

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan erat kaitannya dengan proses pembelajaran atau kegiatan belajar. Proses pembelajaran yang baik dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diartikan sebagai proses penyampaian suatu bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa dengan suasana yang menyenangkan dan mengesankan, sehingga akan membuat hati siswa senang. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan dapat menarik minat siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai secara maksimal.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila pembelajaran dilaksanakan secara efektif (Fakhrurrazi, 2018:87). Guru sebagai pemegang kendali kelas memiliki peran yang sangat penting dalam terlaksananya proses pembelajaran karena guru menjadi acuan belajar bagi siswanya. Guru dituntut harus memiliki kreativitas agar dapat menemukan berbagai metode pembelajaran yang cocok untuk diterapkan di kelas dan guru yang kreatif akan mampu menemukan cara-cara mengatasi masalah siswa. Sejalan dengan pendapat Miarso (2004:2) yang mengatakan bahwa kehadiran tenaga pengajar dalam kegiatan belajar dimaksudkan agar belajar lebih lancar, lebih mudah, lebih menyenangkan, dan lebih berhasil.

Mclsasc dan Gunawardena dalam Supriadi (2015:128) menjelaskan bahwa sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan pembelajaran sangat beraneka ragam jenis dan bentuknya. Seperti misalnya siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber, akan tetapi mencakup interaksi dengan semua sumber belajar yang memungkinkan dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pada jenjang pendidikan sekolah dasar terdapat banyak mata pelajaran yang harus dipelajari, salah satunya adalah matematika. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Siagian, 2016:60). Menurut Sirait (2016:37), matematika merupakan kebutuhan bagi kita semua, karena matematika merupakan pelajaran yang selalu berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan melihat pentingnya matematika maka seharusnya matematika menjadi pelajaran yang disenangi sehingga siswa akan berminat untuk mempelajari matematika. Akan tetapi menurut Dienes dalam Ruseffendi (2006:156), matematika dianggap sebagai ilmu yang sukar, ruwet dan banyak memperdayakan. Sehingga matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang paling sulit untuk dipahami, membosankan, dan tidak menarik bagi siswa karena sifatnya yang abstrak. Misalnya pada materi operasi hitung bilangan, hal tersebut mengakibatkan siswa selalu bosan dan mudah jenuh dalam pembelajaran matematika sehingga semakin kurang minat belajarnya pada mata pelajaran matematika.

Terdapat beberapa faktor penyebab siswa mengalami kesulitan belajar matematika, salah satunya yaitu faktor eksternal. Salah satu contoh dari faktor eksternal yaitu penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal sehingga pemahaman siswa tentang konsep matematika sangat lemah. Oleh karena itu, disarankan kepada guru agar menciptakan suasana mengajarkan matematika dengan interaktif dan menyenangkan sehingga perlu adanya media pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar yang sesuai.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara semi terstruktur yang dilakukan oleh peneliti di SDN Semanan 14 Petang Kota Jakarta Barat, media yang digunakan dalam pembelajaran matematika belum ada yang mengembangkan media pembelajaran interaktif atau masih bersifat konvensional. Selain itu, media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika belum berbasis etnomatematika. Berdasarkan pengamatan peneliti, rasa keingintahuan siswa dapat meningkat terhadap

kegiatan pembelajaran apabila guru menggunakan media pembelajaran interaktif. Dalam mengikuti kegiatan pembelajarannya, siswa lebih antusias dan lebih mudah untuk memahami materi tersebut dengan apa yang sudah ditampilkan di dalam media pembelajaran interaktif.

