**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di Indonesia umumnya dibagi menjadi beberapa tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah dan kemudian perguruan tinggi. Dimulai dengan jenjang prasekolah atau TK/PAUD selama 1 tahun. Kemudian pendidikan dijenjang SD dengan pendidikan selama 6 tahun,serta SMP dan SMA selama 3 tahun. Dan jenjang perguruan tinggi selama 3 atau 4 tahun. Di Indonesia setiap anak bangsa diwajibkan untuk bersekolah selama 9 tahun, yakni dari jenjang SD hingga SMP yang dibantu dengan penerimaan dana BOS. Biasanya pendidikan sering terjadi dibawah bimbingan orang lain, tetapi memungkinkan juga secara otodidak bisa berupa pengalaman yang memiliki efek perubahan ataupun proses belajar mengajar. Didalam UU RI No 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 disebutkan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam dunia pendidikan di Indonesia, pendidikan Indonesia sangat tertinggal dalam segi fasilitas dan pengetahuannya serta proses belajar dengan negara - negara tetangga. Seperti negara berkembang lainnya Indonesia memiliki permasalahan sosial yang tidak sederhana. Namun sangat penting untuk dipertanyakan mengapa Indonesia sangat tertinggal dalam hal pendidikan,, maka dari itu proses pembelajaran di setiap sekolah harus diutamakan diatas yang lainnya.

Proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, yang harus diperhatikan karena mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu proses pembelajaran merupakan pendidikan yang bisa kita jadikan sebagai pendekatan terhadap siswa, agar siswa termotivasi dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Karena kebanyakan guru sering mengalami kesulitan untuk membuat siswa memahami materi yang akan disampaikan dalam semua mata pelajaran serta memecahkan masalah, khususnya matematika. Karena matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang menyeramkan, membosankan, dan banyaknya stigma jika guru matematika itu galak.

Ditambah lagi proses pembelajaran matematika saat ini cenderung, membosankan, bersifat semu dan terlalu bersifat teoritis. Proses pembelajaran yang kurang berinovasi dan dilakukan secara formal membuat siswa menjadi malas untuk belajar matematika, dan sulit untuk menemukan kegiatan matematika dalam kehidupan sehari – hari. Seharusnya siswa harus mengetahui bahwa matematika yang diajarkan disekolah ada keterkaitannya dengan matematika dalam kehiduan sehari hari. Maka dari itu dalam proses pembelajaran matematika harus diberi atau dikembangkan matematika dalam muatan budaya dengan matematika sekolah. Sehingga proses pembelajaran matematika seharusnya diberikan strategi pembelajaran atau sebuah pendekatan, agar hasil belajar peserta didik dapat dikatakan berhasil.

Strategi pembelajaran ataupun pendekatan yang digunakan harus mampu membuat siswa termotivasi dan aktif dikelas agar bisa mencapai keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran matematika dapat kita lihat dari pemahaman, penguasaan materi, serta prestasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika. Salah satu kemampuan yang harus siswa miliki yaitu, kemampuan pemecahan masalah merupakan hal yang harus dimiliki siswa untuk bisa mengikuti proses pembelajaran dengan lancar. Karena pemecahan masalah dapat membantu proses mendapatkan hasil dan membuat siswa lebih mudah dalam mengerjakan soal-soal matematika yang memerlukan banyak rumus. Selain itu Ketika siswa bisa memcahkan suatu masalah dengan penalarannya sendiri maka tujuan dari pembelajaran akan tercapai. Namun kenyataannya masih banyak siswa yang kurang dalam kemampuan pemecahan masalah matematika. Oleh karena itu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa diperlukan strategi pembelajaran atau pengembangan bahan ajar agar hasil belajar siswa lebih optimal.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu hal yang amat penting dalam masyarakat modern. Sumarmo mengartikan pemecahan masalah sebagai kegiatan menyelesaikan soal cerita, menyelesaikan soal yang tidak rutin, mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari atau keadaan lain, dan membuktikan atau menciptakan atau menguji konjektur. (Firdaus, 2009).

