

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia guna melangsungkan kehidupan dan bersaing dalam dunia nyata. Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan dan kehidupan, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang bahkan akan terbelakang seiring berkembangnya zaman dari waktu ke waktu dimana teknologi semakin canggih dan menuntut manusia untuk terus berkreativitas.

Berdasarkan Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Menurut Kosasih (dalam Amri dan Ahmadi, 2010: 1) mengatakan “Pendidikan merupakan upaya terorganisir, berencana dan berlangsung kontinu (terus-menerus sepanjang hayat) ke arah membina manusia/anak didik menjadi insan paripurna, dewasa dan berbudaya”.

Matematika sebagai salah satu cabang ilmu pendidikan yang wajib dipelajari di sekolah. Menurut Sukardjono (dalam Hamzah dan Muhlisrarini, 2014: 48) “Matematika adalah cara atau metode berpikir dan bernalar, bahasa lambang yang dapat di pahami oleh semua bangsa berbudaya, seni seperti musik penuh dengan simetri, pola, dan irama yang dapat menghibur, alat bagi pembuat peta arsitek, navigator angkasa luar, pembuat mesin, dan akuntan”. Menurut Hamzah dan Muhlisrarini (2014: 58-59) “Matematika adalah cabang pengetahuan eksak dan terorganisir, ilmu deduktif tentang keluasan atau pengukuran dan letak, tentang bilangan-bilangan dan hubungan-hubungannya, ide-ide, struktur-struktur, dan hubungannya yang diatur menurut urutan yang logis, tentang struktur logika mengenai bentuk yang terorganisasi atas susunan besaran dan konsep-konsep mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke

aksioma atau postulat akhirnya ke dalil atau teorema, dan terbagi ke dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri”.

Menurut Afgani (2011: 5.18) “Matematika merupakan bahasa yang mampu mengomunikasikan ide tentang sains, situasi masalah sehari-hari, serta ide matematika itu sendiri, dengan ringkas dan mudah dipahami dalam bentuk rumus atau model matematika”. Sedangkan menurut Brown (dalam Afgani, 2011: 5.19) “Belajar matematika adalah belajar yang mengaitkan kemampuan berpikir intuitif, pencarian hubungan-hubungan antar kemampuan berpikir, kegiatan memunculkan kebermaknaan, dan dapat meningkatkan kemampuan pengalaman belajar”.

Perencanaan pembelajaran merupakan perangkat penting yang harus disiapkan oleh seorang pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Kunandar (2014: 3) “Guru yang baik harus menyusun perencanaan sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas. Proses belajar mengajar yang baik harus didahului dengan persiapan yang baik, tanpa persiapan yang baik sulit rasanya menghasilkan pembelajaran yang baik. Oleh karena itu, sudah seharusnya guru sebelum mengajar menyusun perencanaan atau perangkat pembelajaran. Program atau perencanaan yang harus disusun oleh guru sebelum melakukan pembelajaran antara lain: (1) Program tahunan, (2) Program semester, (3) Silabus, dan (4) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)”.

Bahan ajar merupakan salah satu dari perangkat pembelajaran. Menurut Daryanto dan Dwicahyono (2014: 171) “ Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Guru harus memiliki atau menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum, karakteristik sasaran, tuntutan pemecahan masalah belajar”.

Menurut Daryanto dan Dwicahyono (2014: 172):

Manfaat bahan ajar bagi guru yaitu:

- 1) Diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik;
- 2) Tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit diperoleh;

- 3) Memperkaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi;
- 4) Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar;
- 5) Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan peserta didik karena peserta didik akan merasa lebih percaya kepada gurunya;
- 6) Menambah angka kredit DUPAK (Daftar Usulan Pengusulan Angka Kredit) jika dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan.

Manfaat bagi peserta didik yaitu:

- 1) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik;
- 2) Kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru;
- 3) Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

Menurut BSNP (dalam Sa'ada, 2016: 2) "Kurikulum harus dikembangkan memperhatikan karakteristik sosial budaya masyarakat setempat dan menunjang kelestarian keragaman budaya". Keanekaragaman budaya setempat yang telah lahir di daerah setempat harus terlebih dahulu ditumbuhkan dan dilestarikan agar tidak ambil alih oleh bangsa atau negara lain. Oleh karena itu, otonomi daerah berwenang dalam upaya pengembangan kurikulum pendidikan sesuai dengan karakteristik budaya daerah setempat.