Menurut Rusman dalam Paseleng & Arfiyani (2015:132), penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh guru untuk memudahkan siswa dalam memahami pengetahuan yang diberikan, serta menumbuhkan ketertarikan dan minat siswa dalam belajar. Di samping itu, Jauhar dalam Nurdiana, dkk (2018:162) mendefinisikan media belajar sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dapat meningkat selama proses belajar mengajar. Sejalan dengan hal tersebut Hamalik dalam Arsyad (2002:15) juga mengemukakan bahwa pemakaian media pengajar dalam proses belajar mengajar membangkitkan kemajuan dan minat yang baru, bangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan hal tersebut, adanya media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar menjadi suatu hal yang penting karena dapat membantu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa dapat membuat pembelajaran tidak membosankan, salah satunya dengan menggunakan permainan edukatif. Beberapa pakar pendidikan mengatakan bahwa tujuan utama digunakan permainan dalam pelajaran matematika adalah untuk memberikan motivasi kepada siswa serta menghilangkan paradigma buruk siswa terhadap pelajaran matematika.

Terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis budaya. Pembelajaran berbasis budaya merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan budaya dalam proses pembelajaran serta salah satu bentuknya adalah menekankan belajar dengan budaya. Belajar dengan budaya dapat menjadikan siswa tidak terasing dari budaya lokalnya serta meningkatkan apresiasi siswa terhadap budaya lokal.

Pembelajaran berbasis budaya juga merupakan pembelajaran yang bersifat konstruktivistik (Alexon, 2010:14).

Selanjutnya menurut Sutarno (2012:6), pembelajaran berbasis budaya merupakan strategi penciptaan lingkungan belajar dan perancangan pengalaman belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis budaya merupakan pembelajaran yang menggabungkan antara kebudayaan yang terdapat di lingkungan sekitar dengan salah satu bidang ilmu pengetahuan yang bertujuan agar siswa lebih memahami materi pelajaran dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Di samping itu Sutarno (2012:8) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis budaya sangat bermanfaat bagi pemaknaan proses dan hasil belajar bagi siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang kontekstual dan bahan aperepsi untuk memahami konsep ilmu pengetahuan dalam budaya lokal (etnis) yang dimiliki. Kemudian menurut Supriadi (2017:17) ada beberapa manfaat yang bisa diperoleh dari pembelajaran berbasis budaya diantaranya: mentransformasikan bentuk abstrak matematika menjadi konkret, meminimalisir miskonsepsi, pembelajaran yang berlangsung lebih bermakna karena berkaitan dengan budaya yang ada pada anak, dan memunculkan emosi dalam belajar, motivasi, kesadaran spiritual dan identitas budaya.

Oleh karena itu, untuk menunjang suatu pembelajaran berbasis budaya serta dalam rangka memudahkan guru dalam mengajarkan matematika khususnya pada operasi hitung bilangan, solusi alternatif yang penulis tawarkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sifatnya menarik, edukatif berbasis budaya dan teknologi yang memuat unsur pembelajaran matematika di dalamnya. Media tersebut yakni permainan tradisional congklak digital berbasis etnomatematika.

Media congklak digital adalah permainan congklak yang memadukan unsur budaya dan matematika. Permainan congklak ini nantinya dibuat dengan memodifikasi permainan congklak pada umumnya, dibuat secara

digital menggunakan *Adobe Flash* dan diisi dengan angka-angka untuk menentukan operasi hitung bilangan berupa latihan soal.

Permainan tradisional diangkat sebagai media pembelajaran digital berbasis etnomatematika di sekolah dasar karena berlandaskan teori Deritani, N (2014:42), permainan tradisional saat ini sudah mulai ditinggalkan dan jarang dimainkan, anak-anak sekarang beralih ke permainan modern atau canggih seperti *playstation*, *video game*, dan *gameonline*. Teknologi alat-alat canggih banyak anak yang menyukai dibandingkan dengan permainan tradisional, ini akan berdampak pada interaksi sosial pada anak.

Penggunaan media pembelajaran digital berbasis budaya ini sangat penting. Selain itu, siswa akan mengetahui bahwa dalam kehidupan budaya terdapat unsur matematika. Jika melihat bagaimana terkaitnya matematika dalam kehidupan sehari-hari maka akan dapat diperkirakan bagaimana sulitnya anak dalam kehidupan sosialnya jika tidak dapat memahami matematika dengan baik, dengan begitu siswa akan menyadari betapa pentingnya mempelajari matematika.