Dalam memecahkan permasalahan yang ada di dunia nyata, kita perlu menyadari bahwa seluruh proses kognitif dan aktivitas mental yang terlibat di dalamnya. Otak bekerja dengan siklus tertentu dan literasi dari berpikir sistematis, analisis general dan divergen.

Wismath (2014) “*Problem Solving is a critical component of comprehensive 21 st century education”*. Bahwa Pemecahan masalah adalah sebuah komponen komprehensif di dalam pendidikan abad ke 21. Sejalan dengan pendapat Wismath, selanjutnya Shulman (Rusman, 2013: 1991) “Pendidikan merupakan proses membantu orang mengembangkan kapasitas untuk belajar bagaimana menghubungkan kesulitan mereka dengan teka-teki yang berguna untuk membentuk masalah”.

Sulo (2005) menyatakan bahwa :

Banyak macam pemecahan masalah yang telah dan sedang dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan pemerataan pendidikan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, langkah-langkah ditempuh melalui cara konvensional dan inovatif.

Selain pemecahan masalah dalam proses belajar dan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya adalah motivasi. Motivasi belajar siswa yang snagat kurang akan menjadi salah satu penyebab ketidak berhasilan proses pembelajaran. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 1986: 75).

Pendapat lain juga mengatakan bahwa motivasi adalah “ keadaan dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan” (Soeharto dkk, 2003 : 110). Motivasi belajar mempengaruhi aspek kognitif, afektif dan psikomotor jadi dapat dikatakan antara aspek-aspek tesebut memiliki korelasi. Ketika salah satu aspek tidak dipenuhi maka akan ada hambatan saat proses pembelajaran berlangsung. Motivasi belajar berperan sebagai stimulus untuk merangsang minat dan gairah belajar peserta didik.  Jika seorang guru mampu mendesain situasi pembelajaran yang mampu mengeksplorasi kemampuan siswa dan mampu meningkatkan motivasi belajar dan menghilangkan persfektif bahwa belajar adalah sesuatu proses yang kaku dan membuat jenuh dan bosan maka [tujuan pembelajaran](http://www.rijal09.com/2016/05/tujuan-pembelajaran.html%22%20%5Ct%20%22_blank) akan dapat tercapai baik tujuan insidental dan tujuan intermeditari. Tapi Ketika guru tidak berhasil membuat itu semua, maka yang ada hanyalah proses belajar yang semu dan membosankan yang siswa rasakan dan kemungkinan besar tidak akan terjadi proses belajar yang aktif. Sehingga membuat keberhasilan belajar siswa tidak tercapai.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan diatas, yang peneliti ambil yaitu dengan cara pengembangan bahan ajar. Diharapkan dengan adanya model/bahan ajar ini membuat siswa merasa senang saat proses belajar. Dengan adanya pengembangan bahan ajar yang menarik bisa memicu siswa aktif saat proses pembelajaran sehingga bisa membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dengan baik. Salah satu pengembangan bahan ajar yang bisa mengatasi permasalahan tersebut yaitu pengembangan bahan ajar berbasis etnomatematika. Etnomatematika sendiri adalah bentuk matematikda yang didasarkan atau dipengaruhi oleh budaya. Matematika dan budaya tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari- hari, karena budaya merupakan sesuatu yang utuh dan bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Namun kebanyakan orang beranggapan jika matematika dan budaya tidak ada keterkaitan nya, namun kenyataan nya antara matematika dan budaya memliki banyak keterkaitan. Tanpa kita sadari penerapan budaya wilayah lingkungan tempat tinggal dengan matematika selalu berhubungan.

