

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan sangat penting dalam pembangunan dan kehidupan terutama dalam meningkatkan sumber daya manusia. UU No. 20 Th 2003 (dalam Hasbullah, 2012: 4) mengatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya yang memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan sangat dibutuhkan sepanjang hidup. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan di manapun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing disamping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik.

Menurut BSNP (2006: 3) ”kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Menurut Wina (2009: 16) mengatakan “kurikulum merupakan rencana tertulis yang berisi tentang ide-ide dan gagasan-gagasan yang dirumuskan oleh pengembang kurikulum. Kurikulum dalam bidang pendidikan dan pembelajaran memegang peran dan posisi yang penting dalam menentukan arah dan ketercapaian tujuan pendidikan, kurikulum menentukan ragam kompetensi yang ingin dicapai dari suatu proses pendidikan dan pembelajaran.

Oleh karena itu pemerintah terus melakukan upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah adalah dengan melakukan pembaharuan dalam bidang pendidikan yaitu pembaharuan dalam bidang kurikulum. Pembaharuan kurikulum dari KTSP yang dikembangkan menjadi Kurikulum 2013. Permendikbud No. 59 (2014: 3) menyatakan bahwa “tujuan Kurikulum 2013 adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia”. Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada tahun 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Kunandar (2014: 23) juga menyatakan

“Kurikulum 2013 dikembangkan dengan penyempurnaan pola pikir sebagai berikut : 1) pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus memiliki pilihan-pilihan terhadap materi yang dipelajari untuk memiliki kompetensi yang sama; 2) pola pembelajaran satu arah ( interaktif guru-peserta didik-masyarakat lingkungan alam, sumber/media lainnya); 3) pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring ( peserta didik dapat menimba ilmu dari siapa saja dan dari mana saja yang dpat dihubungi serta diperoleh melalui internet); 4) pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif; 5) pola belajar sendiri menjadi belajar kelompok (berbasis tim); 6) pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia; 7) pola pembelajaran berbasis missal menjadi kebutuhan pelanggan (*users*) dengan memperkuat potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik; 8) pola pembelajaran ilmu pengetahuan tunggal (*monodiscipline*) menjadi pembelajaran ilmu pengetahuan jamak (*multidiscipline*); dan 9) pola pembelajarn pasif menjadi pembelajaran kritis”.

Menurut Andi (2015: 5) mengatakan bahwa “pengembangan kurikulum 2013 ini merupakan upaya peningkatan mutu pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang kreatif dan mampu menghadapi kehidupan dimasa yang akan datang”. Perubahan dan pengembangan kurikulum tersebut harus memiliki visi

dan arah yang jelas, mau dibawa kemana sistem pendidikan nasional dengan kurikulum itu. Adapun Kurikulum 2013 ini telah dikembangkan dan diimplementasikan secara sistematis dan terarah dengan orientasi dan tujuan perubahan yang jelas. Orientasi kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*).

Berdasarkan Permendikbud No. 59 (2014: 1) Kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan faktor nya yaitu Tantangan eksternal yang terkait dengan arus globalisasi dan berbagai isu yang terkait dengan masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi, dan informasi, kebangkitan industri kreatif dan budaya, dan perkembangan pendidikan di tingkat internasional, sesuai dengan bunyi undang-undang No. 20 Tahun 2003 ayat 2, yakni bahwa kurikulum pada semua jenjang pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah dan peserta didik. Kemudian para pengembang kurikulum di daerah memiliki keleluasan dalam mengembangkan kurikulum menjadi unit-unit pelajaran, misalnya dalam mengembangkan strategi dan metode pembelajaran.

Menurut BNSP (2006: 5) “ Kurikulum harus dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik sosial budaya masyarakat setempat dan menunjang kelestarian keragaman budaya”. Penghayatan dan apresiasi pada budaya setempat harus terlebih dahulu ditumbuhkan sebelum mempelajari budaya dari daerah dan bangsa lain. Oleh karena itu, daerah mempunyai kewenangan dan kewajiban untuk mengembangkan pendidikan sesuai dengan karakteristik budaya daerah setempat.