Riau merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang terkenal sebagai Negeri Melayu. Provinsi Riau terdiri dari beberapa kabupaten, yaitu Kabupaten Bengkalis, Kabupaten Indragiri Hilir, Kabupaten Indragiri Hulu, Kabupaten Kampar, Kabupaten Kepulauan Meranti, Kabupaten Kuantan Singingi, Kabupaten Pelalawan, Kabupaten Rokan Hilir, Kabupaten Rokan Hulu, Kabupaten Siak, Kota Dumai, Kota Pekanbaru. Dari masing-masing kabupaten memiliki budaya atau ciri khas yang berbeda-beda. Seperti cerita rakyat, legenda, permainan tradisional, adat-istiadat, dan lain sebagainya. Pada tulisan kali ini, peneliti ingin membahas mengenai cerita rakyat melayu dari Kabupaten Indragiri Hilir yang akan dikembangkannya menjadi perangkat pembelajaran matematika. Alasan peneliti memilih kabupaten Indragiri Hilir dikarenakan peneliti bertempat tinggal di Kabupaten Indragiri Hilir yang pusat pemerintahannya di Tembilahan. Di mana

sebagai mahasiswa yang mengemban pendidikan di luar daerah berusaha ikut andil dalam upaya mengembangkan karakteristik budaya setempat.

Melestarikan budaya melayu yang ada di Riau tidak sebatas mengangkat kembali nilai-nilai budaya yang pernah ada dimasa lalu, melainkan mulai mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai budaya tersebut dalam jiwa peserta didik sejak dini. Bentuk upaya pemerintah daerah setempat dalam melestarikan budaya melayu Riau adalah dengan mencatumkan kebudayaan dalam mata pelajaran di sekolah. Selama ini kita ketahui bahwa budaya hanya dipelajari pada mata pelajaran kesenian. Padahal budaya melayu Riau bisa dikaitkan pada berbagai mata pelajaran di sekolah, tergantung bagaimana kreativitas seorang guru dalam mengkolaborasikan antara tujuan mata pelajaran yang dikaitkan dengan budaya dan tujuan pemerintah Riau.

Berdasarkan visi pembangunan jangka menengah daerah tahun 2014-2019 Provinsi Riau yang berbunyi: "Terwujudnya Provinsi Riau yang maju, masyarakat sejahtera, berbudaya Melayu dan berdaya saing tinggi, menurunnya kemiskinan, tersedianya lapangan kerja serta pemantapan aparatur". Berdasarkan visi Riau 2020 (Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 36 Tahun 2001) yang berbunyi: "Terwujudnya Provinsi Riau sebagai Pusat Perekonomian dan Kebudayaan Melayu dalam lingkungan masyarakat yang agamis, sejahtera lahir dan bathin, di Asia Tenggara Tahun 2020". Berdasarkan misi Riau 2020 No.2 dan No.9 berbunyi: "Mewujudkan SDM yang berkualitas dengan penekanan pada kemudahan memperoleh pendidikan, peningkatan mutu dan pengembangan manajemen pendidikan dasar, menengah, kejuruan, dan pendidikan tinggi, kemudahan memperoleh pelayanan kesehatan yang berkualitas, serta pembangunan sarana dan prasarana masyarakat beragama, seni budaya dan moral". Mewujudkan sebuah payung kebudayaan daerah, yakni kelangsungan budaya Melayu secara komunitas dalam kerangka pemberdayaan sebagai alat pemersatu dari berbagai etnis yang ada.

Hal ini merupakan tantangan besar bagi seorang guru untuk terus menuangkan ide-ide yang kreatif dan terus berinovasi dalam mengembangkan perangkat pendidikan dengan mencantumkan unsur-unsur kebudayaan melayu

Riau. Salah satu mata pelajaran wajib yang dipelajari di sekolah adalah matematika. Seperti yang kita ketahui saat ini bahwa pelajaran matematika terbilang monoton dan menjadi momok bagi peserta didik, karena di pikiran mereka ketika mendengar matematika yang terbayang hanyalah berbagai angka-angka dengan rumus yang harus di hafal. Pada saat ini di jenjang pendidikan sekolah dasar masih banyak yang belum mengenalkan budaya melayu Riau. Contohnya, belum ditemukan adanya cerita rakyat di dalam pembelajaran matematika sebagai salah satu contoh soal, latihan atau bahkan bahan ajar yang dirancang sendiri oleh seorang guru.