Menurut Bishop (1994), matematika merupakan suatu bentuk budaya. Matematika sebagai bentuk budaya, sesungguhnya telah terintegrasi pada seluruh aspek kehidupan masyarakat dimanapun berada. Pada hakekatnya matematika merupakan teknologi simbolis yang tumbuh pada keterampilan atau aktivitas lingkungan yang bersifat budaya. Dengan demikian matematika seseorang dipengaruhi oleh latar budayanya, karena yang mereka lakukan berdasarkan apa yang mereka lihat dan rasakan. Budaya akan mempengaruhi perilaku individu dan mempunyai peran yang besar pada perkembangan pemahaman individual, termasuk pembelajaran matematika (Bishop, 1991). Adanya pembelajaran matematika berbasis budaya dengan tujuan untuk membangun karakter bangsa dan memupuk nilai-nilai budaya dalam masyarakat dapat dilakukan dalam pembelajarn berbasis etnomatematika. Dalam proses pembelajaran yang berbasis etnomatematika, siswa tidak hanya bisa menyelesaikan materi dengan mudah namun juga dapat mengkaji nilai-nilai budaya yang terkandung dalam budaya mereka. Sehingga siswa bisa mengenal budaya mereka sendiri dengan proses belajar matematika.

Berpijak pada uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih luas permasalahan, pada pembelajaran Matematika yaitu dengan melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Bahan Ajar berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa**”. Dengan harapan dapat memberikan alternatif pemecahan masalah yang dihadapi siswa menuju peningkatan mutu pembelajaran.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar berbasis etnomatematika pada materi sistem persamaan linear dua variabel?
2. Apakah kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang pembelajarannya mengunakan pengembangan bahan ajar berbasis etnomatematika mengalami peningkatan dari pada siswa yang pembelajarannya menggunakan konvensional ?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa dalam pembelajaran yang pembelajarannya menggunakan pengembangan bahan ajar berbasis etnomatematika dengan pembelajaran konvensional?
4. Apakah terdapat hubungan antara kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar ?
5. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disampaikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan pengembangan bahan ajar berbasis etnomatematika pada materi system persamaan linear dua variabel
2. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang pembelajarannya mengunakan pengembangan bahan ajar berbasis etnomatematika lebih baik dari pada siswa yang pembelajarannya menggunakan konvensional.
3. Mendeskripsikan motivasi belajar siswa yang pembelajarannya mengunakan pengembangan bahan ajar berbasis etnomatematika lebih baik dari pada siswa yang pembelajarannya menggunakan konvensional.
4. Mendeskripsikan hubungan antara kemampuan pemecahan masalah, dan motivasi belajar.
5. **Manfaat Penelitian**

Bagi Guru

1. Menjadi salah satu alternatif pembelajaran matematika dalam upaya kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar.
2. Memberikan inovasi dalam pembelajaran matematika dimasa yang akan datang dan,
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi bagi guru untuk mencari strategi yang sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah.

Bagi Siswa

1. Melatih siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran;
2. Melatih siswa dalam bernalar untuk merumuskan konsep matematika dengan cara menemukannya sendiri;
3. Melatih siswa untuk mengkomunikasikan ide dan gagasan matematis.

Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan masukan dalam menerapkan inovasi pembelajaran matematika guna meningkatkan mutu pendidikan dan juga memberikan sumbangan pemikiran mengembangkan pelaksanaan Kurikulum 2013 yang utamanya pembelajaran dilaksanakan terfokus pada keaktifan siswanya itu sendiri (student centered).

1. **Definisi Operasional**

Untuk menghindari terjadi pemahaman yang berbeda tentang istilah istilah yang terdapat dalam judul, maka perlu adanya penjelasan istilah-istilah dalam variable penelitian ini. Adapun penjelasannya sebagai berikut

1. Kemampuan Pemecahan Masalah adalah kemampuan untuk menyelesaikan suatu permasalahan/soal yang belum diketahui jawabannya, seperti menyelesaikan soal penemuan, menyelesaikan soal yang tidak rutin, mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari atau keadaan lain, dan membuktikan atau menciptakan.
2. Motivasi Belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung
3. Bahan Ajar adalah segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran yang digunakan oleh siswa sebagai alat untuk belajar secara mandiri dan digunakan seorang
4. Etnomatematika adalah bentuk matematika yang dipengaruhi atau didasarkan budaya