapi pemecahan masalah siswa kelas VII materi bangun datar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Saputro, Sundanar, dan Kusumaningsih 2020) yang berjudul "*Keefektifan Model Problem Based Learning Berbasis Etnomatematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Kelas VII*". Penelitian ini memperoleh hasil penelitian bahwa *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika dapat mempengaruhi aktivitas siswa dengan cara yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama menerapkan *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian lainnya terdapat pada variabel Y yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP kelas VII.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Asharianti dan Yulia 2021) yang berjudul "*Efektivitas Etnomatematika Permainan Engklek terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*". Penelitian ini memperoleh hasil penelitian bahwa terdapat aspek-aspek matematika yang berpotensi meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Ketika etnomatematika permainan *engklek* digunakan untuk

mengajar matematika, siswa lebih mampu memecahkan masalah. Kesamaan dengan penelitian ini adalah penerapan permainan tradisional *engklek* dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah tidak menerapkan *problem based learning* (PBL), dan variabel Y bukan terhadap minat belajar matematika siswa tetapi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh (Ismatulloh dan Ropikoh 2021) yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Etnomatematika*". Penelitian ini memperoleh hasil bahwa bahwa data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan perbedaan hasil belajar matematika yang signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model PBL berbasis etnomatematika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama menerapkan *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika. Sedangkan pembeda penelitian ini dengan penelitian lainnya terdapat pada variabel Y yaitu hasil belajar siswa.
5. Penelitian yang dilakukan oleh (Safitri, Reffiane, dan Subekti 2020) yang berjudul "*Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Etnomatematika pada Materi Geometri Terhadap Hasil Belajar*". Penelitian ini memperoleh hasil bahwa nilai t_{hitung} adalah -6,170, dan nilai t_{tabel} adalah 1,68195. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat meningkatkan hasil belajar berhitung pada siswa kelas IV SD dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis etnomatematika. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama menerapkan *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika. Sedangkan pembeda penelitian ini dengan penelitian lainnya terdapat pada variabel Y yaitu hasil belajar siswa.

Kebaruan penelitian ini berdasarkan penelitian sebelumnya yang relevan adalah belum adanya penelitian mengenai efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional *engklek* terhadap minat belajar matematika siswa.

G. Definisi Operasional

1. *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran dimana siswa diajarkan bagaimana berpikir kritis dan memecahkan masalah, serta dasar-dasar mata pelajaran, dengan memecahkan masalah dunia nyata.
2. Minat belajar matematika adalah kecenderungan diri dengan menunjukkan bahwa mereka senang belajar matematika dan bekerja keras untuk mendapatkan hasil terbaik. Untuk dapat membangkitkan minat siswa terhadap matematika, etnomatematika dapat digunakan sebagai model pengajaran yang menyenangkan dan menarik untuk siswa.
3. Etnomatematika adalah pendekatan matematika melalui unsur budaya. Pembelajaran matematika berbasis budaya akan menarik, inovatif, dan menarik. Salah satu kebudayaan Indonesia yang dapat digunakan sebagai model pengajaran yang menyenangkan dan menarik untuk siswa adalah permainan tradisional *engklek*. Permainan *engklek* adalah permainan tradisional yang dilakukan dengan melompat pada bidang datar di atas tanah.