

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah komponen yang sangat penting dan berharga dalam kehidupan manusia, dan sangat berpengaruh terhadap kualitas sumber daya manusia suatu negara (Susanto et al., 2022). Matematika adalah salah satu dari banyak bidang pendidikan yang tersedia. Matematika merupakan ilmu yang sangat penting untuk semua aspek kehidupan manusia yang membutuhkan kemampuan berpikir (Rahmasantika et al., 2018). Amelia (2015) menyatakan bahwa matematika dapat membantu mengembangkan cara berpikir yang kreatif, kritis, logis, dan sistematis,

Matematika adalah pembelajaran tentang memahami konsep matematika dan mengaitkan ide-ide dengan satu sama lain (Rasudi et al., 2021). Kemampuan setiap orang untuk menyelesaikan soal matematika sangat dipengaruhi oleh tingkat penguasaan konsep matematika yang mereka miliki. Putri & Roesdiana (2023) menyatakan untuk memecahkan masalah matematis, siswa harus mampu melakukan lebih dari sekedar perhitungan yang diperlukan. Mereka juga harus memahami masalah yang dihadapi, termasuk apa yang mereka ketahui, apa yang diminta, dan bagaimana proses penyelesaiannya. Oleh karena itu, siswa harus memiliki keterampilan proses agar mereka dapat memahami matematika dengan mudah.

Keterampilan proses didefinisikan sebagai cara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dengan menggunakan kreativitas dan daya pikir secara efektif dan efisien. Tujuan keterampilan proses adalah agar siswa

lebih kreatif saat belajar, sehingga mereka dapat secara aktif mengembangkan dan menerapkan kemampuan mereka (Mahmudah, 2016). Salah satu keterampilan berpikir yang paling sering digunakan adalah keterampilan proses. Karena keterampilan proses tidak hanya digunakan di sekolah, tetapi juga digunakan dalam kehidupan sehari-hari, mereka yang tidak dapat menggunakannya akan mengalami kesulitan. Keterampilan proses membantu siswa memecahkan masalah sehari-hari (Fitriana et al., 2019).

Wibawa (2016) menyatakan bahwa guru biasanya tidak menekankan mengapa suatu tindakan dilakukan atau apa arti dari jawaban yang diberikan selama proses belajar mengajar. Akibatnya, siswa mengalami keraguan tentang pemahaman mereka. Mereka bertanya-tanya prosedur mana yang harus digunakan ketika diberikan soal atau masalah serupa, dan apakah prosedur itu benar atau tidak. Ini pastinya akan menjadi perdebatan dalam proses berpikir siswa dan akan berlanjut jika tidak segera diperbaiki. Vinner (1997) menyebutkan “*Such circumstances are what I like to refer to as pseudo-learning or pseudo-problem-solving scenarios.*”, yang artinya situasi seperti itulah yang saya sebut sebagai skenario pembelajaran semu atau pemecahan masalah semu.

Berpikir *pseudo* adalah berpikir semua. Artinya, jawaban yang benar belum tentu berasal dari proses berpikir yang benar dan jawaban yang salah juga belum tentu berasal dari proses yang salah. Seringkali, ketika siswa menyelesaikan masalah, mereka mengikuti proses penalaran. Namun, cara mereka berpikir tidak sesuai dengan proses penalaran (Rasudi et al., 2021). Hal ini sejalan dengan pernyataan yang dibuat oleh Sopamena et al. (2018), yang menyatakan bahwa *pseudo* benar terjadi ketika siswa memiliki jawaban yang benar untuk soal yang

diberikan tetapi tidak dapat menjelaskan mengapa mereka tidak melakukannya dengan benar atau ketika mereka melakukannya dengan cara yang salah. *Pseudo* salah terjadi ketika siswa memberi jawaban yang salah, tetapi mereka dapat memperbaikinya menjadi jawaban yang benar setelah melakukan refleksi. Meskipun siswa mampu menyelesaikan masalah yang diberikan, hasilnya adalah jawaban yang salah karena jawaban tersebut berasal dari proses berpikir yang tidak terkontrol, spontan dan samar-samar. Siswa biasanya dapat memperbaiki kesalahan mereka setelah refleksi, yang menunjukkan bahwa pemikiran mereka semu.

Hasil observasi awal di SD Negeri 76 Mendalo Darat Kelas IV B menunjukkan bahwa guru hanya menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan prosedur, kaidah dan metode penyelesaian soal matematika, tanpa memberikan alasan mengapa mereka menggunakan metode tersebut. Akibatnya, siswa hanya mencontoh langkah-langkah yang diberikan guru untuk menyelesaikan masalah dan tidak tahu mengapa mereka menggunakan metode tersebut. Sehingga, keterampilan proses siswa belum berkembang dengan baik, terutama dalam pemecahan masalah matematika.