Oleh karena itu peneliti bermaksud memodifikasi permainan tradisional tersebut ke dalam materi operasi hitung bilangan sehingga menjadi media pembelajaran berbasis etnomatematika. Untuk menunjang hal tersebut, peneliti akan mengadaptasi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan model pengembangan ADDIE efektif, dinamis dan mendukung kinerja program itu sendiri (Warsita, 2017: 7).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengangkat judul penelitian “Pengembangan Permainan Tradisional Congklak Digital Berbasis Etnomatematika Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Siswa Kelas VI”. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajarannya untuk menghasilkan suatu produk pada materi operasi hitung bilangan di kelas VI SDN Semanan 14 Petang.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengintegrasikan materi operasi hitung bilangan di kelas VI ke dalam media pembelajaran permainan tradisional congklak?
2. Bagaimana cara mendesain permainan tradisional congklak digital menggunakan *Adobe Flash* sebagai alternatif media pembelajaran berbasis etnomatematika dalam materi operasi hitung bilangan di kelas VI dengan menggunakan model ADDIE?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah yang sudah disusun, maka peneliti merumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui integrasi materi operasi hitung bilangan di kelas VI ke dalam media pembelajaran permainan tradisional congklak digital.
2. Mengetahui cara mendesain permainan tradisional congklak digital menggunakan *Adobe Flash* sebagai alternatif media pembelajaran berbasis etnomatematika dalam materi operasi hitung bilangan di kelas VI dengan menggunakan model ADDIE.

## **D. Manfaat Penelitian**

Dari adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat. Manfaat tersebut di antaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penelitian yang akan datang mengenai pengembangan permainan tradisional congklak digital berbasis etnomatematika dengan menggunakan *Adobe Flash* untuk siswa kelas VI SDN Semanan 14 Petang.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini akan melahirkan *output* berupa produk media pembelajaran berbasis etnomatematika. Peneliti berharap adanya manfaat yang didapat, antara lain:

### a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah wawasan mengenai media pembelajaran digital berupa permainan tradisional berbasis etnomatematika untuk siswa kelas VI.

### b. Bagi Guru

Menjadi salah satu alternatif yang dapat dipilih oleh guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif pada bahan ajar matematika materi operasi hitung bilangan di kelas VI.

### c. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengalaman baru yang menarik dalam proses pembelajaran matematika di mana media pembelajaran yang digunakan adalah permainan tradisional digital berbasis etnomatematika, sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran matematika.

### d. Bagi Sekolah

Menjadi inventaris perangkat media ajar operasi hitung bilangan pada pembelajaran matematika di kelas VI SDN Semanan 14 Petang. Sehingga dapat dipakai kapanpun jika diperlukan.

## E. Definisi Istilah

Agar dapat kesamaan persepsi dalam penelitian ini, maka perlu penjelasan tentang istilah-istilah yang digunakan. Istilah-istilah tersebut antara lain.

### 1. Permainan Tradisional Congklak

Permainan tradisional congklak adalah salah satu permainan warisan budaya Indonesia yang wajib dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Congklak dimainkan pada papan yang terbuat

dari kayu atau plastik yang di dalamnya terdapat 2 lubang besar di ujung kanan dan kiri papan yang biasanya disebut rumah serta 14 lubang kecil. Permainan ini dimainkan dengan menggunakan biji congklak.

## 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

## 3. Etnomatematika

Etnomatematika didefinisikan sebagai cara-cara khusus yang dipakai oleh suatu kelompok budaya atau masyarakat tertentu dalam aktivitas matematika. Di mana aktivitas matematika adalah aktivitas yang di dalamnya terjadi proses pengabstraksian dari pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari ke dalam matematika atau sebaliknya, meliputi aktivitas mengelompokkan, berhitung, mengukur, merancang bangunan atau alat, membuat pola, membilang, menentukan lokasi, bermain, menjelaskan, dan sebagainya.

## 4. *Adobe Flash*

*Adobe Flash* merupakan salah satu *software* yang banyak digunakan karena dapat memudahkan dalam membuat animasi, gambar, film, presentasi, *game*, *quiz* dan kartu elektronik.