

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

IPTEK dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari teknologi di berbagai bidang yang terkait dengan macam-macam informasi dan pengetahuan (Saputra, et al., 2021). Bisa dibayangkan kesuksesan bangsa berawal dari IPTEK, hal ini karena IPTEK dapat menciptakan suatu terobosan baru yang sebelumnya tidak pernah terjadi (Mulyani & Haliza, 2021). Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin cepat dan canggih seiring dengan berkembangnya zaman. Kemajuan teknologi benar-benar telah mempengaruhi kehidupan yang sedang berjalan saat ini dan tidak bisa untuk dihindari. Semua bentuk perubahan yang telah ada pada masa sekarang tentunya tidak terlepas dari peran IPTEK (Afifah, 2018).

Dapat dilihat bahwa pada saat ini IPTEK sudah berkembang di berbagai bidang, salah satunya yaitu pada dunia pendidikan (Mulyani & Haliza, 2021). Peran IPTEK dalam dunia pendidikan terbagi menjadi dua, yaitu pada kurikulum dan pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, kurikulum pun juga banyak perubahan karena menyesuaikan zaman yang ada. Saat ini Kurikulum 2013 akan diubah serta disempurnakan lagi dengan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan gagasan dalam perubahan pendidikan Indonesia untuk mentak generasi yang cemerlang di masa depan nanti (Angga et al., 2021). Selain

berdampak pada kurikulum, IPTEK juga berdampak pada proses pembelajaran peserta didik.

Peserta didik yang tergolong anak-anak muda sudah sangat terbiasa dengan penggunaan teknologi (Arifin et al., 2020), maka dari itu pendidik dituntut untuk dapat berinovasi mengembangkan pembelajaran yang disangkutpautkan dengan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi agar dapat mengimbangi proses belajar dari peserta didik. Salah satu pemanfaatan IPTEK pada proses pembelajaran adalah dengan pengembangan bahan ajar dalam bentuk e-modul.

E-Modul merupakan sebuah media pembelajaran dalam bentuk buku elektronik yang dapat diakses serta dibaca oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja serta bisa merancang dengan berbagai paduan software diperlukan (Maryam, 2019). E-Modul dapat diartikan sebagai sebuah bentuk penyajian bahan belajar yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara menarik dan sistematis (Hidayatulloh, 2016). Menurut Maryam (2019) e-modul sangat baik digunakan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik ketika proses belajar pembelajaran berlangsung. E-Modul dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran di sekolah, salah satunya adalah pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Subanji (2015), Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang penting untuk dipelajari karena sering digunakan untuk menerapkan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Maryam (2019),

Pentingnya matematika untuk dipelajari karena matematika merupakan salah satu pelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas peserta didik dengan ditekankan pada pemecahan masalah. Sedangkan menurut Siregar (2017) Namun Dewi & Agustika (2020) mengatakan bahwa matematika masih belum terlalu disukai dan tidak menarik minat siswa, hal ini dikarenakan pembelajaran matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Salah satu materi yang dianggap sulit bagi siswa yaitu materi peluang.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 50 Palembang, didapati bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa terbilang masih rendah terutama pada materi peluang. Hal ini didukung oleh wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru SMP Negeri 50 Palembang yang mengatakan bahwa nilai ujian harian materi peluang pada tahun lalu terbilang rendah. Pada saat siswa diberikan soal peluang yang berbentuk pemecahan masalah, kebanyakan siswa tidak dapat menjawab soal dengan baik. Hal ini sejalan dengan penelitian Jamal yang berjudul “Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Peluang Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Meulaboh Johan Pahlawan”, didapati bahwa sebagian besar siswa yang ada masih kurang memahami pembelajaran materi peluang. Adapun kesulitan siswa tersebut ada pada ketidakmampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita terkait peluang serta ketidakpahaman rumus dan konsep peluang. Untuk meminimalisir masalah-masalah terkait matematika terutama materi peluang, dapat menggunakan sebuah pendekatan pembelajaran dan langkah-langkah pemecahan masalah matematis.

Pemecahan masalah memberikan sebuah pengalaman langsung bagi peserta didik untuk penggunaan pengetahuan dan keterampilannya dalam mengerjakan soal-soal matematika, hal itulah yang membuat kemampuan pemecahan masalah menjadi sangat penting bagi peserta didik (Rofiq et al., 2022). Pendidik diharapkan membekali siswa dengan kemampuan pemecahan masalah. Suatu masalah biasanya akan mendorong peserta didik untuk menyelesaikan masalah tersebut (Komarudin, 2014). Ada beberapa pemecahan masalah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, salah satunya adalah pemecahan masalah polya. Dimana Polya mengartikan pemecahan masalah sebagai suatu upaya untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan dengan cara mencari jalan keluar dari suatu permasalahan atau kesusahan tersebut. Pemecahan masalah menjadi bagian yang penting untuk dilaksanakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran matematika. Tujuannya yaitu untuk melatih siswa untuk menerapkan pengetahuannya ke dalam berbagai situasi dan masalah yang berbeda serta untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam materi pembelajaran (Umrana et al., 2019).

Salah satu pendekatan pembelajaran matematika adalah Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). PMRI merupakan sebuah pendekatan pembelajaran matematika yang mengaitkan konteks sebagai titik awal pembelajaran matematika (Yanti et al., 2016). PMRI menggunakan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat menempatkan penekanan penggunaan sesuatu yang bisa dibayangkan oleh peserta didik serta memanfaatkan kehidupan sehari dalam penerapannya (Prihartini et al., 2020). PMRI berawal dari suatu hal yang nyata serta disesuaikan dengan budaya yang ada pada

kehidupan masyarakat yang ada (Rohim & Asmana, 2018). Salah satu budaya yang dapat dijadikan konteks pada pendekatan PMRI ini adalah budaya melayu ningkukan yang dikaitkan dengan materi peluang.

Budaya ningkukan adalah tradisi dari nenek moyang masyarakat suku Komerling dan turun-menurun hingga saat ini. Tradisi ini merupakan ajang bertemunya bujang dan gadis untuk saling mengenal. Pada saat acara tradisi ningkuk berlangsung, diadakan sebuah permainan yaitu putar selendang yang ketika pelaksanaannya akan ada kejadian-kejaidan yang memungkinkan untuk disangkutpautkan dengan materi peluang (Supriadi & Sunarti, 2020). Selain menggunakan media selendang, di beberapa daerah lain melaksanakan ningkukan dengan media beras yang dimasukkan ke dalam gelas. Adapun kelebihan dari tradisi ningkukan dalam kehidupan bermasyarakat adalah untuk menjalin tali silaturahmi, kerjasama, toleransi, sosialisasi, dan memberikan kegiatan positif bagi pemuda dan pemudi daerah. Karena itulah budaya ningkukan ini penting untuk dilestarikan (Delvia, 2020).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, penulis tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik serta dikaitkan dengan pelestarian budaya dengan judul **“Pengembangan E-Modul Materi Peluang Menggunakan Konteks Budaya Melayu Ningkukan”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kevalidan e-modul materi peluang menggunakan konteks budaya melayu ningkukan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP Negeri 50 Palembang ?
2. Bagaimana kepraktisan e-modul materi peluang dengan budaya melayu ningkukan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP Negeri 50 Palembang ?
3. Bagaimana efek potensial e-modul materi peluang dengan budaya melayu ningkukan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP Negeri 50 Palembang ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan e-modul materi peluang menggunakan konteks budaya melayu ningkukan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP Negeri 50 Palembang.
2. Untuk mengetahui kepraktisan e-modul materi peluang menggunakan konteks budaya melayu ningkukan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP Negeri 50 Palembang.

3. Untuk mengetahui efek potensial e-modul materi peluang menggunakan konteks budaya melayu ningkukan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP Negeri 50 Palembang.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi peneliti menambah wawasan dalam bidang penelitian pengembangan dan proses pembelajaran dengan menerapkan PMRI serta membuat e-modul pembelajaran.
2. Bagi pembaca untuk dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan pembelajaran berbasis budaya melayu.
3. Bagi sekolah dihaapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai motivasi untuk mulai menerapkan pembelajaran yang memanfaatkan e-modul.
4. Bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, serta memudahkan siswa dalam memahami materi peluang.
5. Bagi guru dapat dijadikan referensi serta motivasi dalam mengembangkan produk bahan ajar berupa e-modul pembelajaran.