

ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA SMP DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA DENGAN KONTEKS BUDAYA BANJAR

Jumiati¹, Noor Fajriah², Agni Danaryanti³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Lambung Mangkurat

Surel: jumijain1998@gmail.com, n.fajriah@ulm.ac.id, agnimath@ulm.ac.id

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kemampuan pemecahan masalah siswa SMP dalam menyelesaikan soal cerita dengan konteks budaya Banjar tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri se-Banjarmasin Barat. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *simple random sampling* sehingga diambil sampel dari tiga sekolah dengan jumlah 345 siswa. Teknik pengumpulan data memakai tes soal uraian dan dianalisis berdasarkan langkah penyelesaian Polya menggunakan statistik deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa SMP dalam menyelesaikan soal cerita dengan konteks budaya Banjar yaitu tergolong cukup dengan rincian sebagai berikut: (1) kemampuan memahami masalah siswa tergolong kategori cukup; (2) kemampuan membuat rencana siswa tergolong kategori baik; (3) kemampuan melaksanakan rencana siswa tergolong kategori cukup (4) dan kemampuan melihat kembali siswa tergolong kategori kurang.

Kata Kunci: Soal cerita, budaya Banjar, kemampuan pemecahan masalah, etnomatematika

Cara Sitasi: Jumiati, Fajriah, N & Danaryanti, A. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Cerita dengan Konteks Budaya Banjar. *JurmadiKta*, 1(3), 20-30.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang ada pada setiap jenjang pendidikan (Siagian, 2017:61). Matematika merupakan dasar kemajuan teknologi modern. Penguasaan matematika sejak dini sangat diperlukan untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan. (BSNP, 2006:139).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006, salah satu tujuan belajar matematika adalah agar siswa memiliki bekal kemampuan pemecahan masalah matematika (Depdiknas, 2006). *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM) juga menyatakan pentingnya kemampuan pemecahan masalah. Menurut NCTM (2000), kompetensi standar utama proses berfikir matematika meliputi kemampuan pemecahan masalah, koneksi, penalaran, komunikasi dan representasi. Kemampuan pemecahan masalah merupakan

fokus penelitian ini karena jika orang yang memiliki kemampuan pemecahan masalah, maka hidupnya lebih produktif di abad 21 ini (Wardhani dkk, 2010). Russeffendi (Sumartini, 2016:12) menyatakan bahwa penerapan kemampuan pemecahan masalah matematis sangat krusial dalam kehidupan sehari-hari.

Masalah yang ada di dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan matematika sering dituangkan dalam bentuk soal cerita. Menyelesaikan soal cerita merupakan kegiatan pemecahan masalah (Wahyuddin, 2016:151). Rahardjo dan Waluyati (2011) mengatakan bahwa kemampuan dalam memahami, merancang, dan menyelesaikan masalah diperlukan untuk menyelesaikan soal cerita.

Namun fakta menunjukkan bahwa menyelesaikan soal cerita merupakan salah satu kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika (Nurhayati, 2013). Tumardi (2011) menyatakan bahwa soal cerita sulit dikuasai oleh siswa Indonesia maupun siswa di negara lain. Hasil PISA Indonesia selalu berada pada posisi yang sangat rendah. Hasil survei PISA tahun 2018 untuk kemampuan literasi matematika siswa Indonesia yaitu pada peringkat 66 dari 73 negara yang di evaluasi. Selain itu, rata-rata di seluruh negara OECD, sekitar satu dari empat anak berusia 15 tahun tidak mencapai tingkat kecakapan matematika minimum. Dilanjutkan dengan hasil survei TIMSS tahun 2011 yang diikuti oleh siswa kelas VIII di berbagai negara, Indonesia berada pada peringkat 38 dari 42 negara dan mendapatkan skor di bawah rata-rata internasional. Di samping itu, rata-rata hasil UNBK mata pelajaran matematika SMP Negeri se-Kecamatan Banjarmasin Barat di bawah nilai minimum, yaitu 42,982 padahal kebanyakan SMP Negeri di Banjarmasin Barat berakreditasi A. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian di kelas VIII SMP Negeri se-Kecamatan Banjarmasin Barat. Salah satu materi matematika kelas VIII adalah SPLDV.