Kenyataannya buku teks atau sumber belajar pada mata pelajaran matematika hanya mengulas mengenai materi yang terdapat rumus-rumus, contoh soal, latihan soal, dan memuat soal cerita yang tidak ada kaitannya dengan budaya melayu Riau. Hal ini berdampak pada peserta didik kurang berantusias untuk mengetahui budayanya sendiri dan kurang termotivasi untuk belajar matematika serta beranggapan bahwa matematika itu pelajaran yang sulit. Oleh karena itu, dengan adanya pengembangan perangkat pembelajaran matematika yang dikaitkan dengan budaya melayu Riau akan membuat peserta didik berantusias untuk mengenal dan melestarikan budaya melayu Riau serta termotivasi untuk belajar matematika dan tertarik untuk mempelajarinya.

Sebenarnya budaya dekat dengan anak karena budaya itu sendiri ada di lingkungan kita tinggal, sehingga anak lebih mudah untuk memahaminya. Budaya melayu Riau yang akan diambil sebagai pengembangan perangkat pembelajaran berupa LAS pada tulisan ini adalah cerita rakyat melayu yang berasal dari daerah Kabupaten Indragiri Hilir. Salah satu contoh cerita rakyat Indragiri Hilir yaitu Penghulu Tiga Lorong, kutipan ceritanya pada gambar 1:

Selama delapan hari Raja dan para menteri serta orang-orang tua yang bijak mengadakan rapat untuk membicarakan permintaan Tiga beradik. Atas petunjuk Tuhan, akhirnya mereka menyimpulkan bahwa yang diinginkan adalah pangkat. Ketiga kakak beradik tersebut selanjutnya diangkat menjadi Penghulu Tiga Lorong. Tiala diangkat menjadi Lelo Diraja Penghulu Baturijal

Gambar 1. Kutipan Cerita Rakyat

Dalam kutipan cerita rakyat tersebut, kaitannya dengan pembelajaran matematika adalah menentukan waktu. waktu yang dimaksud pada cerita Penghulu Tiga Lorong adalah menghitung lamanya waktu rapat yang diadakan oleh Raja dan para menteri.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap guru matematika kelas V SD Negeri 17 Sencalang terkait dengan penerapan Kurikulum 2013 khususnya membuat perangkat perangkat pembelajaran adalah guru belum sepenuhnya paham adanya perbedaan antara RPP KTSP dengan RPP Kurikulum 2013, tidak jarang guru menyalin RPP yang ada di internet atau RPP yang tersedia dari sumber penerbit buku teks pelajaran tanpa merivisinya lagi sesuai kurikulum yang berlaku di sekolah dan sesuai dengan kemampuan intelektual siswa. Permasalahan lain yang terjadi di sekolah tersebut yaitu guru tidak pernah membuat Lembar Aktivitas Siswa (LAS) yang dirancangnya sendiri. Guru dan siswa hanya menggunakan LAS yang sudah tersedia dan dijual di pasaran. Pada Lembar Aktivitas Siswa (LAS), Siswa diminta untuk menghafal konsep atau rumus kemudian mengerjakan soal yang tersedia. Hal ini mengakibatkan siswa kurang tertarik untuk belajar matematika dan siswa tidak belajar secara nyata serta tidak dikaitkannya pembelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari. LAS yang tersedia belum ada mencantumkan cerita rakyat melayu Riau ke dalam pembelajaran matematika yang dapat membuat siswa berantusias untuk belajar matematika serta melestarikan budaya melayu Riau. Hal ini terjadi karena guru menganggap bahwa matematika adalah ilmu murni yang tidak dapat dikaitkan dengan budaya, serta budaya khususnya cerita rakyat melayu tidak ada unsur matematika di dalamnya. Guru maupun masyarakat juga menganggap bahwa budaya atau cerita rakyat melayu hanya di pelajari dalam mata pelajaran seni budaya atau bahasa Indonesia.

Selain wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa orang siswa terkait penerapan Kurikulum 2013. Dari hasil wawancara tersebut bahwa LAS yang digunakan tidak menarik, karena tidak terdapat gambar dari soal yang diberikan serta tidak berwarna. LAS yang digunakan belum ada yang mengenalkan cerita rakyat melayu Riau, karena

biasanya siswa SD senang membaca dogeng atau cerita rakyat yang akan membuat mereka semangat dan termotivasi untuk belajar. Sejauh ini, siswa menyatakan bahwa mereka belum banyak mengetahui beranekaragam cerita rakyat. Mereka hanya mengetahui cerita rakyat seperti malin kundang dan lancang kuning. Tetapi cerita rakyat tersebut mereka temukan bukan dalam pembelajaran matematika, melainkan dalam mata pelajaran seni budaya atau bahasa Indonesia. Peneliti juga menyakan apakah ada kaitan antara cerita rakyat yang mereka ketahui tersebut dengan pembelajaran matematika. Ternyata mereka menyatakan bahwa cerita rakyat tersebut tidak ada kaitannya sama sekali dengan pembelajaran matematika, karena menurut mereka matematika adalah pelajaran berhitung yang tidak bisa dikaitkan dengan sebuah cerita atau hal yang lainnya. Selain itu, seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih, maka cerita rakyat semakin hilang dan nyaris tak dikenal oleh anak-anak pada zaman sekarang. Hal ini dikarenakan mereka lebih tertarik untuk bermain *gadget*. Kita ketahui bahwa era globalisasi tak jarang membawa dampak negatif, seperti budaya asing yang masuk ke Indonesia dan langsung diterapkan tanpa ada filterisasi yang mengakibatkan budaya Indonesia itu sendiri semakin lama semakin luntur.

