

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia dengan pendidikan manusia disiapkan untuk bisa hidup mandiri di kemudian hari. Oleh karena itu, pendidikan adalah upaya yang dirancang secara sadar untuk mengembangkan potensi yang terdapat pada diri manusia. Menurut Ahdar (2021, hlm. 48) seseorang yang berasal dari ragam perbedaan latar belakang sosial dan gender yang terbentuk karena pengaruh konstruksi sosial, akan mengalami pertumbuhan di semua aspek kehidupan mereka apabila mereka menerima pendidikan yang dirancang untuk mengembangkan baik aspek jasmani maupun rohani mereka, sesuai dengan harapan dan cita-cita pendidikan.

Pendidikan yang terdapat di Indonesia didesain agar dapat mengembangkan potensi siswa lewat pengembangan keterampilan, pembentukan karakter dan kepribadian bangsa yang bermartabat (Sari dkk., 2022, hlm. 49). Melalui pendidikan siswa dibentuk menjadi pribadi yang lebih baik dengan berulang agar dapat bersaing di tengah perkembangan dunia yang semakin maju. Siswa mendapatkan pendidikan pertamanya dari kedua orangtua, baru kemudian siswa mendapatkan pendidikan dari sekolah.

Sekolah dasar merupakan tahap awal dalam pendidikan, dalam tahap ini perilaku dan karakter siswa dibentuk melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran di sekolah dasar didesain agar anak dapat belajar sambil bermain. Pendidikan dasar bertujuan supaya siswa mempunyai kepiawaian dasar salah satunya adalah dapat melakukan perhitungan.

Matematika sangat berkontribusi dalam dunia Pendidikan. Matematika merupakan salah satu aspek dalam pembelajaran yang menunjang pengembangan ilmu pengetahuan serta teknologi yang telah ada maupun yang akan ada, selain itu konsep matematika juga dapat diaplikasikan ke dalam berbagai disiplin keilmuan serta meningkatkan daya pikir manusia. Matematika

memiliki beragam manfaat, salah satunya adalah membantu menyelesaikan masalah sehari-hari yaitu dengan menguraikan permasalahan kedalam model matematika, sehingga permasalahan yang muncul dapat terselesaikan dengan mudah. Pelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar memiliki fungsi untuk menumbuhkan kemampuan komunikasi melalui angka, simbol dan penalaran siswa.

Pelajaran matematika tidak dapat terpisahkan dari rumus, simbol serta perhitungan, hal ini membuat siswa menjadi tidak bersemangat, berputus asa, bosan sebelum pembelajaran dimulai (Kencanawaty, G., dan Irawan, A., 2017, hlm. 169). Selain itu masih terdapat siswa yang tidak berkenan dengan pelajaran matematika, karena dirasa merupakan pelajaran sulit. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Risman (2020) yang menunjukkan bahwa terdapat banyak siswa yang memiliki anggapan negatif tentang pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas III di SD Negeri 09 Serang mengenai pembelajaran matematika khususnya operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah, diketahui bahwa masih terdapat siswa yang belum memahami konsep dari perhitungan bilangan cacah tersebut dengan baik. Sehingga menyebabkan siswa kesulitan ketika melakukan operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah, selain itu beberapa siswa juga masih memiliki anggapan bahwa perkalian dan pembagian merupakan pelajaran yang sukar.

Kemampuan pemahaman matematis adalah keahlian dasar dalam pelajaran matematika yang harus dimiliki oleh siswa dalam memahami konsep suatu materi pelajaran matematika agar dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi dengan mudah. Kurangnya kemampuan pemahaman matematis yang dimiliki oleh siswa dapat menyebabkan kesulitan belajar, serta membawa pengaruh yang tidak baik terhadap nilai yang akan diperoleh oleh siswa dalam pelajaran matematika.

Materi operasi hitung bilangan cacah merupakan materi yang penting dalam pelajaran matematika, karena merupakan modal awal siswa dalam

mempelajari pelajaran matematika pada tingkatan selanjutnya yang patut dikuasai siswa. Tetapi, faktanya masih terdapat siswa yang sulit untuk mengoperasikan bilangan cacah dan mengerjakan soal operasi hitung bilangan cacah. Situasi ini sesuai dengan temuan penelitian Nengsih dan Pujiastuti (2021) yang menyatakan bahwa siswa masih sulit untuk menggunakan operasi hitung, memahami soal, menerjemahkannya ke dalam kalimat matematika dan sulit untuk mengerjakannya. Akar permasalahan ini adalah kurangnya pemahaman siswa dalam melakukan perhitungan,

Alat yang dipakai dalam mengantarkan pesan atau informasi dalam konteks pembelajaran dikenal dengan istilah media pembelajaran. Karena itu, media serta aktivitas pengajaran saling berkaitan satu sama lainnya. Media adalah alat atau sarana yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa (Prasetyo, E., dan Hardjono, N., 2020, hlm. 112).

Penting bagi guru untuk menyiapkan media pembelajaran sebelum aktivitas di kelas berlangsung. Arisetyawan dkk. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam mengajarkan berbagai mata pelajaran harus dipersiapkan dengan baik oleh guru, terutama untuk belajar matematika pada tingkat dasar mengingat sifat deduktif serta abstrak yang dimiliki pelajaran matematika memerlukan bantuan media untuk membuat hal-hal abstrak menjadi konkret agar mudah dipelajari siswa, hal ini sejalan dengan teori Piaget bahwa siswa sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran harus mengaitkan konsep yang nyata dan bisa dibayangkan oleh siswa.