Riau merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang terkenal sebagai Negeri Melayu. Namun pada saat ini budaya tersebut perlahan tertelan karena budaya pendatang yang kian menggeser budaya lokal. Tentunya pelestarian akan budaya melayu menjadi pusat perhatian bagi pemerintah provinsi Riau. Melestarikan budaya melayu tidak sebatas mengangkat kembali nilai-nilai budaya yang pernah ada dimasa lalu. Adapun visi-misi riau yaitu:



Visi misi Riau

a. Visi Riau

Terwujudnya Kepulauan Riau sebagai Bunda Tanah Melayu yang Sejahtera, Berakhlak Mulia, Ramah Lingkungan dan Unggul di Bidang Maritim

b. Misi Riau

Dalam rangka mewujudkan visi "Terwujudnya Kepulauan Riau sebagai Bunda Tanah Melayu yang Sejahtera, Berakhlak Mulia, Ramah Lingkungan dan Unggul di Bidang Maritim", misi yang ditempuh yaitu 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 (*human resources development*). (<http://www.riau.go.id>)

Menurut Kepala Dinas Kebudayaan Provinsi Riau, Yoserizal Zein, mengatakan "muatan lokal Budaya Melayu memang telah di Perdakan dan harus dijalankan oleh seluruh sekolah di Provinsi Riau". Selama ini hanya mata pelajaran kesenian yang melibatkan unsur kebudayaan. Tentu hal ini menjadi tantangan yang sangat besar bagi pendidikan terutama guru untuk memberikan ide-idenya membuat inovasi dan variasi terbaru dalam pembelajaran yang melibatkan unsur budaya melayu Riau. Salah satunya dalam mata pelajaran matematika. Guru diminta untuk dapat melibatkan kebudayaan melayu Riau dalam mata pelajaran ini dengan memvariasikan dan membuat ide-ide baru dalam pelajaran matematika. (<http://pekanbaru.tribunnews.com/2017/09/26/200-guru-di-riau-ikut-pelatihan-muatan-lokal-melayu>)

Namun pada saat ini dapat kita lihat di jenjang pelajaran pendidikan sekolah dasar masih banyak yang belum mengenal budaya melayu Riau dalam pembelajaran matematika. Contohnya tidak ada cerita permainan tradisional melayu Riau dalam pembelajaran matematika sebagai salah satu contoh soal atau latihan yang dapat membuat anak belajar secara nyata dan bermakna sehingga dapat mengembangkan konsep matematika. Pada kenyataannya, pada buku pegangan matematika tidak ada mengaitkan dan mengenalkan budaya melayu Riau. Buku pegangan tersebut hanya ada penjelasan materi, contoh

soal, latihan dan memuat soal cerita yang tidak ada kaitannya dengan budaya melayu Riau, dibuku tersebut hanya menjelaskan materi-materi secara monoton tanpa adanya soal-soal yang membuat peserta didik dapat mengembangkan ide-idenya. Guru bidang studi matematika pun tidak ada memberikan soal yang berbentuk soal cerita yang berhubungan dengan budaya melayu khususnya permainan tradisional kepada peserta didik, padahal ada banyak permainan rakyat yang bisa dihubungkan dengan pelajaran dengan bentuk soal cerita, tetapi guru tidak begitu kreatif untuk memberikan soal kepada siswa.

Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya antusias peserta didik untuk mengetahui budayanya sendiri. Oleh karena itu, dengan mengaitkan Budaya Melayu Riau dalam pembelajaran matematika dapat membuat peserta didik antusias untuk mengetahui budaya melayu Riau dan mengembangkan pembelajaran matematika secara nyata dan menyenangkan khususnya pada permainan tradisional, contohnya yaitu permainan Tinjak bambu. Pada zaman sekarang ini sudah sangat jarang bahkan sulit menjumpai anak-anak yang memainkan permainan tradisional. Dalam permainan tinjak bambu ini kita bisa mengaitkannya ke pembelajaran matematika. Misalnya saja, yaitu menentukan sudut dari bangun datar, kita lihat bahwa tempat kaki atau tempat berpijak itu berbentuk sebuah segita, kita bisa menentukan sudut dari sebuah segitiga tersebut. Apakah segitiga tersebut berbentuk sudut siku-siku, lancip atau tumpul. Adapun ilustrasi dari permainan tinjak bambu ini yaitu:



**Gambar 1. Permainan Tinjak Bambu**

Permainan Tinjak Bambu ini merupakan permainan yang berasal dari Riau. Yang dimaksud dengan tinjak bambu ini adalah kaki panjang. Kaki panjang adalah suatu alat permainan yang dibuat dari bambu sejenis betung yang telah dikeringkan, kemudian tempat kaki atau tempat berpijak dibuat dari kayu dan ditempelkan atau dipahatkan pada bambu itu.

