

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa terhadap perubahan tingkah laku dan perkembangan pada seseorang untuk mencapai kedewasaannya dengan bertujuan agar seseorang tersebut dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

Berdasarkan UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional 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 dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Priyatni (2014: 3) Kurikulum 2013 adalah penyempurnaan dan penguatan terhadap kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Salah satu aspek yang disempurnakan dalam Kurikulum 2013 adalah Standar Kompetensi Lulusan (SKL).

Priyatni (2014: 95) menambahkan “Adapun tuntutan ideal pembelajaran kurikulum 2013 agar kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang telah dirancang dalam kurikulum 2013 tercapai. Untuk itu supaya ketiga kompetensi tersebut tercapai, pembelajaran harus dilaksanakan dengan tuntutan ideal berikut (Permendikbud, Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses).

- 1) Dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu.
- 2) Dari pendidik sebagai satu-satunya sumber belajar berbasis aneka sumber belajar.
- 3) Dari pendekatan tekstual menuju proses (penguatan penggunaan pendekatan ilmiah).
- 4) Dari pembelajaran berbasis konten menuju berbasis kompetensi.
- 5) Dari pembelajaran persial menuju terpadu.
- 6) Dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju jawaban yang kebenarannya multidimensi.
- 7) Dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif.
- 8) Peningkatan dan keseimbangan antara *hardskill* dan *sofskill*.
- 9) Pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat.

- 10) Pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai *ing ngarso sung tulodo, ing madyo mangun karso, tut wuri handayani*.
- 11) Pembelajaran yang berlangsung dirumah, disekolah dan dimasyarakat.
- 12) Pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah pendidik, siapa saja adalah peserta didik, dan dimana saja adalah kelas
- 13) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.
- 14) Pengakuan atas perbedaan individu dan latar belakang budaya peserta didik

Menurut BSNP (dalam Sa'ada, 2016: 2) “Kurikulum harus dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik sosial budaya masyarakat setempat dan menunjang kelestarian keragaman budaya”. Penghayatan dan apresiasi pada budaya setempat harus lebih 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.

Berdasarkan Visi meningkatkan Pembangunan Jangka Menengah Daerah Tahun 2014-2019 sebagai berikut: “Terwujudnya Provinsi Riau yang maju, masyarakat sejahtera, berbudaya Melayu dan berdaya saing tinggi, menurunnya kemiskinan, tersediannya lapangan kerja serta pemantapan aparatur”. Misi meningkatkan Pembangunan Jangka Menengah Daerah Tahun 2014-2019 sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan Pembangunan Infrastruktur
- 2) Meningkatkan Pelayanan Pendidikan
- 3) Meningkatkan Pelayanan Kesehatan
- 4) Menurunkan Kemiskinan
- 5) Mewujudkan Pemerintahan yang Handal dan Terpercaya serta Pemantapan Kehidupan Politik
- 6) Pembangunan masyarakat yang berbudaya melayu, beriman dan bertaqwa
- 7) Memperkuat Pembangunan Pertanian dan Perkebunan.
- 8) Meningkatkan Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup serta Pariwisata..
- 9) Meningkatkan Peran Swasta dalam Pembangunan.

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 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". (www.riau.go.id)

Riau merupakan salah satu Provinsi di Indonesia yang terkenal sebagai Negeri Melayu. Karena sebagian orang yang tinggal di Riau adalah orang melayu, Namun budaya tersebut di negara kita yang semakin bertambahnya usia zaman justru semakin tidak terlihat keberadaannya. Kita sebagai penerus bangsa harus dapat melestarikan budaya sendiri, budaya melayu. Jangan sampai budaya itu punah tergeser oleh budaya lokal. Tentunya pemerintah menjadikan budaya melayu pusat perhatian bagi Provinsi Riau. Melestarikan budaya melayu tidak hanya mengangkat kembali nilai-nilai budaya yang pernah ada dimasa lalu. Bentuk upaya pemerintah daerah setempat dalam melestarikan budaya melayu Riau dengan melibatkan unsur kebudayaan terhadap mata pelajaran disekolah atau pendidikan.

Selama ini kita mengenal budaya melayu hanya dari pelajaran kesenian yang melibatkan unsur kebudayaan. Dengan melibatkan unsur melayu kedalam mata pelajaran lainnya pastinya menjadi tantangan yang sangat besar bagi pendidikan terutama guru untuk memberikan ide-idenya membuat inovasi dan variasi terhadap pembelajaran yang melibatkan budaya melayu Riau. Salah satunya dalam mata pelajaran matematika. Guru dapat memvariasikan dan membuat ide-ide dan melibatkan budaya melayu dalam materi matematika.

Budaya melayu Riau yang akan diambil sebagai pengembangan perangkat pembelajaran berupa LAS pada tulisan ini yang mengkaitkan permainan kedalam matematika adalah permainan tradisional masyarakat melayu Riau. Salah satu contohnya dari permainan Statak seperti pada gambar 1:



Gambar 1. Permainan Tradisional Melayu Riau

Dalam gambar permainan Statak tradisional melayu Riau tersebut, permainan statak ini bisa dilakukan di atas tanah, halaman, dan di pelataran ubin atau aspal. Bidang statak biasanya berupa kotak-kotak atau persegi. Kaitannya dengan pembelajaran matematika adalah dapat mengenalkan bangun datar yaitu persegi, namun pada saat ini dapat kita lihat di jenjang pendidikan sekolah dasar banyak siswa yang tidak mengetahui bahwa budaya melayu bisa terlibat dalam mata pelajaran matematika.

Menurut Roza, dkk (2013: 1) “Berbagai macam jenis permainan tradisional seperti permainan Berseimbang, Congklak, Galah Panjang, Rimau, Gasing, Setatak, Ligu, dan Guli. Siswa telah mengenal beberapa permainan dari permainan tradisional di atas, seperti Berseimbang, Congklak, Galah Panjang, Setatak, Gasing, dan Guli. Tetapi ada juga sebagian peserta didik yang tidak tahu atau mengenal permainan tradisional di atas seperti Rimau dan Ligu. Karena mereka jarang mendengar nama permainan tersebut, dan peserta didik tersebut mengatakan bahwa permainan tersebut kadang berbeda nama dan cara memainkannya. Peserta didik tersebut sebagian ada yang bisa mengkaitkan dalam pembelajaran matematika seperti statak mereka hanya tahu kalau itu bentuknya kotak kotak atau segi empat. Ada juga yang tidak bisa mengkaitkan dalam pembelajaran matematika karena pada kenyataannya juga pada buku pegangan matematika tidak ada mengaitkan dan mengenalkan budaya melayu Riau. Jadi peserta didik juga tidak tahu ada kaitannya, buku-buku tersebut hanya ada berisi pengenalan materi, contoh soal, latihan dan memuat soal cerita yang tidak ada

kaitannya dengan budaya melayu Riau, materi-materi yang dijelaskan terlalu monoton sehingga tidak adanya ketertarikan peserta didik untuk mengembangkan ide-idenya.

Hal ini mengakibatkan kurangnya antusias atau ketertarikan peserta didik untuk mengetahui budayanya sendiri. Oleh karena itu, dengan mengkaitkannya dengan matematika dapat membuat peserta didik mengembangkan pembelajaran matematika secara nyata dan menyenangkan. Bahkan pelajaran matematika yang selama ini dianggap menakutkan bagi siswa dengan adanya keterkaitan tersebut membuat peserta didik menyukai mempelajari matematika.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap guru matematika di SDN 19 Mandau bahwa disekolah tersebut belum pernah namanya matematika dikaitkan atau diperkenalkan dengan permainan tradisional melayu Riau, tetapi disekolah SDN 19 Mandau memperkenalkan permainan atau budaya melayu Riau dalam mata pelajaran Seni Budaya. Terkait dengan penerapan kurikulum 2013 adalah guru mampu menguasai kelas dengan baik, sehingga dalam proses belajar mengajar berjalan tanpa ada kesulitan. Guru di sekolah tersebut mengalami kesulitan dalam proses pembuatan perangkat seperti RPP dan perangkat lainnya yang dianjurkan dari sekolah yang sesuai dengan kurikulum 2013. Permasalahan lainnya adalah guru tidak pernah membuat Lembar Aktivitas Siswa (LAS) yang dirancangnya sendiri. Guru dan siswa hanya menggunakan LAS yang sudah tersedia dan dijual di pasaran. Dan seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih, maka permainan tradisional rakyat melayu Riau semakin hilang dan nyaris tak dikenal oleh anak-anak pada zaman sekarang. Hal ini dikarenakan mereka lebih tertarik untuk bermain *gadget*. Apabila anak-anak tidak diperkenalkan dengan permainan tradisional suatu daerah, lama kelamaan permainan tradisional akan punah. Salah satu caranya yaitu dengan mengkaitkan pembelajaran dengan permainan tradisional.

