

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pada bidang Pendidikan berkembang dengan pesat pada pengembangan teknologi Pendidikan. Apalagi pada kurikulum saat ini yaitu kurikulum merdeka dimana peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Gurupun memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Dengan kurikulum ini, diharapkan setiap siswa mampu mengembangkan kemampuan literasi serta numerik yang dimiliki. Tentunya dengan dasar penilaian yang dilihat dari kemampuan melakukan analisa serta berpikir kritis melalui kemampuan analisa kognitif setiap siswa. Disamping itu, dalam Pendidikan mempertimbangkan keragaman, karakteristik dan budaya.

Salah satu kemampuan yang berkaitan dengan budaya adalah analisa kognitif yang dapat dikaitkan dengan budaya. Hal ini, dikarenakan kemampuan yang di terapkan melalui budaya lokal yang tersebar luas di Indonesia. Keterlibatan pembelajaran budaya terhadap kemampuan kognitif bertujuan menciptakan generasi yang berkarakter dan mampu menjaga serta melestarikan budaya sebagai landasan karakter bangsa.

Menurut Handingdekam (2007), pembelajaran sekarang tidak hanya fokus di kelas dan mengetahui pengertian, konsep, maupun proses tetapi pembelajaran juga ada proses keterampilan dan memahami tentang budaya,

atau kehidupan sehari-hari. Pendapat lain yang sejalan, menurut (Zulklifi dan Rahmawati, 2020: 67) dalam pembelajaran matematika harus ada transformasi pemikiran bahwa penanaman konsep Matematika terutama pada materi geometri sebaiknya disesuaikan dengan budaya atau kultur yang dibawa siswa

Situs budaya yang ada di Pacitan salah satunya yaitu Song Terus yang terletak di Desa Wareng, Kecamatan Punung, Kabupaten Pacitan. Song terus sendiri adalah situs purbakala di mana dulunya dihuni oleh manusia-manusia purba yang hidup di Pacitan. Song terus terbilang memberikan andil besar untuk masalah sejarah dari masa lampau karena ditemukan banyak sekali benda-benda prasejarah yang dulu di gunakan oleh manusia purba seperti contohnya alat-alat massif dan serpih-bilah, alat-alat tulang dan cangkang kerang serta berbagai temuan sisa kerangka hewan.

Situs sejarah yang ada pada museum song terus terdapat berbagai benda, dimana benda-benda tersebut memiliki berbagai bentuk seperti mata panah yang berbentuk menyerupai segi tiga dimana alat tersebut merupakan alat berburu yang di gunakan pada masa lampau, kapak genggam yang merupakan alat masif berbentuk runcing dengan pangkasan dikedua muka yang meliputi Sebagian besar bidang permukaan sehingga menghasilkan bentuk yang simetris, kapak perimbas adalah alat batu masif yang berbentuk menyerupai setrika, berpanampang lintang plano konveks dan menunjukkan penyerpuhan yang memanjang dan tegas, perkutor yaitu merupakan alat batu yang di gunakan untuk pemecah batu inti untuk di jadikan alat serpih, beliung menyerupai kapak dengan mata tajam melintang atau tidak searah tangkainya alat ini biasanya

digunakan sebagai memotong kayu dan alat bercocok tanam, kerang dimana merupakan alat yang digunakan sebagai alat serut yang mempunyai bentuk lingkaran, fosil kayu dimana fosil tersebut adalah sebuah batang pohon yang telah membatu dan mempunyai bentuk tabung, tulang hewan salah satu bahan dari pembuatan alat-alat yang di gunakan pada masa lampau yang memiliki bentuk seperti tabung dan tulang-tulang manusia yang menyerupai tabung.

Permasalahan pembelajaran saat ini hanya dilakukan di dalam kelas, menunjukkan kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, matematika menjadi mata pelajaran yang kurang diminati peserta didik karena sebagai peserta didik menganggap matematika pelajaran yang sulit. Oleh sebab itu dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran salah satunya pembelajaran melalui budaya. Pembelajaran matematika berbasis budaya adalah solusi agar peserta didik dapat mengeksplorasi budaya untuk mendapat pemahaman dan konsep matematika dari pengalasan di kelas. Penerapan pembelajaran berbasisi budaya ini dapat di terapkan pada pembelajaran matematika tingkat Sekolah Dasar (SD).

Banyak konsep-konsep matematika yang dapat di gali dari sebuah budaya. Pembelajaran matematika yang di kaitkan dengan budaya atau biasa di kenal etnomatematika (Hardiarti, 2017: 109). Penerapan etnomatematika pada pembelajaran dapat dilakukan dengan menuunjukkan konsep matematika secara kontekstual sehingga peserta didik secara langsung dengan budaya maupun kehidupan nyata. Maka peserta didik dan guru lebih memahami matematika dan budaya sekitar dan menumbuhkan karakter.

Sejauh ini belum ada penelitian yang berusaha mengeksplorasi nilai-nilai etnomatematika pada situs sejarah di Museum Song Terus, sehingga peneliti berupaya mengidentifikasi nilai-nilai etnomatematika yang terdapat pada situs sejarah di Museum Song Terus dan potensi pengintegrasinya dalam pembelajaran matematika. Nilai-nilai etnomatematika pada situs sejarah di Museum Song Terus ini merupakan pembelajaran matematika yang didalamnya disisipkan unsur budaya yang terdapat pada museum Song Terus baik dalam penyusunan perangkat pembelajaran, maupun pada proses pembelajarannya. Unsur budaya tersebut dapat diakulturaskan dengan konsep-konsep matematika, salah satunya adalah pada materi geometri. Berangkat dari uraian tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi potensi pengintegrasian etnomatematika pada situs sejarah di Museum Song Terus ke dalam pembelajaran matematika.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang muncul berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat di buat rumusan masalah sebagai berikut.

1. Apa saja konsep matematika yang terdapat pada situs sejarah di museum Song Terus?
2. Bagaimana bentuk modul ajar yang sesuai dengan konsep matematika yang terdapat pada situs sejarah di museum song terus?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui konsep matematika pada situs sejarah di museum Song Terus.
2. Untuk mengidentifikasi potensi pengintegrasian etnomatematika pada situs sejarah di Museum Song Terus ke dalam pembelajaran matematika.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini ditinjau secara teoritis dan praktis antara lain.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat di manfaatkan dalam pembelajaran matematika, melalui media pembelajaran etno matematika yang terdiri dari bentuk-bentuk geometri matematika dalam situs sejarah di museum Song Terus.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat memperoleh jawaban dari permasalahan yang ada serta memperoleh pengalaman dan pengetahuan mengenai konsep bentuk-bentuk geometri matematika pada situs sejarah di museum Song Terus. Bagi Pendidikan Matematika

Penelitian ini dapat di gunakan sebagai sumber referensi bagi siswa, serta dapat memberikan sumbangan pemikiran terutama bagi bidang Pendidikan matematika.

b. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat menjadikan salah satu wawasan umum matematika yang berfungsi sebagai informasi tambahan dan referensi bagi pembaca.

