

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah strategi bagaimana cara seseorang dapat mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkehidupan, lalu pendidikan merupakan proses memperoleh pengetahuan umum dengan tujuan untuk pembangunan suatu bangsa. Pendidikan memiliki peran penting bagi masa depan seseorang karena dapat menentukan dan mengubah masa depan. Dalam perkembangan Pendidikan saat ini sudah banyak inovasi pada seluruh aktivitas pembelajaran, di era ini seluruh aktivitas Pendidikan di tuntut untuk kreatif dan inovatif karena jika tidak demikian maka Pendidikan akan mengalami kejatuhan.

Salah satu ilmu pengetahuan yang penting untuk memiliki kreativitas serta inovatif dalam pembelajarannya adalah matematika. Menurut Maryati dan Priatna (2017: 336), matematika adalah ilmu deduktif karena dalam proses mencari kebenarannya harus dibuktikan dengan teorema, sifat dan dalil setelah dibuktikan, matematika juga merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan nalar yang menggunakan istilah definisi dengan cermat, jelas dan akurat. Tetapi pada penerapan ilmu pengetahuan matematika ini, banyak siswa yang kesulitan dalam proses pemecahan masalahnya. Kemampuan pemecahan masalah sangat penting dalam proses pembelajaran, hal ini karena sebagai langkah awal siswa dalam mengembangkan ide dalam pengetahuan baru dan mengembangkan keterampilan matematika (NCTM, 2000: 52)

Dalam konsep matematika ada berbagai bilangan salah satunya ganjil genap. Pengertian sederhana dari bilangan genap

adalah bilangan asli yang habis jika dibagi dua sedangkan bilangan ganjil adalah bilangan asli yang tidak akan habis jika dibagi dua. Kurangnya pemahaman dalam bilangan ganjil genap dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, salah satunya adalah karena kurangnya penggunaan media pembelajaran. Setiap pemecahan masalah dalam ilmu pengetahuan khususnya matematika perlu diberi penguatan agar melekat dalam memori siswa, untuk itu perlu adanya media pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena tidak terpacu pada hafalan atau mengingat saja. Dari pengalaman peneliti saat melaksanakan program di sekolah dasar di kelas III masih banyak siswa yang sulit membedakan bilangan ganjil genap pada saat peneliti meminta siswa untuk membagi kelas menjadi lima kelompok yang di masing-masing kelompok berisi tujuh siswa dan masih banyak siswa yang kesulitan menjawab saat peneliti bertanya pengertian ganjil genap. Peneliti pun bertanya pada guru kelas mengapa masih banyak siswa kelas III yang masih kesulitan membedakan ganjil genap yang seharusnya sudah mereka kuasai di kelas II, hasilnya adalah materi bilangan ganjil genap hanya diajarkan seadanya dan tidak ada media yang mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, perlu dilakukan suatu penelitian yang memfokuskan penggunaan media pembelajaran etnomatematika dengan penggunaan model CTL untuk melihat pemahaman matematis siswa sehingga berdasarkan latar belakang masalah diatas pun, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas permainan tradisional macanan modifikasi menggunakan model CTL pada materi bilangan ganjil genap terhadap pemahaman matematis siswa kelas III di SDN Kadumerak 1”**

Hanifah Zahran Robani, 2024

*EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL MACANAN MODIFIKASI MENGGUNAKAN MODEL CTL PADA MATERI BILANGAN GANJIL GENAP TERHADAP PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA KELAS III DI SDN KADUMERAK 1*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah adalah:

1. Apakah pemahaman matematis siswa pada materi bilangan ganjil genap dengan menggunakan permainan tradisional macanan modifikasi lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan model konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata yang diperoleh antara siswa yang menggunakan permainan tradisional macanan modifikasi dengan siswa yang menggunakan model konvensional pada materi bilangan ganjil dan genap?

## C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Memperoleh gambaran tentang hasil kemampuan pemikiran matematis siswa pada materi bilangan ganjil genap dengan menggunakan permainan tradisional macanan modifikasi lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan model konvensional
2. Memperoleh gambaran perbedaan rata-rata yang diperoleh antara siswa yang menggunakan permainan tradisional macanan modifikasi dengan pembelajaran dengan siswa yang menggunakan model konvensional pada materi bilangan ganjil dan genap

## D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap Pendidikan di sekolah dasar dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dan memanfaatkan permainan tradisional Indonesia terhadap

materi ganjil genap pada Pelajaran matematika sehingga menghasilkan inovasi etnomatematika.

## 2. Manfaat praktis

### a) Bagi siswa

1. Menambah pemahaman siswa terhadap materi ganjil genap
2. Meningkatkan motivasi belajar anak dalam materi ganjil genap menggunakan media pembelajaran permainan tradisional macanan.

### b) Bagi guru

1. Sebagai pendukung media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran
2. Mendapatkan pemahaman terhadap penggunaan media pembelajaran etnomatematika menggunakan permainan tradisional macanan pada materi bilangan ganjil genap.

### c) Bagi sekolah

1. Memberi motivasi bagi sekolah untuk memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar anak.
2. Memberi masukan bagi sekolah untuk memberikan pengarahan dan memfasilitasi penggunaan permainan tradisional macanan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan mutu Pendidikan di sekolah dasar.

## E. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini membahas mengenai efektivitas permainan tradisional macanan modifikasi menggunakan model CTL pada materi

Hanifah Zahran Robani, 2024

*EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL MACANAN MODIFIKASI MENGGUNAKAN MODEL CTL PADA MATERI BILANGAN GANJIL GENAP TERHADAP PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA KELAS III DI SDN KADUMERAK 1*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

bilangan ganjil dan genap terhadap pemahaman matematis. penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SDN Kadumerak 1 dari tanggal 31 Oktober – 16 Desember 2023 pada ruang lingkup materi bilangan ganjil dan genap.

## F. Definisi Operasional

### 1. Permainan Tradisional

Menurut Sirate (2012, hlm 213) Permainan tradisional adalah permainan yang diturunkan secara turun temurun dan terus dilestarikan di Masyarakat, permainan tradisional permainan tradisional tidak hanya tentang bermain tetapi memuat pembelajaran. permainan tradisional dalam pembelajaran dapat memberikan berbagai manfaat seperti keterbaruan agar anak tidak merasa bosan, monoton dan memberikan pengalaman secara langsung kepada kepada siswa sehingga suasana menjadi lebih menyenangkan. Permainan tradisional memiliki nilai budaya yang harus terus dijaga dan dimainkan oleh anak yang mampu menjadi media pembelajaran.

### 2. Pemahaman Matematis

Menurut Bani (2011, hlm.237) Pemahaman matematis merupakan suatu konsep yang sangat penting untuk dipelajari karena pemahaman matematis adalah syarat untuk memiliki kemampuan pemecahan masalah, pemahaman matematis mendukung kemampuan lainnya seperti komunikasi dan representasi yang artinya jika seorang anak memiliki pemahaman matematis optimal maka kemampuan lainnya dapat dikembangkan dan dikuasai dengan baik.