Selain wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa orang siswa terkait pengetahuannya terhadap permainan tradisional yang dia ketahui. Sebagian siswa ada yang tidak mengetahui beberapa permainan tradisional yang ada di Riau. Dan peneliti menemukan permasalahan-

permasalahan antara lain dalam pembelajaran guru memakai LKS yang dibeli, LKS yang digunakan tidak ada mengenalkan permainan tradisional melayu Riau. LKS tidak terlihat menarik, karena tidak terdapat gambar dari soal yang menyangkut kehidupan sehari-hari yang membuat mereka tidak tertarik melihatnya dan juga tidak berwarna.

Berdasarkan permasalahan dalam proses pembelajaran seperti yang dipaparkan di atas, peneliti memiliki keinginan untuk memberi solusi dalam kondisi tersebut. Selain itu, proses pembelajaran cenderung tektbook dan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari, akibatnya, peserta didik kurang menghayati atau memahami konsep-konsep matematika, dan peserta didik mengalami kesulitan untuk mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan sebuah model pembelajaran yang dipandang tepat yang dapat menjembatani permasalahan tersebut yaitu model pembelajaran matematika realistik yakni pembelajaran matematika yang berorientasi pada matematisasi pengalaman sehari-hari (*mathematize of everyday experience*) dan menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Matematika Realistik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan kembali dan merekonstruksi konsep-konsep matematika, sehingga peserta didik mempunyai pengertian kuat tentang konsep-konsep matematika. Dengan demikian, pembelajaran Matematika Realistik akan mempunyai kontribusi yang sangat tinggi dengan pengertian peserta didik dan kemampuan berfikir peserta didik.

Penggunaan strategi pembelajaran Matematika Realistik digunakan sesuai dengan pendapat Piaget (NCTM, 1989) bahwa usia siswa sekolah dasar (7-12 tahun) merupakan masa operasional kongkret, dimana pada masa ini siswa belajar menggunakan hal-hal yang kongkret. Hal ini sesuai dengan azas pembelajaran matematika realistik Indonesia yang menyatakan bahwa matematika harus dikaitkan dengan realita dan aktivitas manusia sehari-hari (Roza, dkk 2013: 4).

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 Pendekatan Matematika Realistik (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.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik mengambil pengembangan perangkat pembelajaran berupa RPP dan LAS matematika dengan mengaitkan unsur budaya berupa permainan rakyat melayu Riau yang sasaran konsumsinya adalah anak usia SD. Hal ini dikarenakan di dalam LAS berbasis permainan rakyat melayu Riau, peneliti berupaya memanipulasi keabstrakan objek pembelajaran matematika ke arah yang lebih konkret dengan menggunakan PMR, dimana PMR merupakan pendekatan yang mengarahkan permasalahan pembelajaran secara kontekstual atau masalah yang konkret dan logis. Sehingga sesuai dengan tuntutan karakteristik anak usia SD dengan tingkat perkembangan intelektual menurut teori belajar Piaget yang pada usia SD memiliki pemikiran logis pada masalah yang konkret. Selain itu karakteristik anak SD senang belajar secara berkelompok, dan mereka masih gemar membaca yang di desain secara menarik. Oleh karena itu, teori belajar Piaget dengan PMR yang berbasis permainan rakyat melayu Riau memiliki keterkaitan satu sama lain yang apabila diterapkan dengan baik akan mencapai tujuan pembelajaran yang bermakna bagi siswa, serta sebagai upaya untuk melestarikan budaya melayu Riau

Keunggulan pengembangan dari penelitian atau kajian ini adalah membantu Pemerintah Provinsi Riau untuk mengembangkan Pendidikan karakter yang berbasis budaya lokal melalui pendekatan Matematika Realistik yang menggunakan permainan tradisional melayu Riau, memperkenalkan permainan tradisional melayu Riau kepada peserta didik, meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran matematika, menemukan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional melayu Riau yang dapat digunakan mengembangkan karakter individu yang memainkannya. Dalam penelitian ini peneliti mencoba menggunakan permainan tradisional melayu Riau dalam

pembelajaran matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR). Berkaitan dengan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Aktivitas Siswa (LAS) dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Berbasis Permainan Tradisional Rakyat Melayu Riau di Sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana hasil pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) berbasis permainan tradisional rakyat 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 Tradisional Rakyat Melayu Riau di Sekolah Dasar yang teruji kelayakannya.