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran seperti yang dipaparkan di atas dan sesuai visi misi Riau, maka peneliti memiliki keinginan untuk memberi solusi dalam kondisi tersebut. Melalui penelitian pengembangan perangkat pembelajaran dengan pendekatan pendidikan matematika realistik (PMR) diharapkan siswa dapat menemukan konsep matematika dan dalam proses pembelajaran tersebut siswa berperan menjadi subjek bukan objek pembelajaran agar pembelajaran menjadi efektif, efisien, dan sesuai dengan tujuan kurikulum. Mengembangkan perangkat pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa sehingga dalam proses pembelajaran, siswa dibebaskan untuk berperan aktif karena dalam pembelajaran di kelas akan lebih bermakna ketika pengetahuan dicari dan ditemukan oleh siswa itu sendiri yang berorientasi pada pemecahan masalah yang realistik.

Menurut Gravameijir (dalam Athar, 2012: 2) “Pembelajaran matematika adalah suatu pendekatan pembelajaran dari pendidikan matematika realistik (PMR) yang berasal dari *Realistic Mathematis Education* (RME) didasari dari pandangan bahwa matematika sebagai aktivitas manusia”. Menurut De Lange (dalam Wijaya, 2012: 39) “Konteks yang menarik perhatian siswa dan mampu membangkitkan motivasi siswa untuk belajar matematika. Konteks yang menarik untuk siswa SD kelas bawah bisa berupa cerita fiktif ataupun permainan”. Penggunaan konteks dalam PMR bukan sebagai bentuk aplikasi suatu konsep, melainkan sebagai titik awal pembangunan suatu konsep. Namun demikian, salah satu strategi yang bisa digunakan guru dalam mengembangkan konteks adalah dengan memikirkan aspek suatu konsep. Guru perlu memikirkan pada situasi seperti apa suatu konsep matematika sering diterapkan atau ditemukan (Wijaya, 2012: 39)

Menurut Hadi (dalam Krisdaning, 2013: 22) siswa harus diberi kesempatan untuk menemukan kembali ide dan konsep matematika di bawah bimbingan guru. Proses penemuan kembali ini dikembangkan melalui penjelajahan berbagai persoalan dunia nyata. Di sini dunia nyata diartikan sebagai segala sesuatu yang berada di luar matematika, seperti kehidupan sehari-hari, lingkungan sekitar, bahkan mata pelajaran lain pun dapat dianggap sebagai dunia nyata. Dunia nyata digunakan sebagai titik awal pembelajaran matematika. Untuk menekankan bahwa proses lebih penting daripada hasil, dalam pendekatan matematika realistik digunakan istilah matematisasi, yaitu proses mematematikakan dunia nyata.

Pengetahuan masyarakat yang beranggapan bahwa matematika adalah ilmu yang murni dan tidak dapat dikaitkan dengan unsur kebudayaan dalam pembelajaran matematika sangatlah minim. Selain itu, budaya melayu Riau seperti cerita rakyat banyak tidak diketahui oleh peserta didik. Dalam hal ini, cerita rakyat melayu Riau dapat dikaitkan dalam pembelajaran matematika menggunakan pendekatan realistik. Pada penelitian ini peneliti mencoba menggunakan cerita rakyat melayu Riau yang berasal dari daerah Indragiri Hilir dalam pembelajaran matematika dengan pendekatan pendidikan matematika

realistik (PMR). Berkenaan dengan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Aktivita Siswa (LAS) dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Cerita Rakyat Melayu Riau dengan Pendekatan Matematika Realistik di Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan yang disampaikan pada latar belakang di atas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana hasil perangkat pembelajaran matematika berbasis cerita rakyat melayu Riau dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) di Sekolah Dasar yang ditinjau dari validitas dan kepraktisannya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran matematika berbasis cerita rakyat melayu Riau dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) di Sekolah Dasar yang ditinjau dari validitas dan kepraktisannya.

