

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Peraturan Pemerintah RI Nomor 57 Tahun 2021 yang mengatur tentang Standar Nasional Pendidikan, pendidikan nasional memerlukan kurikulum SD. Sekolah dapat membuat kurikulum yang lebih sesuai dengan kebutuhan pelajar dan masyarakat luas berkat adanya kurikulum pembelajaran mandiri (Melati, 2023). Dari SD hingga sekolah menengah, matematika adalah salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari pelajar.

Bagi peserta didik SD, matematika merupakan dasar dari pengetahuan umum yang sangat penting untuk kehidupan sehari-hari. Agar pelajar dapat memecahkan kesulitan dan memenuhi tuntutan dunia nyata, matematika sangat penting (Widayati, 2022). Guru harus melibatkan pelajar dalam kegiatan belajar yang menyenangkan saat mengajar matematika dalam kaitannya dengan kurikulum merdeka. Mereka juga harus membantu pelajar menjadi lebih mandiri, produktif, dan inovatif dalam kehidupan sehari-hari dengan menumbuhkan budaya kreativitas. Pelajar harus dapat menerapkan era belajar mandiri, di mana guru hanya berperan sebagai fasilitator, di kelas matematika (Coles, 2019).

Konteks pembelajaran matematika di capaian pembelajaran pada pengembangan E-Modul pembelajaran matematika ini mengenai geometri bangun datar segitiga dimana capaian pembelajaran kelas IV Fase B meliputi Pelajar dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segiempat, segitiga, segi banyak). istilah umum sudut pada geometri merujuk pada suatu bangun

model yang membentuk dari bertemunya dua garis di satu titik yang mencakup segala sesuatu yang dapat dilihat dari geometri tersebut.

Sudut pada bangun datar segitiga dapat mengeksplor pada suatu budaya yang dikenal dengan Etnomatematika yang diciptakan pada pembelajaran matematika manfaat untuk mendukung pelajar dapat menguasai dan mengembangkan ide serta konsep matematika untuk menyelesaikan masalah di kehidupan keseharian. Mengenai etnomatematika, pembelajaran kontekstual dalam matematika, yang dimulai dengan mengambil (mensimulasikan, menceritakan) peristiwa dunia nyata dan kehidupan sehari-hari pelajar sebelum beralih ke prinsip-prinsip matematika yang disajikan (Ningrum & Suparman, 2018). Didefinisikan bahwa pelajar dapat memahami dan menerapkan sesuatu di sekitar mereka serta dapat menganggap benda dan peristiwa nyata di lingkungan sekitar dengan cara logis.

Pembelajaran matematika dengan budaya sangat pengaruh dari teori kontekstual matematika untuk pelajar dikelas IV. Di dalam teori kontekstual akan menjadi panduan terhadap pelajar untuk mengetahui materi sudut pada bangun datar segitiga, tidak cukup hanya definisi teori saja, melainkan dapat mengimplementasikan materi sudut pada bangun datar segitiga ini kepada pelajar lebih terlibat aktif dalam memahami hubungan konsep matematika dalam kehidupan kebudayaan pelajar. Maka dari itu, pembelajaran harus menggunakan alat atau sarana yang jelas untuk mengoptimalkan pelajar dalam menguasai sepenuhnya dengan baik oleh pembelajaran tersebut.

Hal ini sesuai dengan Permendikbud nomor 5 tahun 2022 tentang standar kompetensi lulusan, yang menyatakan pada pasal 5 ayat 1 huruf a bahwa pelajar

harus mampu mengekspresikan dan memperkenalkan diri terhadap budaya serta menghargai dan mengakui keanekaragaman budaya, mengingat eratnya hubungan antara pendidikan dan budaya. Dengan memahami dan menghargai keragaman budaya dan lingkungan, pelajar dapat bangga dengan identitas budayanya, yang dapat membantu mereka memiliki pemahaman yang lebih besar tentang apa itu budaya dalam pendidikan.

Teknologi menjadi faktor penting dalam implementasi pembelajaran berbasis digital melalui media, aplikasi, dan perangkat karena pencapaian pembelajaran harus memiliki alat bantu mengajar yang digital dan menyenangkan bagi guru dan pelajar dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada di sekitar mereka untuk meningkatkan pemahaman mereka (Agustian & Salsabila, 2021). Salah satu aspek terpenting dalam implementasi pembelajaran berbasis digital adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran, seperti yang direkomendasikan oleh Permendikbud No. 16 Tahun 2022. Maka dari itu, para tenaga pendidik diharapkan membuat bahan atau materi ajar pada pembelajaran berbasis teknologi bertujuan untuk pengantar materi pembelajaran lebih efisien dan bermanfaat seperti E-Modul pembelajaran.

Pendidik wajib mengaplikasikan modul pembelajaran elektronik yang berisi materi pembelajaran secara teralur untuk sarana bantu pembelajaran yang menarik lalu didalam modul tersebut terdapat adanya beberapa gambar dan video yang menyesuaikan materi yang disajikan “E-Modul adalah materi pembelajaran mandiri yang disusun secara digital yang dimaksudkan untuk membantu pelajar menjadi lebih interaktif dengan program dan juga mencapai kompetensi pembelajaran” (Rahmi, 2019). Pelajar dapat berkoneksi langsung dimana saja

dengan materi yang disajikan dan dapat menjadikan pembelajaran lebih efisien dan fleksibel.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 182/I Hutan Lindung, Muara Bulian dikelas IV diketahui bahwa sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka di dalam proses pembelajaran, hanya saja minimnya pemanfaatan modul pembelajaran digital di sekolah tersebut karena masih berpaku pada buku cetak pelajar pada pembelajaran berlangsung. Hasil dari wawancara bersama kepala sekolah mengatakan bahwa sarana dan prasarana di sekolah sudah mendukung untuk mengimplementasikan E-Modul Pembelajaran matematika, dimana sudah ada ketersediaan jaringan koneksi *Wifi*, proyektor dan komputer hanya saja pendidik belum ada yang mengembangkan E-modul pembelajaran matematika berbasis etnomatematika dengan menggunakan aplikasi *canva* serta kurangnya pemahaman matematis pada pelajar di dalam materi geometri bangun datar segitiga. Jadi dari adanya permasalahan tersebut pendidik dan pelajar harus menerapkan adanya e-modul pembelajaran matematika untuk memberikan pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan inovasi matematis pada pelajar dan pendidik.

Pembuatan program studi pendidikan matematika secara online, manajemen yang baik diperlukan untuk mewujudkan sekolah yang dapat memperkenalkan budaya, terutama dalam hal pengembangan budaya lokal. Sebagai contoh, perlu adanya koordinasi dan integrasi dari suatu kegiatan untuk memastikan penyelesaiannya (Hayudiyani et al., 2020). Etnomatematika menunjukkan bahwa etnomatematika tidak hanya dipandang sebagai sekumpulan definisi, teorema, atau aksioma, tetapi juga menggabungkan aspek-aspek budaya lokal dengan

matematika untuk memberikan dampak pada sudut pandang masyarakat lokal. Hal ini mendukung matematika tidak hanya hal yang umum, tetapi juga berkaitan hal yang bisa menyelaraskan dengan budaya kita sendiri.

Kebudayaan yang peneliti ambil berkesinambungan dengan pembelajaran matematika yang mengimplementasikan pada Tari daerah tradisional yaitu tari Sekapur Sirih Provinsi Jambi. Alasan peneliti mengambil Gerakan tari sekapur sirih Jambi tersebut karena bisa mengkaji sebuah seni tari daerah provinsi jambi ke pelajar dalam memahami sebuah segi matematika dalam materi yaitu sudut pada bangun datar segitiga. Gerakan tari sekapur sirih menjadi penyajian faktual bagaimana etnomatematika memainkan peranan utama dalam merancang sebuah tarian kebudayaan, tidak hanya sebagai seni tari, tetapi juga sebagai Ikon keindahan matematis dalam budaya. Untuk memasukkan materi pembelajaran di SD yang berhubungan dengan tema tari, seorang calon guru SD dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan gerakan tari (Destrinelli, 2017). Dari implementasi tersebut karena memudahkan pelajar dalam melakukan pembelajaran dan meningkatkan motivasi serta pemahaman matematis mengenai kesenian tari kebudayaan daerah jambidengan pendekatan etnomatematika, khususnya materi bangun datar segitiga untuk pelajar kelas IV SD.