Salah satu karakteristik matematika mempunyai objek yang bersifat abstrak. Menurut Shudarta (dalam Diyah, 2007: 2) “sifat abstrak ini menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam matematika”. Faktor penyulit materi matematika tersebut adalah keabstrakan objek materi pembelajaran. Lebih lanjut Soedjadi (dalam Gadis, 2012: 2) mengemukakan bahwa “keabstrakan objek-objek matematika perlu diupayakan agar diwujudkan secara konkret, sehingga mempermudah siswa dalam memahaminya”. Hal ini perlu adanya penyesuaian bahan ajar dengan perkembangan intelektual peserta didik yang memerlukan pemikiran yang mendalam, mengingat objek kajian matematika yang abstrak

Sujono (dalam Suhermi, 2006: 4) mengatakan “matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis”. Sedangkan menurut James dan James (dalam Suhermi, 2006: 4) “matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep berhubungan lainnya dengan jumlah yang banyak terbagi kedalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri”. Dan menurut Jhonson dan Rising (dalam Erman, 2003: 17) “matematika adalah pola berfikir, pola mengorganisasikan pembuktian yang logik”. Matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan simbol yang padat, lebih berupa simbol mengenai ide dari pada mengenai bunyi.

Soedjadi (dalam Gadis, 2012: 2) mengatakan bahwa “selain penguasaan tentang matematika, hal paling penting ada pada guru adalah kemampuan merencanakan dan melaksanakan pembelajaran matematika. Guru yang baik harus terlebih dahulu menyusun perencanaan sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran yang baik harus didahului dengan



persiapan yang baik, karna tanpa persiapan yang baik akan sulit rasanya menghasilkan pembelajaran yang baik. Oleh karena itu, sudah seharusnya guru sebelum mengajar menyusun perencanaan pembelajaran. Program atau perencanaan yang harus disusun oleh guru sebelum melakukan pembelajaran adalah program tahunan, program semester, silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap guru matematika kelas III dan IV 002 Kinali ada beberapa permasalahan dalam pembuatan perangkat pembelajaran yaitu guru kesulitan dalam mengembangkan RPP terutama pada penilaian, tidak menghubungkan mata pelajaran dengan masalah kehidupan sehari-hari dan kurangnya inisiatif guru untuk menyediakan LAS dalam proses belajar mengajarnya, guru hanya menyediakan soal-soal sumbernya dari buku dan internet. Guru masih merasa kesulitan dalam memilih metode pembelajaran yang tepat karena merasa takut metode tersebut tidak dapat berjalan dengan baik dalam proses pembelajaran dan memakan waktu yang lama. Selain itu, adanya ketidaksesuaian antara RPP dan silabus, seperti materi pelajaran yang disebutkan dalam silabus tetapi tidak ada di dalam RPP.

Permasalahan lain adalah dalam proses belajar mengajar masih ada kendala dalam menerapkan kurikulum 2013 ini diantaranya guru mengalami sedikit kesulitan dalam menyusun RPP kurikulum 2013 dikarenakan ada beberapa materi yang masih sulit untuk diterapkan dalam kurikulum 2013, alokasi waktu yang belum rinci, serta dari siswanya masih saja kekurangan sumber belajar mereka masih terpaku pada buku cetak diberikan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) serta ada beberapa siswa yang menggunakan buku dengan kurikulum lama yang hanya menyajikan rumus instan tanpa tahu dari mana rumus tersebut diperoleh sehingga membatasi pemahaman siswa terhadap konsep materi. Hal itu menyebabkan siswa kesulitan dalam mengaplikasikan apa yang mereka pelajari di kehidupan sehari-hari.

Selain wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa orang siswa terkait penerapan kurikulum 2013. Dari hasil

wawancara tersebut peneliti menemukan permasalahan-permasalahan antara lain dalam pembelajaran guru memakai LAS dari penerbit atau LAS yang dibeli. LAS yang digunakan belum ada yang mengenalkan permainan rakyat melayu Riau. LAS yang digunakan belum menarik, karena tidak terdapat gambar dari soal yang diberikan dan tidak berwarna

Berdasarkan permasalahan dalam proses pembelajaran seperti yang dipaparkan di atas, peneliti memiliki keinginan untuk memberi solusi dalam kondisi tersebut. Melalui penelitian pengembangan perangkat pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik (PMR) diharapkan dapat melibatkan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan pemahaman dan pengertian siswa terhadap konsep dan prosedur yang sesuai dengan tujuan kurikulum. Lalu peserta didik tidak hanya menghafal tetapi dapat memaknai pembelajaran tersebut dan juga pendekatan matematika yang hanya tidak berpusat kepada guru tetapi pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah yang realistik.