1.4 Manfaat Penelitian

Pengembangan perangkat pembelajaran ini dilakukan agar dapat memberi manfaat untuk beberapa pihak antara lain:

- 1) Bagi siswa agar dengan mudah memahami pembelajaran matematika serta siswa mengenal salah satu budaya melayu yang ada di Riau.
- 2) Bagi guru sebagai panduan dalam proses pembelajaran serta dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan kreativitas guru dalam membuat perangkat pembelajaran guna memperbaiki mutu pendidikan pada proses kegiatan belajar mengajar matematika.
- 3) Bagi peneliti sebagai sumber ide pengetahuan dan wawasan serta sebagai referensi dalam pengembangan sumber belajar dalam bentuk ajar lainnya.

- 4) Bagi pembaca diharapkan dapat menjadi suatu kajian yang menarik agar dapat ditelusuri dan dikaji lebih lanjut secara mendalam.

1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun dalam penelitian pengembangan ini produk yang dikembangkan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan bahan ajar berupa Lembar Aktivitas Siswa (LAS). Spesifikasi produk yang akan dikembangkan yaitu:

- 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dilandaskan sesuai dengan format RPP pada Kurikulum 2013 serta langkah-langkah dalam proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pendekatan matematika realistik (PMR) yang memiliki unsur budaya melayu Riau berupa cerita rakyat melayu Indragiri Hilir.
- 2) Lembar Aktivitas Siswa (LAS) yang dikembangkan bertujuan untuk membimbing siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dengan aktivitas yang sesuai dengan konsep PMR serta bertujuan untuk mengenalkan dan melestarikan cerita rakyat yang berasal dari kabupaten Indragiri Hilir kepada siswa. LAS dengan cerita rakyat Penghulu Tiga Lorong ini bisa digunakan pada materi waktu. Cerita lainnya yaitu Batang Tuaka, cerita ini dapat dikaitkan dengan kecepatan dan cerita Batu Batangkup dikaitkan dengan materi jarak dan Batang Tuaka dikaitkan dengan materi kecepatan di kelas V SD.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dikemukakan definisi operasional sebagai berikut:

- 1) Perangkat pembelajaran adalah perangkat yang harus dipersiapkan oleh seorang guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dimaksud terdiri dari silabus, RPP, bahan ajar, LAS dan lain-lain. Sedangkan perangkat pembelajaran yang dikembangkan

pada penelitian ini adalah RPP dan bahan ajar berupa LAS berbasis cerita rakyat melayu kabupaten Indragiri Hilir.

- 2) Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang dirancang oleh seorang guru sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran pada setiap kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi yang dijabarkan dalam silabus yang mengarah kepada budaya melayu cerita rakyat kabupaten Indragiri Hilir.
- 3) Lembar aktivitas siswa (LAS) adalah lembaran-lembaran tugas yang diberikan guru kepada siswa untuk meningkatkan keterlibatan atau aktivitas siswa dalam belajar yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan pendekatan matematika realistik berbasis cerita rakyat melayu kabupaten Indragiri Hilir.
- 4) Pendekatan matematika realistik (PMR) adalah suatu pendekatan yang mengaitkan dan melibatkan lingkungan sekitar siswa, pengalaman nyata yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari menjadikan matematika sebagai aktivitas siswa. Sintaks atau langkah-langkah yang digunakan yaitu: memahami masalah kontekstual, menyelesaikan masalah kontekstual, membandingkan dan mendiskusikan jawaban, menarik kesimpulan.
- 5) Budaya Melayu Riau adalah cara hidup yang berkembang atau kebiasaan rakyat melayu Riau yang dilakukannya sehari-hari dari zaman dahulu hingga sekarang yang diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Dalam penelitian ini, budaya melayu yang dimaksud adalah cerita rakyat melayu yang berasal dari kabupaten Indragiri Hilir.
- 6) Cerita rakyat melayu Riau adalah cerita yang berasal dari masyarakat melayu Riau dan berkembang secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya yang menjadi ciri khas yang mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki oleh masyarakat melayu Riau. Cerita

rakyat yang akan diangkat sebagai pengembangan perangkat pembelajaran adalah cerita rakyat melayu kabupaten Indragiri Hilir.

- 7) Uji coba lapangan adalah uji coba yang dilakukan peneliti kepada beberapa subjek yang bertujuan untuk keterbacaan dari sebuah produk.
- 8) Validitas merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh para ahli untuk memberikan status valid/sah bahwa perangkat pembelajaran sudah layak digunakan.
- 9) Kepraktisan merupakan suatu perangkat yang dapat digunakan dan dilaksanakan dengan baik.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau