

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Konsep pendidikan dan kebudayaan umumnya senantiasa saling bersinergi satu sama lain dalam konteks Masyarakat, dengan begitu dapat dinyatakan bahwa budaya merupakan sebuah bentuk dari Pendidikan dan sebaliknya. Namun saat ini banyak peserta didik yang kurang mengenal konsep-konsep budaya di wilayah sekitarnya, dari hasil observasi yang dilakukan pada sekolah yang akan di teliti yaitu SDN Leuwiliang 01. Kebanyakan siswa merasa kebingungan saat diajak berbicara dengan bahasa daerah setempat, selain itu banyak siswa yang tidak mengenal permainan-permainan daerah dari lingkungan sekitarnya. Seperti yang disampaikan oleh Dewi, (2016, p. 500) banyak permainan dari Jawa Barat yang hampir dianggap punah, salah satunya adalah congklak. Hal ini terjadi karena peserta didik generasi saat ini khususnya daerah perkotaan jarang mengenal permainan tradisional, begitu pula dengan media informasi terkait permainan tradisional yang kini jarang ditemui.

Permainan daerah memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran sehari-hari, salah satu permainan yang dapat digunakan dalam implementasi pembelajaran adalah permainan congklak, congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang sering dimainkan di Jawa Barat secara berpasangan dengan menggunakan papan yang terbuat dari kayu atau plastic dan juga biji-bijian (Taus, et al., 2022, p. 2). Banyak manfaat dan pengajaran yang didapatkan dalam permainan congklak, para pemain dapat bermain sambil belajar mengambil keputusan serta menanggung resiko atas resiko yang diambil para pemainnya (Rohmatin, 2020, p. 146). Dengan menggunakan permainan congklak pula anak dapat mempelajari konsep matematika yang jenisnya bukan hanya berhitung saja namun para siswa juga dapat mengasah kemampuan berpikir kreatif sehingga dapat

menstimulan pemahaman literasi matematisnya. diantaranya adalah dapat melatih keaktifan siswa dalam pembelajaran (Pulungan, 2020).

Matematika termasuk kedalam mata pelajaran yang seringkali dianggap sulit oleh peserta didik dalam pembelajaran di sekolah, matematika merupakan mata pelajaran yang seringkali di implementasikan pada kehidupan sehari-hari secara sadar maupun tidak, baik untuk orang dewasa maupun anak-anak. Pengenalan pembelajaran matematika sudah dimulai sejak anak balita oleh orang tua, mulai dari pengenalan matematika yang paling dasar seperti pengenalan angka dari satu sampai dengan sepuluh. Kemudian pengenalan bentuk-bentuk bangun datar yang ada di sekitar secara sederhana dan masih banyak lagi, pengenalan ini bertujuan untuk membantu fungsi perkembangan pada anak sejak dini (Handika, et al., 2022, p. 129).

Matematika juga menjadi salah satu pokok pelajaran yang wajib dipelajari dalam lingkup pendidikan formal mulai dari jenjang terendah hingga pada jenjang perguruan tinggi (Ulkhay, 2023). Pelajaran matematika memang sudah semestinya diperdalam pada pendidikan formal untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, analitis, logis, sistematis, dan kreatif sehingga peserta didik dapat bekerjasama dengan baik (Bela Bakti Amallia Putri, 2019).

Dengan mempelajari matematika pula seorang peserta didik dapat membentuk kemampuan yang baru pada struktur kognitifnya, dengan kemampuan dasar peserta didik yang bertemu dengan kemampuan baru dalam pembelajaran matematika maka terjadilah proses asimilasi. Dimana nantinya pengetahuan awal yang dimiliki seorang peserta didik dapat berkolaborasi dengan pemahaman konteks di lingkungannya untuk mempertimbangkan suatu pembelajaran (Hartoyo, 2011). Dalam pembelajaran matematika bukan hanya membahas tentang perhitungan semata, dalam pembelajaran matematika juga memerlukan keterampilan dalam berpikir dan menganalisa permasalahan-permasalahan yang dihadapi

dengan terobosan terbaru (Janah, 2019). Pembelajaran ini sesuai dengan Permendiknas Nomor 20 tahun 2006 yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika memiliki tujuan untuk menjelaskan dan mengaplikasikan konsep secara akurat, menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, merancang dan menyelesaikan model matematika, mengkomunikasikan, memperjelas masalah, dan menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan. Berdasarkan tujuan tersebut ranah pembelajaran matematika saat ini sejalan dengan indikator kemampuan literasi matematik, namun nyatanya peserta didik di Indonesia saat ini belum mendapatkan hasil yang maksimal dari persoalan literasi matematik (Simarmata, et al., 2020). Berdasarkan hasil Program for International Student Assessment (PISA) tahun 2018 dalam Amaliya, (2022, p. 47) menyatakan Indonesia menempati peringkat 74 dari 79 negara peserta PISA tahun 2018 dengan perolehan skor 379 dari skor rata-rata OECD sebesar 489 dalam bidang matematika dengan peserta yang terlibat sebanyak 12.098 peserta didik pada 399 satuan pendidikan. Berdasarkan hasil wawancara dari proktor *assesment* SD Negeri Leuwiliang 01, sekolah masih memiliki rapot kuning untuk nilai literasi dan numerasi artinya angka yang dicapai sekolah untuk kemampuan literasi matematik siswa masih rendah. Tanda kuning pada rapot sekolah menandakan hasil kemampuan yang di uji masih kurang dari ambang batas kelulusan sebuah aspek, hal tersebut menandakan bahwa sekolah masih memerlukan perbaikan dalam meningkatkan kemampuan literasi matematik.

Matematika yang dikaji dalam bentuk budaya disebut dengan istilah etnomatematika (Dedi Nurjamil, 2019), lingkungan sekitar merupakan salah satu tempat memperoleh kemampuan dalam bidang matematika untuk peserta didik selain dalam pendidikan formal di kelas (Siregar & Lestari, 2018). Penggunaan permainan tradisional dapat menjadi jawaban untuk meningkatkan nilai kemampuan literasi matematik siswa di sekolah. Dengan diterapkannya permainan tradisional dalam pembelajaran matematika, peserta didik dapat merasa nyaman dalam mempelajari

matematika karena konsep matematika yang diajarkan sesuai dengan realitas kehidupan sehari-hari peserta didik. Hal ini juga dikemukakan oleh (Ariyanti & Muslimin, 2015, p. 59) bahwa peserta didik yang belajar dalam suasana bermain sambil belajar dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menciptakan kenyamanan bagi peserta didik. Dengan konsep etnomatematik ini pembelajaran berbasis literasi matematik pada siswa sekolah dasar kelas VI dapat dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran permainan congklak. Karakteristik pembelajaran yang tadinya pasif akan menjadi lebih aktif karena banyak siswa akan saling bergerak kesana kemari melakukan pembelajaran karena adanya pengembangan (Muslihatun, et al., 2019, p. 16). Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini berupa modifikasi teknis permainan congklak serta pertanyaan-pertanyaan yang akan peserta didik terima dalam bentuk persoalan-persoalan yang harus diselesaikan.

Sejalan dengan paparan di atas, peneliti tertatik untuk melaksanakan penelitian lebih dalam mengenai media pembelajaran congklak entomatematika Sunda dalam pembelajaran matematika, serta kemampuan literasi matematik peserta didik yang perlu diukur untuk melihat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran yang diterapkan. Dengan alasan tersebut, peneliti memilih judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Congklak Etnomatematika Sunda Terhadap Kemampuan Literasi Matematik Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”.

## **B. Rumusan Masalah**

Bedasarkan pada latar belakang yang sebelumnya dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran Congklak Etnomatematika Sunda berpengaruh terhadap kemampuan literasi matematik siswa kelas VI di sekolah dasar?

2. Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Congklak Etnomatematika Sunda lebih tinggi dibandingkan yang tidak, terhadap kemampuan literasi matematik di sekolah?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan hasil belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran Congklak Etnomatematika Sunda terhadap kemampuan literasi matematik siswa kelas VI di Sekolah Dasar.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan masalah yang akan di teliti dan tujuan penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Menjadi referensi dalam penggunaan media pembelajaran Congklak Etnomatematika Sunda untuk peningkatan kemampuan literasi matematik siswa di Sekolah Dasar.
  - b. Sebagai bahan perbaikan kualitas dalam pengadaan evaluasi terutama dalam pembelajaran matematika siswa di Sekolah Dasar.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi guru dan sekolah
    - 1) Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan asupan pemikiran tentang cara mengembangkan kemampuan kemampuan literasi matematik siswa di sekolah dasar.
    - 2) Dalam proses pembelajaran sehari-hari penelitian ini dapat menjadi bahan masukan untuk perbaikan kualitas sekolah.
  - b. Bagi Peserta didik
    - 1) Penelitian ini dapat menjadi pengalaman pembelajaran secara aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi peserta didik dalam pembelajaran matematika

- 2) Membantu siswa mengembangkan kemampuan literasi matematikanya melalui pembauran mata Pelajaran matematika dengan kebudayaan congklak yang aktif dan menarik.
- c. Bagi peneliti lain
- 1) Menambah referensi mengenai media pembelajaran Congklak Etnomatematika Sunda untuk pengembangan pelaksanaan proses belajar mengajar.
  - 2) menjadi sumbangan pemikiran dan masukan bagi peneliti lain yang mengembangkan penelitian lebih lanjut.