Menurut Gravameijer (dalam Gadis, 2012: 2) pembelajaran matematika adalah suatu pendekatan pembelajaran dari matematika realistik (PMR) yang berasal dari *Realistic Mathematis Education* (RME) didasari dari pandangan bahwa matematika sebagai aktivitas manusia. Menurut Sembiring dan Hoogland (dalam Luh Dewi, 2013: 116) perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik PMR merupakan komponen penting dalam keberhasilan pembelajaran matematika realistik, khususnya mendukung siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran matematika berorientasi pemecahan masalah.

Freudenthal (dalam Usman, 2012: 80) menyatakan bahwa matematika harus dikaitkan dengan realitas dan matematika merupakan aktivitas manusia. Hal Ini berarti matematika harus dekat dengan siswa dan relevan dengan kehidupan nyata sehari-hari. De Lange (dalam Gadis, 2012: 2) mendefinisikan “dunia nyata sebagai suatu dunia yang konkret untuk siswa, yang dapat disampaikan kepada siswa melalui aplikasi matematika”. Selanjutnya Erman (2003: 146) mengatakan “dalam filosofi realistik, siswa diberikan tugas-tugas yang mendekati kenyataan, yaitu yang dari dalam siswa akan memperluas



dunia kehidupannya”. Sehingga siswa dapat memaknai pembelajaran tersebut tanpa hanya menghafal konsep saja. Menurut Hadi (dalam Luh Dewi, 2013: 115) mengatakan bahwa “PMR mempermudah pemahaman konsep matematika dan membuat pelajaran menjadi bermakna melalui aplikasi pengalaman sehari-hari dengan menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki siswa.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana hasil pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Berbasis Permainan Tradisional Melayu Riau di Sekolah dasar?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Berbasis Permainan Rakyat Melayu Riau di Sekolah Dasar yang layak (valid dan praktis).

## **1.4 Manfaat Penelitian**

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

1. Bagi siswa agar bisa mudah memahami pembelajaran matematika
2. Bagi guru diharapkan membantu dan memperbaiki mutu pendidikan dalam proses kegiatan belajar mengajar matematika.
3. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan dan mensosialkan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menjadi sutau kajian yang menarik agar dapat ditelusuri dan dikaji lebih lanjut secara mendalam.

### 1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun dalam penelitian pengembangan ini spesifikasi produk yang dikembangkan berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan bahan ajar berupa Lembar Aktivita Siswa (LAS) seperti layaknya tampilan sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran dan bahan ajar berupa LAS kurikulum 2013 ditambah dengan Pendekatan Matematika Realistik dan LAS berisi permainan tradisional melayu Riau yaitu permainan Tinjak bambu pada kelas III SD materi sudut dan permainan catur porang pada kelas IV materi segi banyak.

### 1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalah pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah yang terdapat didalam skripsi, maka defenisi operasional yang perlu dijelaskan adalah:

1. Pendekatan matematika realistik adalah suatu pendekatan yang mengaitkan dan melibatkan lingkungan sekitar siswa, pembelajaran yang harus dikaitkan dengan realita yang dekat dengan pengalaman anak serta relevan untuk kehidupan sehari-hari yang menjadikan matematika aktivitas siswa dan bagaimana belajar matematika yang seharusnya diajarkan. Disini saya menggunakan langkah-langkah menurut pendapat Aris Shoimin.
2. Permainan Tradisional adalah permainan yang beraneka ragam dan berkembang di kalangan masyarakat melayu riau secara turun menurun.
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran yang berkaitan permainan rakyat yang disusun sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran untuk setiap kegiatan proses pembelajaran.
4. Lembar Aktivitas Siswa adalah lembaran-lembaran yang berisi tugas mengenai permainan tradisional yang harus dikerjakan oleh peserta didik.
5. Uji Coba Terbatas adalah uji coba yang dilakukan oleh beberapa guru dan siswa untuk menguji keterbacaannya.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**