

BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah. Mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, hingga Sekolah Menengah Atas. Pembelajaran matematika sangatlah penting karena perannya dalam berbagai aspek kehidupan, misalnya berbagai gagasan serta informasi yang akan disampaikan dengan bahasa matematis (Ikhsan, 2019). Namun cukup disayangkan, pembelajaran matematika sampai sekarang ini masih rendah yang disebabkan oleh anggapan dari sebagian besar siswa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan (Utari et al., 2019). Salah satu materi matematika yang sulit dipahami oleh siswa yaitu materi statistika.

Statistika merupakan ilmu yang berkaitan dengan suatu data. Sejak kelas 6 Sekolah Dasar materi statistika telah diberikan kepada siswa, lalu dilanjutkan pada bangku SMP/MTs. Statistika merupakan salah satu materi yang sering dianggap sulit serta kurang diminati oleh peserta didik, hal ini dikarenakan siswa seringkali bosan dan kesulitan untuk menghitung banyaknya sajian data, serta siswa sering melakukan kesalahan dalam perhitungan. Beberapa dari peserta didik kesulitan ketika menentukan rata-rata dan median, serta tak jarang pula mereka salah persepsi akan modus (Rosyidah & Mustika, 2021). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas VIII yaitu ibu Rusnani, S.Pd terdapat beberapa kesulitan pada pembelajaran materi statistika yaitu siswa sering merasa kesulitan dan keliru

ketika menentukan nilai mean dan median. Pada saat menentukan nilai median siswa terkadang keliru karena data yang disajikan tidak disusun nya terlebih dahulu sehingga jawaban siswa salah dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi statistika. Permasalahan pembelajaran statistika ini juga disebabkan oleh banyak faktor, salah satu faktor yang menjadi penyebabnya adalah ketersediaan bahan ajar. Faktanya bahan ajar yang sering digunakan saat ini masih berbentuk cetak, kurang bervariasi, pemanfaatan bahan ajar digital masih sangat minim, serta teknologi yang ada kurang digunakan dengan maksimal (Matsun et al., 2018). Sehingga siswa merasa proses pembelajaran menjadi tidak menarik atau monoton karena bahan ajar yang tersedia hanya berupa buku (Zahroh, 2017).

Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami matematika terutama pada materi statistika diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang terus menerus diperbaharui terutama pada bahan ajarnya. Karena jika bahan ajar sudah baik dan menarik, maka siswa pun dapat tertarik motivasinya untuk melaksanakan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran mediaataupun yang sering digunakan guru adalah *Whatsapp*, *Youtube* dan *ZoomMeeting*(Hasanah et al., 2021). Pengaplikasian teknologi sebagai bentuk inovasi pembelajaran memang sudah diberlakukan di lapangan, namun hanya sebatas alat komunikasi antara pendidik dan peserta didik seperti penggunaan *Whatsapp*, *Zoom Meeting*, dan *youtube*.

Penggunaan bahan ajar mempunyai peran penting dalam keberhasilan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Fajri, 2018). Sehingga diperlukan bahan ajar yang baik sebagai penunjang guru dan siswa dalam menerapkan

pembelajaran yang bermakna. Maka dalam pengembangannya, kehadiran inovasi pembelajaran sangatlah diperlukan agar kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna dan menyenangkan, terutama pada pembelajaran matematika yang seringkali dianggap membosankan dan sulit. Salah satu inovasi dalam pengembangan bahan ajar tersebut adalah pengembangan e-modul.

E-Modul adalah sebuah buku yang berbentuk *softfile* yang dapat diakses serta dibaca kapanpun dan dimanapun oleh peserta didik (Utami & Yuwaningsih, 2020). Salah satu kelebihan penggunaan e-modul dalam proses pembelajaran adalah pendidik dapat mengontrol proses pembelajaran peserta didik secara digital (Ramadhani & Fitri, 2020). Dengan dikembangkannya bahan ajar berupa e-modul ini diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik serta menghilangkan rasa bosan dalam proses pembelajaran di kelas, terutama pada pembelajaran matematika yang seringkali dianggap sulit dan membosankan. Di dalam e-modul sebaiknya terdapat langkah-langkah yang dapat membimbing siswa untuk dapat memecahkan masalah yang ada secara sistematis, salah satunya adalah langkah pemecahan masalah Polya.

Pemecahan masalah merupakan suatu proses nyata dalam mencari ide atau jalan keluar yang berfokus dengan tujuan yang ingin dicapai (Purba & Lubis, 2021). Pada kegiatan pembelajaran matematika, guru biasanya menjadikan pemecahan masalah sebagai bagian yang penting untuk dilaksanakan, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam materi pembelajaran dan juga untuk melatih siswa agar menerapkan pengetahuannya ke dalam berbagai situasi dan masalah yang berbeda (Umrana

et al., 2019). George Polya seorang ahli matematika memberikan empat cara atau prosedur dalam pemecahan masalah (Purba & Lubis, 2021). Prosedur tersebut menyediakan kerangka kerja yang tersusun rapi sehingga dapat membantu siswa dalam menyelesaikan soal cerita khususnya matematika (J. R. Saputri & Mampouw, 2018). Selain itu, ada baiknya jika dalam terdapat sarana dalam pemecahan masalah tersebut yaitu menggunakan pendekatan pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan yaitu pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI).

Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik adalah salah satu pendekatan dalam pembelajaran matematika. Pendekatan ini berpusat pada hal-hal yang nyata dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif menemukan sendiri jawaban dari permasalahan yang diberikan sehingga pembelajaran akan lebih bermakna (Prihantinia & Melva, 2020). Peserta didik aktif menemukan sendiri jawaban dari permasalahan berarti siswa diberi kesempatan menemukan sendiri konsep matematika dengan menyelesaikan berbagai soal kontekstual. Adapun salah satu konteks yang dapat dipakai adalah budaya melayu lelang tembak.

Tradisi atau budaya merupakan sesuatu yang dilaksanakan sejak lama dan menjadi bagian dari kehidupan suatu kelompok masyarakat, kebiasaan dari suatu negara, kebudayaan waktu, atau agama yang sama (Kurniati, 2020). Seiring dengan perkembangan zaman, kurikulum pendidikan juga menuntut keterlibatan budaya dalam pembelajaran di sekolah dengan tujuan untuk menjaga serta melestarikan budaya sebagai landasan karakter bangsa (Fajriyah, 2018). Pembelajaran dengan memanfaatkan budaya setempat

sebagai media yang mendukung pembelajaran mampu memperoleh hasil yang maksimal (Nurjehan, 2017). Dalam kehidupan sehari-hari terdapat banyak tradisi budaya melayu yang masih diterapkan sampai sekarang, salah satunya yaitu budaya lelang tembak. Makna simbol tradisi lelang tembak memberikan arti khususnya untuk saling membantu sesama warga yang mengadakan hajatan dan mempererat tali silaturahmi (Kurniati, 2020). Dalam tradisi lelang tembak terdapat data-data yang dapat diperoleh seperti data jumlah peserta lelang, nominal yang ditawarkan peserta lelang, dan sebagainya, kemudian data-data tersebut akan diterapkan pada materi statistika SMP yaitu penyajian data, mean, median, dan modus data tunggal.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, penulis tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. dengan judul **“Pengembangan E-Modul Materi Statistika Menggunakan Konteks Budaya Melayu Lelang Tembak”**.

B.Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kevalidan e-modul materi statistika menggunakan konteks budaya melayu lelang tembak terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP Negeri 50 Palembang ?

2. Bagaimana kepraktisan dari pengembangan e-modul materi statistika dengan budaya melayu lelang tembak terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP Negeri 50 Palembang ?
3. Bagaimana efek potensial e-modul materi statistika dengan budaya melayu lelang tembak terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP Negeri 50 Palembang

C. Tujuan

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

1. Untuk mengetahui kevalidan e-modul materi statistika menggunakan konteks budaya Melayu lelang tembak terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP Negeri 50 Palembang.
2. Untuk mengetahui kepraktisan e-modul materi statistika menggunakan konteks budaya Melayu lelang tembak terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP Negeri 50 Palembang.
3. Untuk mengetahui efek potensial e-modul materi statistika menggunakan konteks budaya Melayu lelang tembak terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP Negeri 50 Palembang.

D.Manfaat

Adapun manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai pengembangan e-modul materi statistika menggunakan konteks budaya melayu lelang tembak.

2. Bagi Peserta didik

Pengembangan e-modul materi statistika menggunakan konteks budaya melayu lelang tembak diharapkan dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi statistika.

3. Bagi Guru

Pengembangan e-modul materi statistika menggunakan konteks budaya melayu lelang tembak diharapkan dapat menjadi inovasi dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Bagi pembaca

Pengembangan e-modul materi statistika menggunakan konteks budaya melayu lelang tembak dapat meningkatkan wawasan pembaca sertadapat dijadikan referensi.