

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah proses yang melibatkan pemberian pengetahuan, keterampilan, nilai, dan norma kepada individu melalui pengajaran, pelatihan, atau pengalaman. Ini adalah upaya yang direncanakan dan sistematis untuk membantu individu mengembangkan potensi mereka dan mempersiapkan mereka untuk berpartisipasi secara produktif dalam masyarakat. Berdasarkan undang-undang No 20 Tahun 2003 pasal 3 yang mengemukakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. “Pendidikan adalah suatu program yang memuat unsur-unsur objektif, proses belajar mengajar antara murid dan guru, untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM)” (Erica et al., 2019). Salah satu tantangan dalam dunia pendidikan adalah perlunya peserta didik berpikir pada level *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).

Kemampuan berpikir kritis menurut pendapat (Azizah, 2020) bahwa berpikir kritis merupakan reflektif secara mendalam dalam mengambil sebuah keputusan dan pemecahan masalah untuk menganalisis, situasi, mengevaluasi argument, dan menarik kesimpulan. Seseorang yang berpikir kritis menyimpulkan penuh cara penyelesaian, dan mampu mencari referensi pendukung.

Penggunaan media pembelajaran, selain mendukung guru dalam mengajarkan materi, juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik tertarik untuk belajar. Menurut (Kompri, 2019) bahwa minat yang kuat menimbulkan usaha yang sungguh-sungguh dan gigih serta

pantang menyerah dalam menghadapi tantangan. Jika seorang peserta didik memiliki keinginan untuk belajar, maka ia akan cepat memahami dan mengingatnya. Selain minat belajar peserta didik, pemanfaatan media pembelajaran hendaknya mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat melatih kemampuan berpikir peserta didik. Dengan menggunakan soal-soal yang disediakan oleh media permainan, secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir peserta didik, sekaligus dapat meningkatkan minat peserta didik karena peserta didik belajar melalui bermain.

Di SDN Pati Wetan 01 juga terdapat permasalahan tentang kurangnya peserta didik berkemampuan berpikir kritis. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan dalam pembelajaran matematika di SDN Pati Wetan 01 pada kelas II terlihat bahwa masih banyak peserta didik yang kurang memiliki kemampuan berpikir kritis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Hal ini terlihat pada saat guru mengajukan soal, baik soal latihan maupun soal diskusi kelompok, peserta didik tidak dapat mempresentasikan analisisnya. Peserta didik cukup menyalin jawaban yang ada dari buku pelajaran atau internet. Peserta didik biasanya pasif dalam belajar, dalam hal ini peserta didik hanya mendapatkan informasi dari buku atau dari guru. Permasalahan lainnya adalah ketika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya, peserta didik tidak mau mengungkapkan pendapatnya karena peserta didik takut jika pendapat yang diberikannya salah. Setiap peserta didik memiliki pola pikir yang berbeda-beda berdasarkan kemampuannya. Seperti diketahui, pembelajaran matematika menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi, khususnya berpikir kritis dari peserta didik.

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan untuk mata pelajaran matematika sendiri adalah 75. Dari 28 peserta didik dikelas II SDN Pati Wetan 01 terdapat 16 peserta didik yang memiliki KKTP kurang dari 75. Sedangkan 11 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKTP. Dari sini dapat disimpulkan bahwa masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari KKTP.

Hal ini juga dibenarkan oleh Ibu EW S.Pd, guru kelas II SDN Pati Wetan 01. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukannya, dikatakannya Tingkat kemampuan berpikir Tingkat tinggi peserta didik masih tergolong rendah. Peserta didik hanya belajar dengan pasif. Selain kemampuan berpikir Tingkat tinggi yang kurang baik, kendala lainnya adalah dalam kegiatan belajar mengajar guru juga kurang memanfaatkan media pembelajaran, hal ini dikarenakan masih terbatasnya media pembelajaran yang tersedia disekolah. Sehingga pembelajaran terlihat monoton dan hasil ulangan matematika yang diperoleh peserta didik kurang maksimal.

Adapun pada kenyataannya kondisi lapangan terdapat perbedaan dengan pembelajaran yang efektif menurut Magdalena et al., (2020) Pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik atau peserta didik untuk belajar ketrampilan spesifik, ilmu pengetahuan, dan sikap juga membuat peserta didik senang. Pembelajaran yang efektif menumbuhkan murid belajar sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, ketrampilan, nilai konsep dan bagaimana hidup serasi dengan sesama atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan. Peserta didik seharusnya berperan aktif dalam pembelajaran, akan tetapi pada kenyataannya peserta didik masih pasif pada saat dikelas. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran. Sehingga menyebabkan tingkat berpikir kritis peserta didik rendah dan hasil nilainya masih banyak yang mendapatkan dibawah KKTP.

Hal ini tentu saja menjadi tantangan bagi guru matematika karena guru harus mampu menanamkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik. Salah satu cara seorang guru dapat melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi sendiri adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dimodifikasi dengan pertanyaan berdasarkan taksonomi Bloom selama pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga memiliki beberapa fungsi yaitu: (1) Fungsi edukatif; dapat memberi pengaruh, baik yang mengandung nilai-nilai pendidikan, memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga aktivitas pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien; (2) Fungsi sosial; hubungan antara

pribadi anak dapat terjalin secara baik dan sehat; (3) Fungsi ekonomis; efisiensi dalam waktu dan tenaga. Dengan satu macam alat media, pendidikan sudah dapat dinikmati oleh sejumlah pesertadidik dan dapat dipergunakan sepanjang waktu; serta (4) Fungsi seni; dengan adanya media pembelajaran, para peserta didik dapat diperkenalkan beragam hasil kreasi dan budaya manusia yang kreatif dan estetis. Berdasarkan fungsi dari media pembelajaran, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan salah satu alternatif untuk membantu peserta didik dalam memahami materi. Adanya media pembelajaran bahkan dapat mempercepat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif, dan dalam hal ini mempercepat pemahaman peserta didik. Berkat media pembelajaran, tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai alat peraga. Salah satu media yang tersedia adalah media pembelajaran etnomatematika monopoli

Media etnomatematika monopoli adalah media berupa permainan edukatif yang permainannya memuat soal-soal yang dijawab peserta didik secara berkelompok. Soal-soal yang terdapat dalam game monopoli sendiri telah dimodifikasi berdasarkan level ranah kognitif menurut taksonomi Bloom. Hal ini dengan sendirinya melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Proses pembelajaran yang diselingi dengan permainan dan tema edukatif, memastikan semangat dan minat peserta didik dalam belajar.

Media etnomatematika monopoli dapat memotivasi peserta didik untuk belajar karena pembelajaran tidak terkesan membosankan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru (diyanah & Atok,2021). Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat mengubah paradigma konservatif pembelajaran politik, yang bahkan kurang inovatif dan menarik, menjadi faktor yang lebih inovatif, kreatif, kritis dan menyenangkan Media pembelajaran bersertifikat diyakini efektif dalam meningkatkan berpikir kritis peserta didik.

Selain itu berdasarkan penelitian Saputro, O. A., & Rahayu, T. S. (2020) dengan judul “Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based*

*Learning* (PJBL) dan *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Monopoli terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik”. Adapun Hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $0.00 < 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima atau dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD di Gugus Joko Tingkir Salatiga. Hal ini juga didukung dari data deskriptif yang menunjukkan rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik kelompok eksperimen (kelas *Project Based Learning*) lebih tinggi dibandingkan rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik kelompok kontrol (kelas *Problem Based Learning*).

Dari latar belakang tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran etnomatematika monopoli berbasis budaya lokal sangat diperlukan untuk pembelajaran. Sehingga media pembelajaran pada dunia Pendidikan dapat memberikan dampak positif kepada peserta didik. Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Etnomatematika Monopoli Berbasis Budaya Lokal Pantura Timur Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Di kelas III”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian, sebagai berikut

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata nilai kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diterapkan media etnomatematika monopoli berbasis budaya lokal pantura timur dalam pembelajaran?
2. Seberapa besar peningkatan penggunaan media etnomatematika monopoli berbasis budaya lokal pantura timur terhadap peningkatan berpikir kritis dikelas III?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang dirumuskan, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Untuk menganalisis perbedaan rata-rata nilai kemampuan berpikir kritis antara siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media etnomatematika monopoli berbasis budaya lokal pantura timur.
2. Untuk menganalisis seberapa besar peningkatan penggunaan media etnomatematika monopoli berbasis budaya lokal pantura timur terhadap peningkatan berpikir kritis di kelas III

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Manfaat teoretis dalam penelitian ini untuk menambah wawasan tentang pengetahuan peserta didik terhadap budaya lokal yang ada di pantura timur di SDN Pati Wetan 01. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi Prodi PGSD, Universitas Murni Kudus dan tulisan ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk studi banding penelitian lain.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian ini memberikan manfaat terutama menambah wawasan peneliti sebagai calon guru dan pengalaman serta pemahaman mengenai pengaruh media Etnomatematika Monopoli berbasis Budaya Lokal Pantura Timur.

##### **b. Bagi Peserta Didik**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik di Sekolah Dasar

##### **c. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru dan juga sebagai referensi media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

## 1.5 Definisi Oprasional

Agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap ungkapan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan berbagai definisi oprasional, antara lain:

### 1.5.1 Media Etnomatematika Monopoli

Media etnomatematika monopoli adalah salah satu permainan yang terbuat dari papan yang terkenal di dunia. Tujuan dari permainan ini untuk menguasai atau mengumpulkan semua kekayaan pada petak diatas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Adapun kelebihan media etnomatematika monopoli yaitu 1) Dapat menarik perhatian serta minat belajar peserta didik karena media pembelajaran dikolaborasikan dengan sebuah permainan, 2) Dilengkapi dengan buku panduan untuk guru dan siswa, 3) Materi disajikan dalam bentuk pertanyaan, perintah, dan tantangan sehingga memunculkan rasa ingin tahu, kerja keras dan tanggung jawab para siswa dalam menyelesaikan perintah yang ada dalam media, 4) Meningkatkan jiwa sosial dan komunikasi antar peserta didik karena permainan dilakukan secara berkelompok, 5) Menekankan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi.

### 1.5.2 Budaya Lokal Pantura Timur

Budaya adalah sesuatu yang mempengaruhi tingkat pengetahuan terdiri dari sistem gagasan atau ide dalam pikiran dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat abstrak. Budaya lokal adalah nilai-nilai lokal hasil budidaya masyarakat suatu daerah terbentuk secara alami dan diperoleh melalui proses belajar dari waktu ke waktu. Budaya lokal dapat berupa hasil seni, tradisi, pola piker, hukum, dan adat istiadat. Dapat dilihat dari daerah sekitar pantura timur seperti Jepara, Demak, Kudus, Pati, dan Rembang. Tradisi kebudayaan Masyarakat jawa didaerah ini masih sangat kental dengan budaya dan adat istiadat kejawen atau tradisional.

### 1.5.3 Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah sikap yang cenderung melihat dan memikirkan masalah yang timbul dari pengalaman. Hal ini dilakukan dengan harapan guru dapat menggunakan teknologi yang ada untuk meningkatkan media pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Adapun beberapa indikator menurut Facione (2020) menyatakan beberapa aspek pada kemampuan berpikir kritis, yaitu (1) menginterpretasi; (2) menganalisis; (3) mengevaluasi; (4) menyimpulkan; (5) menjelaskan; dan (6) melakukan regulasi