Dahlan dan Nurrohmah (2018:17) menuliskan bahwa pada umumnya guru menggunakan masalah kontekstual dalam penyajian soal materi SPLDV. Namun dalam penyajian soal SPLDV tidak berkaitan dengan konteks tempat siswa tinggal. Guru hanya mengambil konteks yang tersedia pada buku teks, sehingga anak tidak mampu membayangkan soal yang disajikan oleh guru. Oleh sebab itu, Zeichner (Rosa & Orey, 2011) mengungkapkan pentingnya implementasi nilai-nilai kebudayaan dalam pembelajaran, baik sebagai sumber pembelajaran maupun sebagai bahasa pengantar.

Etnomatematika merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mempelajari matematika dengan melibatkan aktivitas atau budaya daerah sekitar sehingga memudahkan siswa untuk mengeksplor kemampuan pemecahan mereka masing-masing. Melalui penerapan etnomatematika, siswa dapat lebih memahami matematika sekaligus memahami budaya mereka agar lebih mudah untuk menerapkan nilai-nilai budaya dalam keseharian (Mukeriyanto dkk, 2019:171-172). Salah satu nilai budaya dan sosial yang berkembang di masyarakat Banjarmasin adalah budaya Banjar. Unsur budaya banjar yang menjadi fokus utama adalah kerajinan tangan dan alat tradisional khas Banjar. Unsur kebudayaan Banjar yang menjadi fokus utama adalah kerajinan tangan khas Banjar berupa anyaman seperti bakul purun, tikar purun, dan topi purun serta alat tradisional khas Banjar berupa *tangguk*, *sarakap*, dan sebagainya.

Oleh karena itu, peneliti membuat instrumen penelitian yaitu soal cerita SPLDV yang konteksnya sesuai dengan dimana siswa berada yaitu soal cerita dengan konteks budaya Banjar. Penelitian ini diperlukan sebagai acuan untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah yang terkait dengan konteks dimana siswa berada dengan rinci sehingga dapat diambil strategi untuk perbaikan dan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Ada beberapa langkah pemecahan masalah menurut para ahli. Langkah pemecahan masalah yang akan menjadi fokus penelitian ini adalah langkah pemecahan masalah menurut Polya karena merupakan langkah yang umum digunakan dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil penelitian Yuwono, dkk (2018) ini didapat “(1) pada tahap memahami banyak siswa yang tidak mengalami kesulitan karena siswa sudah bisa memahami masalah, (2) pada tahap perencanaan ada beberapa siswa yang tidak menuliskan rencana penyelesaian tetapi memahami dengan cara yang akan mereka lakukan untuk menyelesaikan soal tetapi mereka belum terbiasa menuliskan rencananya, (3) pada tahap melaksanakan rencana ada beberapa siswa yang kesulitan karena kurang teliti sehingga tidak menyadari kesalahan yang diperbuat. Hal ini disebabkan karena siswa kurang konsentrasi dalam menyelesaikan soal, dan (4) pada tahap memeriksa kembali ada siswa yang belum mencapai tahapan ini karena mereka belum menyelesaikan tahapan yang sebelumnya”.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian yang relevan dengan metode penelitian yang berbeda yaitu deskriptif kuantitatif dan soal cerita yang konteksnya budaya Banjar yang berjudul “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Cerita dengan Konteks Budaya Banjar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menganalisis kemampuan pemecahan masalah siswa SMP dalam menyelesaikan soal cerita dengan konteks budaya Banjar berdasarkan langkah penyelesaian Polya pada siswa kelas VIII SMP Negeri di Kecamatan Banjarmasin Barat.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri di Kecamatan Banjarmasin Barat tahun pelajaran 2019/2020. Teknik yang digunakan adalah *purposive sampling*. Berdasarkan 5 sekolah pada populasi dipilih 3 sekolah sebagai sampel penelitian. Pemilihan kelas yang digunakan sebagai sampel menggunakan teknik *simple random sampling* untuk masing-masing sekolah.

Adapun untuk menentukan sampel penelitian minimum dari populasi siswa SMP Negeri se-Banjarmasin Barat menggunakan rumus Slovin (Mundir, 2013) yaitu:

$$n = \frac{N}{(1 + Ne^2)}$$

dimana:

n = jumlah sampel minimum

N = jumlah populasi

e = kekeliruan sampling (diambil $e=5\%$)

Sehingga didapatkan sampel minimum sebanyak 291 siswa kelas VIII SMP Negeri di Banjarmasin Barat. Adapun didapat 345 siswa dari 13 kelas pada tiga SMP Negeri di Kecamatan Banjarmasin Barat yang merupakan sampel pada penelitian ini.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 pada siswa kelas VIII. Uji coba soal dilaksanakan pada tanggal 22 November 2019 di SMP Negeri 13 Banjarmasin. Waktu pelaksanaan tes dilaksanakan pada tanggal 26-28 November 2019 bertempat di SMP Negeri 5 Banjarmasin, SMP Negeri 25 Banjarmasin, dan SMP Negeri 33 Banjarmasin. Distribusi populasi dan tempat penelitian ditampilkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Distribusi Populasi Penelitian dan Tempat Penelitian

Nama Sekolah	Keterangan
SMP Negeri 4 Banjarmasin	Tidak memenuhi syarat penelitian
SMP Negeri 5 Banjarmasin	Tempat penelitian
SMP Negeri 12 Banjarmasin	Tidak memenuhi syarat penelitian
SMP Negeri 25 Banjarmasin	Tempat penelitian
SMP Negeri 33 Banjarmasin	Tempat penelitian

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes. Data bersumber dari hasil pekerjaan siswa pada lembar jawaban tes. Data yang didapatkan adalah data indikator-indikator pemecahan masalah yang dilakukan siswa berdasarkan langkah penyelesaian masalah Polya dan data persentase masing-masing indikator guna mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa pada soal yang diujikan. Berikut indikator pemecahan masalah siswa berdasarkan langkah penyelesaian Polya dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Indikator Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Polya

Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
Memahami masalah	0	Tidak ada jawaban
	1	Siswa menuliskan keterangan/jawaban tidak lengkap.
	2	Siswa menuliskan keterangan/jawaban dengan lengkap.
Membuat rencana	0	Tidak membuat rencana
	1	Siswa merencanakan strategi pemecahan masalah tetapi salah
	2	Siswa merencanakan strategi pemecahan masalah tetapi tidak lengkap
	3	Siswa merencanakan strategi pemecahan masalah dengan benar
Melaksanakan rencana	0	Tidak menghitung
	1	Siswa melaksanakan strategi dengan perhitungan tetapi salah
	2	Siswa melaksanakan strategi dengan perhitungan sebagian kecil benar
	3	Siswa melaksanakan strategi dengan perhitungan yang benar dan salah seimbang
	4	Siswa melaksanakan strategi dengan perhitungan hampir benar
	5	Siswa melaksanakan strategi dengan perhitungan yang benar
Melihat kembali	0	Salah atau tidak ada jawaban
	1	Siswa menuliskan jawaban permasalahan dengan benar
	2	Siswa menuliskan jawaban permasalahan dengan benar dan memuat kesimpulan

(Hamzah, 2012)

Adapun cara perhitungan nilai akhir adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Teknik penelitian yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif statistik deskriptif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk melihat besarnya persentase masing-masing kemampuan pemecahan masalah siswa dalam materi

Persamaan Linear Dua Variabel digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

f = frekuensi pada persentase yang dicari

n = jumlah frekuensi

P = persentase

Nilai akhir kemampuan pemecahan masalah matematis dapat dikategorikan berdasarkan kategori. Kategori hasil nilai pemecahan masalah matematis siswa dalam bentuk persentase dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3 Kategori Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa

Persentase (%)	Kategori
85,00 – 100,00	Sangat baik
70,00 – 84,99	Baik
55,00 – 69,99	Cukup
40,00 – 54,99	Kurang
< 40,00	Sangat Kurang

(Japa, 2008)

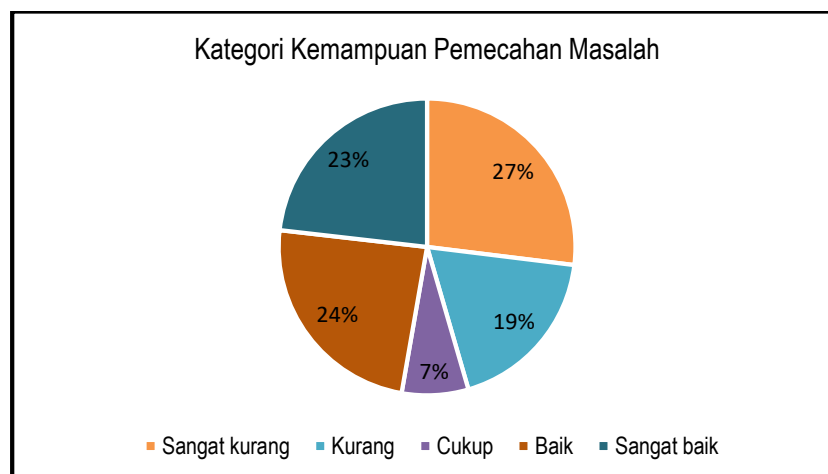
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dengan membagikan 2 (dua) butir soal uraian kepada sampel penelitian yang berjumlah 345 siswa, diperoleh kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menyelesaikan soal cerita dengan konteks budaya Banjar tergolong kategori cukup berdasarkan rata-rata nilai siswa dalam pemecahan masalah soal tes yang dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4 Kategori Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

No	Indikator	Rata-rata skor	Rata-rata nilai	Kategori
1	Memahami masalah	1,10	55,21	Cukup
2	Membuat rencana	2,13	71,16	Baik
3	Melaksanakan rencana	3,27	65,36	Cukup
4	Melihat kembali	0,81	40,72	Kurang
	Total	7,32	61,01	Cukup

Adapun persentase masing-masing kategori kemampuan pemecahan siswa dari 345 siswa dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1 Persentase Kategori Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat bahwa siswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalah dengan kategori sangat kurang memiliki persentase tertinggi dari seluruh sampel atau siswa dengan kemampuan pemecahan masalah yang sangat kurang memiliki jumlah paling banyak dari seluruh sampel.

Terdapat empat tahap pemecahan masalah menurut Polya (1973) yaitu, memahami masalah, merencanakan penyelesaian masalah, melakukan perencanaan masalah, dan melihat kembali. Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa rata-rata nilai dalam melihat kembali merupakan nilai yang terendah yaitu 40,72 masuk dalam kategori cukup, sedangkan rata-rata nilai dalam membuat rencana merupakan nilai yang tertinggi yaitu 71,16 masuk dalam kategori baik. Uraian mengenai 4 tahap pemecahan masalah pada soal cerita dengan konteks budaya Banjar sebagai berikut.

Memahami Masalah

Memahami soal merupakan tahap pertama dalam penyelesaian soal. Siswa perlu menentukan apa yang diketahui, apa yang ditanya, apa yang ada, jumlah, serta hubungan dan nilai-nilai yang terkait.

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata nilai pada indikator memahami masalah adalah 55,21 masuk dalam kategori cukup. Adapun frekuensi siswa berdasarkan skor kemampuan pemecahan masalah dalam memahami masalah terdapat pada Tabel 5 berikut

Tabel 5 Frekuensi Skor Siswa dalam Memahami Masalah

Nomor Soal	Frekuensi		
	Skor 0	Skor 1	Skor 2
1	3	224	118
2	123	142	80
Persentase (%)	18,6	53,04	28,70

Kebanyakan siswa tidak menuliskan keterangan seperti data yang diketahui dan ditanyadengan lengkap. Siswa tidak menuliskan keterangan/jawaban dengan lengkap dengan persentase 53,04% atau 183 orang dari seluruh sampel, sedangkan siswa yang menuliskan

keterangan/jawaban dengan lengkap hanya sebesar 28,70%. Terlihat dari jawaban siswa yang mengabaikan keterangan apa yang diketahui dan yang ditanya. Siswa langsung membuat permodelan dari masalah tanpa menulis keterangan terlebih dahulu. Sebagian kecil hanya menuliskan apa yang ditanya tanpa menuliskan apa yang diketahui. Selanjutnya, siswa yang tidak memahami masalah sebesar 18,26% dari seluruh sampel yang berarti siswa tidak menuliskan jawaban dari soal yang diberikan.

Pada jawaban soal terindikasi bahwa siswa kesulitan menuliskan masalah dengan kalimat sendiri, sehingga siswa langsung membuat perencanaan masalah. Hal ini disebabkan kurangnya literasi membaca dan matematika siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan Rofi'ah (2019) bahwa faktor yang menyebabkan kesalahan pada langkah memahami masalah adalah kurangnya kemampuan dalam bahasa dan membaca. Di samping itu, faktor lainnya adalah kurangnya perhatian siswa dalam menuliskan apa saja yang diketahui dan ditanya karena dianggap kurang penting karena siswa tidak dibiasakan dengan memecahkan masalah dalam bentuk soal cerita terutama yang terkait dengan budaya lokal sehingga siswa kurang mengenal prosedur pemecahan masalah.

Membuat Rencana

Untuk menyelesaikan masalah, siswa perlu menentukan operasi yang sesuai dan strategi yang diperlukan. Indikator membuat rencana meliputi menyederhanakan masalah, membuat percobaan, mencari sub-tujuan) serta mengurutkan informasi.

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata nilai pada indikator membuat rencana yaitu 71,16 masuk kategori baik. Adapun frekuensi siswa berdasarkan skor kemampuan pemecahan masalah dalam membuat rencana terdapat pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6 Frekuensi Skor Siswa dalam Membuat Rencana

Nomor Soal	Frekuensi			
	Skor 0	Skor 1	Skor 2	Skor 3
1	2	11	106	226
2	122	8	81	134
Persentase (%)	17,97	2,75	27,10	52,17

Melaksanakan Rencana

Indikator pemecahan masalah selanjutnya adalah melaksanakan rencana, yaitu siswa mengaplikasikan rencana yang sudah dibuat di tahap membuat rencana. Berdasarkan Tabel 4, rata-rata nilai siswa pada indikator melaksanakan rencana yaitu 65,36 masuk kategori cukup. Adapun frekuensi siswa berdasarkan skor kemampuan pemecahan masalah dalam melaksanakan rencana terdapat pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7 Frekuensi Skor Siswa dalam Melaksanakan Rencana

Nomor Soal	Frekuensi					
	Skor 0	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4	Skor 5
1	13	19	31	40	23	219
2	148	13	6	19	10	149
Persentase (%)	23,33	4,64	5,36	8,55	4,78	53,33

Kebanyakan siswa mampu melaksanakan strategi penyelesaian dengan penghitungan yang tepat dan teliti. Siswa mampu melaksanakan strategi pemecahan masalah dengan perhitungan yang benar dengan persentase 53,33% siswa dari keseluruhan sampel. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa mampu melaksanakan rencana dengan metode dan perhitungan yang tepat. Siswa yang mampu melaksanakan rencana berarti paham metode dalam penyelesaian SPLDV. Akan tetapi, sekitar 23,33% siswa masih belum mampu melaksanakan strategi pemecahan masalah dilihat dari lembar jawaban siswa yang tidak menuliskan jawaban dari strategi yang sudah dituliskan dan sebagian tidak menuliskan jawaban karena siswa tidak mampu memahami masalah maupun menentukan strategi pemecahan masalah.

Melihat Kembali

Tahap terakhir adalah memeriksa kembali langkah-langkah menyelesaikan masalah, meliputi: memeriksa semua penghitungan yang terlibat, melihat kembali informasi penting yang telah teridentifikasi, mempertimbangkan kelogisan solusi, mencari alternatif penyelesaian dan melihat pertanyaannya kembali.

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata nilai pada indikator melihat kembali terendah yaitu 40,72 masuk kategori kurang. Adapun frekuensi siswa berdasarkan skor kemampuan pemecahan masalah dalam melihat kembali terdapat pada Tabel 8 berikut

Tabel 8 Frekuensi Skor Siswa dalam Melihat Kembali

Nomor Soal	Frekuensi		
	Skor 0	Skor 1	Skor 2
1	115	115	115
2	195	83	67
Persentase (%)	44,93	28,69	26,38

Siswa tidak melihat kembali jawaban yang sudah ditulis dengan persentase 44,93% siswa dari keseluruhan sampel disebabkan kurangnya ketelitian siswa dalam menjawab soal. Sekitar 28,69% siswa menjawab soal dengan benar tetapi tidak memuat kesimpulan dari permasalahan yang diberikan, sedangkan siswa yang menyelesaikan masalah dengan benar dan memuat kesimpulan dari permasalahan yang diberikan hanya sebesar 26,38%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang teliti dalam mengerjakan soal dan tidak mengecek kembali semua informasi dan penghitungan yang terlibat, mempertimbangkan apakah solusinya logis, melihat alternatif penyelesaian yang lain, membaca pertanyaan kembali. Di samping itu, kebanyakan siswa tidak menuliskan kesimpulan dari masalah yang diberikan walaupun siswa menjawab soal dengan hasil yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa masih kesulitan menjelaskan dan menginterpretasikan jawaban dari permasalahan. Faktor utamanya adalah kurangnya literasi matematika.