Ketika siswa diberi soal yang agak berbeda dengan yang disajikan guru di papan tulis, beberapa siswa mengalami kesulitan untuk menyelesaikannya, dan beberapa bahkan tidak dapat menjawabnya. Siswa menanggapi pertanyaan guru yang berkaitan dengan pemecahan masalah secara spontan tanpa mempertimbangkan jawaban akhir. Selain itu, siswa sering salah mengikuti prosedur penyelesaian soal, karena mereka percaya bahwa soal itu sama, meskipun konteksnya berbeda. Hal ini menyebabkan siswa berpikir *pseudo* karena mereka seolah-olah menyelesaikan masalah dengan cara yang masuk akal, meskipun

mereka hanya mengikuti arahan guru. Agar siswa tidak terbiasa dengan berpikir *pseudo* atau semu, kesalahan ini harus segera diperbaiki. Oleh karena itu, peneliti berpendapat bahwa kesalahan berpikir ini harus diperbaiki sejak sekolah dasar agar siswa tidak mengulanginya hingga sekolah pertama bahkan tingkat yang lebih tinggi.

Pemahaman matematis siswa harus disesuaikan untuk pemecahan masalah mengingat kesalahan yang dibuat oleh proses pemahaman berpikir *pseudo*. Kemampuan untuk memecahkan masalah dengan cara yang tepat akan mengurangi kemungkinan berpikir *pseudo*. Menurut Amam (2017), pemecahan masalah matematika adalah kemampuan kognitif penting yang dapat dilatih dan dikembangkan pada siswa. Pemecahan masalah adalah proses menemukan kombinasi dari beberapa aturan yang dapat digunakan untuk mengatasi situasi baru (Akib, 2016). Setiap orang akan menyelesaikan masalah dengan cara yang berbeda. Oleh karena itu, pemecahan masalah adalah proses yang dilakukan oleh siswa untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan kemampuan mereka (Wulan Dari & Budiarto, 2016). Dengan demikian, ketika siswa mampu memecahkan masalah matematika dengan baik, mereka diharapkan dapat menyelesaikan masalah nyata setelah menempuh Pendidikan formal.

Karena sifatnya yang hirarkis dan abstrak, matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan hingga saat ini. Selain itu, matematika seringkali diajarkan hanya di dalam kelas. Pembelajaran berbasis budaya adalah solusi yang tepat untuk menghilangkan stigma bahwa pembelajaran matematika di kelas sangat kaku (Pratiwi & Pujiastuti, 2020). Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus diterapkan pada pembelajaran berbasis budaya,

atau “etnomatematika”.

Etnomatematika dapat menawarkan perspektif baru tentang bagaimana belajar matematika tidak hanya sebatas mempelajari teori di kelas tetapi berhubungan dengan dunia luar dan berinteraksi dengan kebudayaan setempat dapat digunakan sebagai alat untuk belajar matematika (Febriyanti & Ain, 2021). Etnomatematika juga merupakan program yang bertujuan untuk mengajarkan siswa bagaimana memahami, mengartikulasikan, mengolah dan akhirnya menggunakan konsep, ide, dan praktik matematika untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. (Wahyuni & Pertiwi, 2017). Pembelajaran etnomatematika menempatkan siswa pada objek atau masalah dunia nyata, yaitu unsur budaya yang mengandung konsep matematika dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan menggunakan benda atau unsur budaya yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka, siswa secara tidak langsung juga akan belajar matematika dengan lebih baik.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Analisis Keterampilan Proses Dalam Berpikir *Pseudo* Melalui Pemecahan Masalah Berbasis Etnomatematika Pada Siswa Sekolah Dasar”**

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian ini yaitu “bagaimana keterampilan proses dalam berpikir *pseudo* melalui pemecahan masalah berbasis etnomatematika pada siswa sekolah dasar?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis keterampilan proses dalam berpikir *pseudo* melalui pemecahan masalah berbasis etnomatematika pada siswa sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Siswa

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa, terutama untuk meningkatkan keterampilan proses berpikir *pseudo* melalui pemecahan masalah berbasis etnomatematika.

2. Untuk Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru untuk mendeteksi tingkat kesalahan proses berpikir *pseudo*, untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dalam pelajaran berbasis etnomatematika.

3. Untuk Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh informasi tentang keterampilan proses dalam berpikir *pseudo* melalui pemecahan masalah berbasis etnomatematika.