Dengan Uraian tersebut, Peneliti akan melaksanakan penelitian pengembangan E-Modul pembelajaran berdasarkan latar belakang yang berjudul **“Pengembangan E-Modul Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Gerakan Tari Sekapur Sirih Jambi Di Kelas IV SD”**

1.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur E-Modul pembelajaran berbasis etnomatematika gerakan tari sekapur sirih Jambi di kelas IV SD dengan menggunakan model ADDIE?
2. Bagaimana tingkat validitas E-Modul pembelajaran berbasis etnomatematika gerakan tari sekapur sirih Jambi di kelas IV SD dengan menggunakan model ADDIE?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan E-Modul pembelajaran berbasis etnomatematika gerakan Tari sekapur sirih Jambi di kelas IV SD dengan menggunakan model ADDIE?

1.3 Tujuan Pengembangan

1. Mendeskripsikan prosedur E-Modul pembelajara berbasis etnomatematika gerakan tari sekapur sirih jambi di kelas IV SD dengan menggunakan model ADDIE.
2. Mendeskripsikan tingkat validitas E-Modul pembelajaran berbasis etnomatematika gerakan tari sekapur sirih Jambi di kelas IV SD dengan menggunakan model ADDIE.
3. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan E-Modul pembelajaran berbasis etnomatematika gerakan tari sekapur sirih Jambi di kelas IV SD dengan menggunakan model ADDIE.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Terdapat ada dua spesifikasi produk yang akan dikembangkan, meliputi

1.4.1 Spesifikasi Pedagogik

1. Tujuan dan hasil pembelajaran disertakan dalam desain e-modul pembelajaran.
2. Tujuan dari e-modul pembelajaran adalah untuk mendorong kebiasaan belajar aktif pada pelajar dan meningkatkan tingkat pemahaman dan motivasi belajar mereka.
3. Dengan memvariasikan tingkat kesulitan dan kompetisi, pelajar dapat menggunakan e-modul pembelajaran dari lokasi manapun.

1.4.2 Spesifikasi Non Pedagogik

1. E-Modul pembelajaran dengan desain visual menarik yang sesuai dengan karakteristik pada pelajar SD.
2. E-Modul pembelajaran bisa dijangkau dengan baik di berbagai teknologi digital, seperti *Handphone*, komputer, atau tablet dengan desain yang sesuai.
3. E-Modul pembelajaran memiliki fitur dinamis yang mengikat pelajar terlibat produktif di dalam pembelajaran berlangsung.
4. E-Modul pembelajaran memiliki tampilan yang membantu pemakai saat berinteraksi dengan perangkat ajar.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Dunia pendidikan saat ini telah menetapkan teknologi menjadi perangkat yang efisien di dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dapat menghadirkan sebuah pengetahuan dengan cara yang lebih efisien dan mudah

dimengerti oleh pelajar, serta memberi peluang akan mereka berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Latar Belakang E-Modul, yang hadir dalam bentuk konten sudut dan ditampilkan secara online dengan menggunakan program *Canva* untuk meningkatkan pembelajaran, merupakan alat bantu yang lebih efektif dan inovatif untuk mengajarkan matematika yang terhubung dengan budaya.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Melalui asumsi mayoritas pelajar dan guru dapat menggunakan teknologi berupa perangkat digital seperti *smartphone* atau komputer ketika pembelajaran di sekolah gunanya untuk fasilitas yang membantu pembelajaran berbasis Etnomatematika pada pembelajaran matematika, terutama materi bangun datar segitiga di kelas IV SD.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Berikut adalah keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini:

1. E-Modul pembelajaran yang diolah dapat digunakan dikelas IV SD
2. E-Modul hanya berisi materi yang sistematis berbasis etnomatematika di kelas IV SD.
3. Materi yang disajikan dalam E-Modul mengenai Bangun datar segitiga.
4. Pengembangan ini dalam lingkup pada aspek validitas dan kepraktisan saja.

1.7 Definisi Istilah

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menciptakan sebuah produk yang akan diukur kelayakannya.

2. Etnomatematika merupakan kegiatan yang dapat menganalisis hubungan antara budaya dalam matematika.
3. E-Modul adalah Modul pembelajaran elektronik yang berisi materi pembelajaran secara teralur dan sistematis yang berguna untuk sebagai sarana bantu pembelajaran yang menarik lalu didalam modul tersebut terdapat adanya beberapa gambar dan video yang menyesuaikan materi yang disajikan.
5. Matematika adalah dasar ilmu umum untuk pelajar SD yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari.