

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek penting yang harus ditempuh oleh setiap manusia. Hal ini dikarenakan dalam pendidikan potensi yang dimiliki oleh manusia dapat dikembangkan secara maksimal Aprima & Sari (2022). Pendidikan di Indonesia terdiri dari tiga jalur, yakni: jalur formal, jalur informal, dan jalur non formal Ristyawati (2023). Pendidikan formal merupakan suatu sistem pendidikan yang terstruktur dan berjenjang, mencakup pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. Sementara itu, pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar sistem formal yang dapat diorganisir secara terstruktur dan berjenjang. Unit-unit pendidikan nonformal melibatkan lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, dan pusat kegiatan belajar masyarakat, serta entitas pendidikan serupa. Pendidikan informal, di sisi lain, merujuk pada proses pendidikan yang terjadi dalam lingkungan keluarga dan sekitarnya Hanifah & Khairunnisa (2023).

Mengajarkan matematika kepada peserta didik di SMP selalu menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik, terutama mengajarkan terkait materi peluang. Menurut Febrina dkk., (2022) “pada pembelajaran matematika, terdapat materi yang perlu dipahami oleh peserta didik agar dapat memahami tingkat pembelajarannya matematika yang lebih tinggi”. Akan tetapi pada saat ini masih banyak peserta didik yang terkendala

dalam memahami materi peluang. Sehingga untuk mengatasi persoalan tersebut adalah dengan penggunaan metode pembelajaran yang menarik, salah satunya yaitu dengan memadukan pembelajaran matematika dengan unsur kebudayaan.

Kegiatan memadukan pembelajaran matematika dengan budaya disebut dengan etnomatematika. Etnomatematika adalah suatu bidang keilmuan yang berfokus pada pemahaman tentang konsep-konsep matematika yang terdapat didalam budaya. Terdapat banyak sekali budaya-budaya didalamnya terkandung nilai-nilai matematika. Hal ini sesuai pula dengan yang disampaikan oleh Sastrawati dkk, (2023) yaitu etnomatematika mengacu pada aspek sosial dan budaya, termasuk bahasa, istilah khusus, norma perilaku warga, dan simbol yang dipakai oleh masyarakat. Dengan adanya etnomatematika yang menyesuaikan pembelajaran matematika dengan budaya setempat diharapkan dapat mengurangi sifat abstrak matematika itu sendiri dan dapat membantu peserta didik agar mampu merasakan bahwa matematika itu nyata adanya didalam kehidupan sehari-hari dan merupakan bagian dari kebudayaan mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru yang dilakukan pada Kamis, 29 Januari 2026 di kelas VIII, diperoleh informasi bahwa motivasi belajar peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari kurangnya antusias peserta didik saat mengikuti pembelajaran, seperti

peserta didik cenderung pasif ketika guru menjelaskan materi, kurang berpartisipasi dalam diskusi kelas, serta masih banyak peserta didik yang tidak menyelesaikan tugas yang diberikan tepat waktu. Selain itu, sebagian peserta didik menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga minat mereka dalam belajar menjadi rendah. Guru juga menyampaikan bahwa proses pembelajaran yang masih didominasi penggunaan metode konvensional menyebabkan peserta didik mudah merasa jenuh dan kurang tertarik untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan peserta didik, salah satunya melalui pengembangan LKPD berbasis etnomatematika yang mengintegrasikan permainan tradisional Marsitekka dalam pembelajaran matematika.

Hasil wawancara dengan beberapa peserta didik kelas VIII SMP, diperoleh informasi bahwa sebagian besar peserta didik merasa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika. Peserta didik mengungkapkan bahwa matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami karena banyaknya rumus dan perhitungan yang membingungkan. Selain itu, pembelajaran yang berlangsung cenderung monoton membuat peserta didik cepat merasa bosan dan kurang bersemangat saat belajar di kelas. Beberapa peserta didik juga menyampaikan bahwa mereka lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran dikaitkan dengan aktivitas yang menarik dan dekat dengan

kehidupan sehari-hari. Kurangnya penggunaan media dan bahan ajar yang interaktif menyebabkan peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini sejalan dengan pendapat Effendy dkk, (2024) yang menyatakan bahwa banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika. Kesulitan tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti rendahnya motivasi belajar, kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta metode pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dalam kegiatan belajar di kelas. Penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran akan memberikan motivasi terhadap peserta didik untuk lebih tertarik terhadap pelajaran yang akan disampaikan Rosa dkk., (2022). Permasalahan tersebut tidak terlepas dari proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan kurang memanfaatkan model, media, serta pendekatan pembelajaran yang inovatif. Padahal, dalam pembelajaran matematika diperlukan perencanaan yang matang, termasuk pemilihan model, strategi, dan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi peserta didik dipengaruhi oleh berbagai unsur antara lain guru yang memahami secara utuh hakekat, sifat dan karakteristik peserta didik, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan belajar peserta

didik, sarana belajar peserta didik yang memadai, tersedianya berbagai sumber belajar dan media yang menarik dan mendorong peserta didik untuk belajar Rosa dkk., (2022).

Perangkat pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menunjang proses pemahaman peserta didik ialah dengan penggunaan LKPD. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Nareswari dkk, (2021) yang menyatakan bahwa salah satu strategi pengajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik di kelas untuk membantu peserta didik belajar secara menarik dan inovatif adalah dengan penggunaan lembar kerja peserta didik, atau yang sering disebut sebagai LKPD. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan LKPD yang lebih menarik, kontekstual, dan mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. LKPD juga dapat membantu melatih kemandirian peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, hal itu dikarenakan pada saat penggunaan LKPD peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam setiap aktivitas yang terdapat di dalamnya. Maka dari itu sangat penting penggunaan LKPD didalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi bahan ajar yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan kontekstual. Pemilihan permainan tradisional Marsitekka sebagai konteks pembelajaran tidak hanya relevan secara matematis, tetapi juga memiliki nilai strategis dari sisi pendidikan budaya. Hasil observasi awal di SMPN 7 Dedai, diketahui bahwa sebagian besar

peserta didik kelas VIII bukan berasal dari latar belakang budaya Batak Toba. Kondisi ini justru menjadi peluang yang bernilai bagi peneliti, karena pembelajaran berbasis etnomatematika Marsitekka dapat sekaligus berfungsi sebagai media pengenalan keberagaman budaya Nusantara kepada peserta didik. Hal ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dimensi kebhinekaan global, yaitu kemampuan peserta didik untuk mengenal, menghargai, dan belajar dari keberagaman budaya yang ada di Indonesia (Kemendikbudristek, 2022). Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian berjudul "Pengembangan LKPD Berbasis Etnomatematika Permainan Tradisional Marsitekka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 7 Dedai."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Marsitekka untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMP kelas VIII?
2. Bagaimana tingkat kevalidan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Marsitekka yang dikembangkan?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Marsitekka yang dikembangkan?

4. Bagaimana tingkat keefektifan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Marsitekka dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMP kelas VIII?
5. Bagaimana respon peserta didik kelas VIII SMPN 7 Dedai setelah menggunakan LKPD Berbasis Etnomatematika Permainan Tradisional Marsitekka yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Marsitekka dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMP kelas VIII.
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Marsitekka yang dikembangkan.
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Marsitekka yang dikembangkan.
4. Untuk mengetahui tingkat keefektifan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Marsitekka dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMP kelas VIII.

5. Untuk mengetahui respon peserta didik kelas VIII SMPN 7 Dedai setelah menggunakan LKPD Berbasis Etnomatematika Permainan Tradisional Marsitekka yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang berjudul “Pengembangan LKPD Berbasis Etnomatematika Permainan Tradisional Marsitekka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik SMP Kelas VIII” adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoretis, dari hasil penelitian ini yaitu diharapkan agar memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran matematika, khususnya pada bidang etnomatematika. Penelitian ini memperkaya landasan teori mengenai integrasi budaya dalam pembelajaran matematika melalui pengembangan (LKPD) Lembar Kerja Peserta Didik berbasis etnomatematika permainan tradisional Marsitekka proses pembelajaran di SMPN 7 Dedai.

Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah acuan ilmiah terkait pengembangan bahan ajar matematika berbasis budaya, khususnya yang mengaitkan permainan tradisional dengan konsep matematika. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan teori dan model pembelajaran matematika yang lebih kontekstual dan bermakna.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik meningkatkan motivasi belajar matematika melalui penggunaan LKPD berbasis budaya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dikemas secara kontekstual dan dekat dengan kehidupan peserta didik diharapkan dapat memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep matematika, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak lagi dianggap sulit.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi guru sebagai alternatif bahan ajar berupa LKPD berbasis etnomatematika yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. LKPD yang dikembangkan dapat membantu guru dalam menyajikan materi matematika secara lebih kontekstual dengan memanfaatkan budaya, serta menjadi referensi dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis etnomatematika.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya. Sehingga dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan serta memberikan motivasi kepada peneliti untuk terus berkarya guna memajukan mutu pendidikan.

d. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga serta menjadi bahan referensi dalam melakukan penelitian ilmiah lainnya.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis budaya yang mengintegrasikan permainan tradisional Marsitekka ke dalam pembelajaran matematika. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Produk yang dikembangkan berupa LKPD cetak (printout) yang dapat digunakan secara langsung oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran matematika di kelas.
2. LKPD yang dikembangkan memuat pengenalan budaya permainan Marsitekka dan soal-soal yang berorientasi pada peningkatan motivasi belajar peserta didik.
3. LKPD juga dikembangkan dengan pendekatan etnomatematika, yaitu mengaitkan konsep matematika dengan penggunaan lintas budaya Batak Toba.
4. LKPD yang dikembangkan memuat pendahuluan, isi berupa materi, latihan-latihan soal yang sesuai dengan materi pembelajaran.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan

- a. LKPD berbasis budaya permainan tradisional Marsitekka dapat digunakan sebagai bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- b. Dosen pembimbing memahami standar LKPD dengan baik.
- c. Ahli materi, pendidik (*reviewer*) guru mata pelajaran matematika kelas VIII memiliki pengalaman dan pemahaman tentang LKPD berbasis budaya.
- d. Ahli budaya yang memiliki pemahaman yang baik tentang budaya Batak Toba, khususnya budaya yang terkait dan diintegrasikan dalam bentuk LKPD.

2. Batasan Pengembangan

- a. Keterbatasan waktu dan juga biaya yang dimiliki oleh pengembang sehingga materi dalam pengembangan ini hanya terbatas.
- b. LKPD yang dikembangkan hanya memuat satu materi.
- c. Uji coba dalam penelitian ini terbatas, hanya kepada peserta didik kelas VIII A sebagai uji coba skala besar di SMPN 7 Dedai.