Kategori Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII di SMP Negeri se-Banjarmasin Barat dalam menyelesaikan soal cerita dengan

konteks budaya Banjar masih tergolong kategori cukup. Budaya yang ada di dalam lingkungan masyarakat yang siswa tempati merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah (Fitroh & Hikmawati, 2015:336).

Ketika suatu soal cerita siswa begitu jauh dari nilai budaya yang mereka miliki maka soal tersebut sukar dipahami. Padahal, nilai budaya yang berkembang di masyarakat akan lebih membantu siswa dalam memahami matematika (Dahlan & Nurrohmah, 2018:17). Selain itu, siswa tidak terbiasa disajikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dimana mereka berada sehingga siswa masih kurang terampil dalam memecahkan masalah. Dii samping itu, kurangnya penyajian budaya lokal pada pembelajaran menyebabkan banyak siswa kurang tahu mengenai budaya lokal terutama kerajinan tangan dan alat tradisional yang digunakan dalam berbagai aspek.

Etnomatematika merupakan suatu cara yang digunakan untuk mempelajari matematika dengan melibatkan aktivitas atau budaya daerah sekitar sehingga memudahkan seseorang untuk memahami matematika. Etnomatematika dapat dijadikan suatu metode alternatif untuk seorang guru agar siswa lebih mudah memahami matematika. Dengan etnomatematika diharapkan siswa dapat lebih mengeksplor kemampuan pemecahan mereka masing-masing. Sehingga guru mentransfer pengetahuan matematika sekaligus nilai-nilai kearifan lokal di lingkungan siswa. Menurut Fitroh dan Himawati (2015), “pendidikan dan budaya adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan sehari-hari, karena budaya merupakan kesatuan yang utuh dan menyeluruh, berlaku dalam suatu masyarakat dan pendidikan merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap individu dalam masyarakat”. Supriadi (2014) mengatakan bahwa salah satu cara untuk mengurangi keabstrakan dalam matematika adalah dengan menjadikan konteks sosial budaya yang ada di masyarakat sebagai dasar dan sumber pembelajaran dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini juga sejalan dengan dilakukan Hervanda, dkk (2020) yang mengonstruksi soal dengan konteks Budaya Banjar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan dari pemecahan masalah soal cerita dengan konteks budaya banjar oleh siswa kelas VIII SMP se-Banjarmasin Barat sebagai berikut.

- (1) Pada tahap memahami masalah, rata-rata nilai siswa dalam memahami masalah tergolong kategori cukup. Jumlah siswa yang tidak menuliskan keterangan seperti data yang diketahui dan ditanya merupakan yang terbanyak, hal ini disebabkan karena kurangnya literasi matematika siswa.
- (2) Pada tahap membuat rencana, rata-rata nilai siswa dalam membuat rencana tergolong kategori baik. Jumlah siswa yang mampu membuat rencana penyelesaian dengan tepat meliputi menyederhanakan masalah dengan membuat permisalan dan membuat model matematis dengan operasi yang sesuai merupakan yang terbanyak, hal ini menunjukkan bahwa siswa memahami konteks permasalahan dengan baik dan mampu mengubah permasalahan dengan konteks budaya Banjar ke dalam bentuk matematika.
- (3) Pada tahap melaksanakan rencana, rata-rata nilai siswa dalam tahap ini tergolong kategori cukup. Jumlah siswa yang sudah mampu melaksanakan strategi pemecahan masalah dengan perhitungan yang benar merupakan yang terbanyak, hal ini menunjukkan bahwa siswa memahami materi SPLDV dengan baik.
- (4) Pada tahap melihat kembali, rata-rata nilai siswa dalam tahap ini tergolong kategori kurang. Jumlah siswa menuliskan jawaban dengan benar tetapi tidak memuat kesimpulan merupakan

yang terbanyak, hal ini disebabkan karena siswa tidak terbiasa dengan penyajian masalah sehari-hari dalam pembelajaran matematika terutama dengan konteks budaya sehingga siswa kesulitan menjelaskan atau menginterpretasikan hasil penyelesaian masalah.

- (5) Kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP dalam pemecahan masalah soal cerita dengan konteks budaya Banjar tergolong kategori cukup.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, berikut saran yang dapat peneliti berikan.

- (1) Bagi siswa: dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa termotivasi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah terutama dalam menyelesaikan soal cerita dengan konteks budaya banjar. Di samping itu, diharapkan siswa lebih mempelajari dan ikut serta dalam melestarikan kebudayaan lokal terutama budaya Banjar.
- (2) Bagi guru: dengan adanya penelitian ini diharapkan guru menggunakan hasil penelitian ini sebagai evaluasi untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran agar lebih bermakna terutama mengaitkan nilai-nilai dan budaya lokal khususnya budaya Banjar dalam kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- BSNP. (2006). *Standar Isi, Standar Kompetensi, dan Kompetensi Dasar SMP/MTS*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Dahlan, J. A. (2018). Integrasi budaya masyarakat dalam pembelajaran matematika: Contoh dalam pembelajaran sistem persamaan linear dua variabel. *PELITA Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 18(1), 15-31.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Fitroh W. & Hikmawati N. (2015). Identifikasi Pembelajaran Matematika dalam Tradisi Melemang di Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UMS*.
- Hervanda, Y., Fajriah, N., & Suryaningsih, Y. (2020). Soal Model Pisa Dengan Konteks Etnomatematika Untuk Mengukur Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *THETA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 76-82.
- Ina V.S. Mullis, M. O. (2012). *TIMSS 2011 International Results in Mathematics*. United States: TIMSS & PIRLS International Study Center.
- Japa, I. G. (2008). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Terbuka melalui Investigasi bagi Siswa Kelas V SD 4 Kaliuntu. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*.
- Mukeriyanto, Mastur Z. & Mulyono. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kancing Gemerincing Berbasis Budaya Jawa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*.
- Mundir. (2013). *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Reston: The National Council of Teachers of Mathematics.
- Nurhayati. (2013). Penerapan Langkah-langkah Polya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Himpunan di Kelas VII SMP Nasional Wani. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*.

- Tersedia: <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JEPMT/article/view/3141> (27 September 2019).
- OECD. (2019). *Combined Executive Summaries PISA 2018*. Tersedia: www.oecd.org/about/publishing/corrigenda.html. (04 Januari 2020)
- Polya, G. (1973). *How to Solve It*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
- Rahardjo, M., & Waluyati, A. (2011). *Pembelajaran Soal Cerita Operasi Hitung Campuran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Kementrian Pendidikan Nasional. Tersedia: www.p4tkmatematika.org. (27 September 2019).
- Rofi'ah, N., Ansori, H., & Mawaddah, S. (2019). Analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika berdasarkan langkah penyelesaian polya. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2).
- Rosa, M. & Orey, D. C., (2011). *Ethnomathematics: the cultural aspects of mathematics*. *Revista Latinoamericana de Etnomatemática*, 4(2). 32-54.
- Sardjiyo & Panne, P. (2005). Pembelajaran Berbasis Budaya: Model Inovasi Pembelajaran dan Implementasi Kurikulum berbasis Kompetensi. *Jurnal Pendidikan*.
- Siagian, M. D. (2017). Pembelajaran Matematika Dalam Perspektif Konstruktivisme. *NIZHAMIYAH: Jurnal Pendidikan Islam Dan Teknologi Pendidikan*, VII (2), 61–73.
- Sumartini, T. S. (2016). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui pembelajaran berbasis masalah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 148-158.
- Supriadi, (2014). *Mengembangkan Kemampuan dan Disposisi Pemodelan serta Berpikir Kreatif Matematik Mahasiswa PGSD melalui Pembelajaran Kontekstual berbasis Etnomatematika*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Tumardi. (2011). *Pembelajaran Soal Cerita pada Mata Pelajaran Matematika dengan Strategi Scaffolding di Kelas III SDN Sutojayan Kecamatan Pakisaji*. Universitas Negeri Malang. Negeri Malang.
- Wahyuddin, W. (2016). Analisis kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika ditinjau dari kemampuan verbal. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 9(2), 148-160.
- Wardhani, S., Wiworo, Sigit, T.G. & Hanan, W.S. (2010). *Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan tenaga Kependidikan (PPPPTK) Pembelajaran Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di SMP*. Jakarta: Dirjen Disdiknas.
- Yuwono, T., Supanggih, M., & Ferdiani, R. D. (2018). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematika dalam menyelesaikan soal cerita berdasarkan prosedur Polya. *Jurnal Tadris Matematika*, 1(2), 137-144.