1.4 Manfaat Penelitian

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

- 1) Bagi peserta didik, penggunaan permainan dapat membuat pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang menarik sehingga memotivasi siswa untuk dapat belajar matematika dengan baik
- 2) Bagi guru dapat memanfaatkan permainan tradisional rakyat melayu riau dalam proses pembelajaran. Juga dapat digunakan sebagai wacana untuk meningkatkan kreativitas guru dalam melakukan proses pembelajaran.
- 3) Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat pengalaman mengenai pengembangan dalam perangkat pembelajaran sesuai materi dan minat siswa sesuai dengan tuntutan zaman.

- 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 spesifikasi produk yang dikembangkan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan bahan ajar berupa Lembar Aktivitas Siswa (LAS) seperti layaknya tampilan sebuah rencana pelaksanaan dan bahan ajar berupa LAS kurikulum 2013 ditambah dengan Pendekatan Matematika Realistik dan LAS berisi permainan tradisional melayu Riau. Peneliti mengkaitkan permainan Statak untuk mengkaitkan materi Luas dan Keliling pada persegi, permainan galah panjang untuk mengkaitkan materi Luas dan Keliling pada persegi panjang dan permainan guli untuk mengkaitkan materi Luas dan Keliling pada segitiga dikelas IV.

1.6 Defenisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah yang terdapat di dalam proposal, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan adalah:

- 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 permainan rakyat melayu Riau.
- 2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang dibuat oleh seseorang untuk sebagai pedoman dalam mengajar didalam kelas untuk mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi yang dijabarkan dalam silabus yang mengarah kepada permainan tradisional rakyat melayu Riau.
- 3) Lembar Aktivitas Siswa (LAS) adalah lembaran tugas yang digunakan guru untuk meningkatkan keterlibatan atau aktivitas siswa yang sesuai dengan

kompetensi dasar dan dengan tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan pendekatan matematika realistik berbasis permainan tradisional rakyat melayu Riau.

- 4) Pendekatan Matematika Realistik 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 yang digunakan yaitu: memahami masalah kontekstual, menyelesaikan masalah kontekstual, membandingkan dan mendiskusikan jawaban, serta menarik kesimpulan.
- 5) Permainan tradisional adalah permainan yang tercipta dimasa yang lama berlalu, lalu kemudian dimainkan kembali dimasa kini dengan menggunakan alat-alat sederhana. Permainan yang diangkat sebagai pengembangan perangkat pembelajaran adalah permainan tradisional rakyat melayu Riau. Permainan tradisional yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah Statak, Galah Panjang dan Guli.
- 6) Permainan pada pembelajaran matematika adalah alat bantu untuk belajar fakta, keterampilan, konsep dan prinsip-prinsip melalui berbagai macam tujuan kognitif yang sesuai dengan pendekatan matematika realistik berbasis permainan tradisional rakyat melayu Riau
- 7) Uji coba lapangan adalah uji coba yang dilakukan peneliti kepada beberapa subjek yang bertujuan untuk keterbacaan dari sebuah produk.
- 8) Validasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan ahli untuk memberikan status valid atau sah, bahwa perangkat pembelajaran telah layak digunakan , pada penelitian ini validasi dilakukan terhadap RPP dan LAS yang berbasis permainan tradisional rakyat melayu Riau.
- 9) Kepraktisan adalah suatu kegiatan yang dilakukan praktisi untuk memberi status praktis atau tidaknya perangkat yang berbasis permainan tradisional rakyat melayu Riau digunakan, pada penelitian ini kepraktisan dilihat dari hasil lembar respon guru, siswa dan keterlaksanaan pembelajaran.