Etnomatematika merupakan pembelajaran matematika yang terkait dengan budaya. Mengaitkan budaya di daerah sekitar dengan pelajaran matematika dapat menjadi solusi, untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan. Menurut Ilmiyah dkk. (2021, hlm. 196) Pendekatan etnomatematika dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari matematika, memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa.

Permainan tradisional merupakan salah satu sarana yang dapat dipakai dalam konteks pembelajaran etnomatematika. Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak dan menyebar secara lisan dalam suatu kelompok, yang memiliki bentuk sederhana diturunkan dari generasi ke generasi serta memiliki banyak ragam (Kurniawan, 2019, hlm. 9). Permainan tradisional merupakan peninggalan secara turun temurun yang mengandung nilai budaya. Permainan tradisional bermanfaat sebagai hiburan yang dapat mengembangkan jasmani dan rohani anak sesuai dengan pendidikan di Indonesia. Sebagai contoh permainan tradisional yang bisa dimanfaatkan adalah permainan congklak.

Permainan congklak terdiri dari papan dan biji yang dimainkan oleh dua orang. Pada beberapa daerah permainan congklak memiliki sebutan yang berbeda. Permainan congklak dimainkan pada sebuah papan yang memiliki panjang 30-50 cm yang memiliki empat belas lubang kecil serta dua lubang besar di setiap ujung papan yang biasanya disebut sebagai lumbung atau induk, lubang-lubang yang kecil nantinya akan diisi dengan tujuh biji-bijian. Biji-bijian yang digunakan biasanya berasal dari biji asam, biji sawo, kerang ataupun kerikil. Akan tetapi di jaman sekarang biji congklak yang biasanya digunakan dalam permainan congklak terbuat dari bahan plastik. Penelitian yang dilaksanakan oleh Wote dkk. (2020) menyatakan bahwa permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan membantu siswa dalam memahami konsep dan mengaplikasikannya dengan baik.

Sesuai dengan penjelasan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Permainan Congklak Modifikasi dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah di Kelas III Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Sesuai penjelasan dari latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata yang diperoleh antara siswa yang belajar menggunakan permainan congklak modifikasi dengan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional?
2. Apakah kemampuan pemahaman matematis siswa pada materi operasi hitung bilangan cacah dengan menggunakan permainan congklak modifikasi lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata yang diperoleh antara siswa yang belajar menggunakan permainan congklak modifikasi dengan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui kemampuan pemahaman matematis siswa pada materi operasi hitung bilangan cacah dengan menggunakan permainan congklak modifikasi apakah lebih baik dibandingkan yang menggunakan pembelajaran konvensional.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan ini, diharapkan dapat memberikan manfaat, adapun manfaat yang diharapkan:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat memberi informasi tentang manfaat permainan congklak modifikasi dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa terhadap materi operasi hitung bilangan. Serta diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti yang berencana mengeksplorasi topik yang serupa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan siswa pengalaman yang bermakna dalam pembelajaran matematika materi operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah serta kemampuan pemahaman matematis siswa media congklak modifikasi.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru mengenai pemanfaatan media permainan congklak modifikasi dalam aktivitas pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa serta menciptakan pembelajaran yang bermakna.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah dalam mengatasi permasalahan yang terjadi, serta dapat meningkatkan mutu dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini membahas mengenai penggunaan permainan congklak modifikasi dalam aktivitas pembelajaran matematika materi operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah untuk meningkatkan hasil belajar serta kemampuan pemahaman matematis siswa di kelas III SDN 09 Serang dari bulan Oktober - Desember 2023, dan pada ruang lingkup materi operasi hitung bilangan cacah berdasarkan kurikulum 2013.

F. Definisi Operasional

1. Etnomatematika

Etnomatematika merupakan pembelajaran yang mengaitkan antar budaya dengan pelajaran matematika. Etnomatematika adalah pendekatan yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran pada penelitian ini.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan apa saja yang dapat difungsikan untuk mengkomunikasikan informasi dalam kegiatan belajar mengajar, yang memiliki tujuan untuk meningkatkan minat siswa. Permainan congklak modifikasi merupakan alat yang difungsikan sebagai media dalam proses pembelajaran pada penelitian ini.

3. Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan gagasan yang diikuti oleh anggota suatu kelompok, dimana gagasan tersebut bersifat bijaksana dan bernilai baik. Adapun kearifan lokal dalam penelitian ini adalah permainan tradisional congklak. Congklak merupakan permainan rakyat yang dimainkan oleh dua orang pemain. Pemenang dalam permainan ini merupakan pemain yang memiliki jumlah biji congklak yang paling banyak. Congklak pada penelitian ini merupakan permainan congklak modifikasi.

4. Kemampuan Pemahaman Matematis

Kemampuan pemahaman matematis adalah keahlian dasar dalam pelajaran matematika yang harus dimiliki siswa dalam memahami konsep suatu materi dalam pelajaran matematika agar dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Kemampuan pemahaman matematis dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam memahami materi operasi hitung bilangan cacah yang diajarkan oleh guru dengan menggunakan congklak modifikasi.

5. Operasi Hitung Bilangan Cacah

Bilangan cacah merupakan himpunan bilangan yang dimulai dari angka "0" (nol) kemudian akan terus bertambah satu dari bilangan sebelumnya. Penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian merupakan operasi hitung bilangan cacah. Adapun materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah.