

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu hal yang bisa dikerjakan untuk menyempurnakan kemampuan seseorang baik secara jasmani atau secara rohani setara dengan nilai-nilai yang berada di masyarakat, pendidikan memiliki kontribusi yang sangat penting di suatu Negara, karena dengan melalui pendidikan yang baik dapat memajukan kesejahteraan serta kepiintaran sumber daya manusia. Hasil dari pendidikan yang didapat oleh setiap warga Negara diperlukan dapat mengembangkan kualitas sumber daya manusia Indonesia di kehidupan saat ini dan juga kehidupan yang akan datang nanti. Pendidikan adalah usaha untuk menyiapkan generasi sekarang pada saat menghadapi berbagai kemajuan zaman di era globalisasi (Nurrita, 2018, hlm. 172). Guru bertindak dalam mengajarkan dan memupuk nilai-nilai positif untuk siswa yang berguna di kehidupannya kelak (Nisa, 2020, hlm. 170). Dengan kemajuan zaman di era globalisasi pada saat ini, pendidikan perlu menindaklanjuti sesuatu hal supaya perubahan sistem pendidikan menuju arah yang lebih baik. Pendidikan perlu dilaksanakan dengan semaksimal mungkin, karena akan menghasilkan pendidikan yang bermutu serta tingginya peningkatan kualitas dari sumber daya manusia. Hal yang kerap terjadi pada lingkup pendidikan ialah rendahnya proses suatu pembelajaran.

Pendidikan sudah dipandang sebagai inti dari kelebihan untuk menyiapkan karakteristik manusia yang baik, maka sebab itu untuk saat ini pendidikan karakter kian diutamakan di jenjang pendidikan sekolah dasar. Sebagian nilai karakter yang dapat ditingkatkan pada pembelajaran matematika adalah disiplin, jujur, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, serta tanggung jawab. Menafsirkan nilai-nilai karakter di setiap mata pelajaran atas tujuan untuk membangun nilai-nilai peserta

didik tentang utamanya pendidikan karakter, sehingga diperlukan peserta didik siap menerapkan nilai-nilai itu ke dalam perilaku sehari-hari melalui proses pembelajaran, baik itu yang dilaksanakan di dalam lingkup kelas maupun di luar kelas.

Mata pelajaran matematika harus diajarkan kepada semua peserta didik mulai sedari sekolah dasar agar membekali peserta didik bersama kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Silfiana, 2019, hlm. 187). Matematika merupakan salah satu penggalan dari sekian banyak mata pelajaran di sekolah yang memiliki peran sangat kritis di dunia pendidikan. Melainkan itu matematika juga memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan, karena matematika diperlukan dalam setiap bidang ilmu, baik masa kini dan masa yang akan nanti. Melihat seberapa pentingnya matematika pada kehidupan, maka matematika merupakan mata pelajaran yang dipilih sebagai bagian dari mata pelajaran wajib, dimulai dari tingkat paling dasar, sampai tingkat paling tinggi. Oleh karena itu, matematika diakui sebagai rajanya ilmu pengetahuan (Humairo & Amelia, 2021, hlm. 19).

Nyatanya banyak dari siswa dari bermacam tingkatan sekolah merasa bosan, tidak suka, merasa terbebani hingga matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang menegangkan untuk siswa. Siswa menghadapi ketidakmaksimalan pada kemampuan matematis yang menjadi salah satu faktornya adalah merasa bosan dengan media guru yang hanya fokus di papan tulis. Adapun faktor penyebab hal tersebut ialah ketidakpahaman, sehingga mereka mengalami kesulitan pada saat mengerjakan soal-soal yang diberikan. Maka sebab itu, memanfaatkan media belajar merupakan hal terpenting ketika guru diharuskan untuk mencerdaskan siswa serta menjadi lebih profesional terlebih jika dicampurkan dengan budaya. Jadi seorang guru diminta untuk berinovasi menggunakan berbagai metode dan media, agar tujuan pembelajaran tercapai sesuai yang diharapkan. Sebagaimana diketahui, kehadiran guru sangat diperlukan dalam peningkatan keterampilan digital anak dalam pendidikan formal.

Vini Nurfauziah Apriani, 2023

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN CONGKLAK BERBANTUAN ETNOMATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS PADA MATERI BILANGAN CACAH DI KELAS III SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan peneliti serta tanya jawab kepada guru kelas III di SDN Leuweungkolot 02 mengenai pembelajaran yang dilaksanakan khususnya pada mata pelajaran matematika, siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman matematis khususnya pada materi bilangan cacah. Pada saat siswa diberikan soal mengenai bilangan cacah, masih banyak siswa yang belum mampu mengkomunikasikan konsep matematika dengan baik. Dimana masih ada siswa yang kesulitan pada saat memahami serta mengkomunikasikan konsep dasar bilangan cacah.

Menurut Suwangsih dan Tiurlina dalam Laely Farokhah (2015, hlm. 2) terdapat penjelasan bahwa guru sebagai tenaga pengajar di kelas, guru perlu berusaha semaksimal mungkin untuk menumbuhkan minat belajar siswa dengan bermacam cara, semacam memperkenalkan siswa pada kegiatan belajar matematika sambil bermain, menerapkan alat peraga yang menarik atau dengan cara memanipulasi alat peraga yang sudah ada, dan lain-lain. Saat mengajar matematika memanfaatkan berbagai alat peraga serta metode pembelajaran matematika dengan dunia anak.

Arisetyawan dkk (2014, hlm. 683) *There are two main missions in education, the transfer of value and transfer of knowledge. These are the main aspects that must be considered by educators in teaching and learning activities.* Hal tersebut memaparkan bahwa pada proses pendidikan tidak hanya memindahkan nilai pengetahuan melainkan nilai-nilai kearifan lokal selaku karakteristik pendidikan nasional harus dihadirkan dalam proses pembelajaran, karena pendidikan tidak hanya dilandaskan pada satu aspek budaya intelektual melainkan aspek secara keseluruhan.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Nyota & Jacob (2008, hlm. 4) di Afrika menyatakan bahwa permainan tradisional *Shona* mampu menggali nilai sosial dalam permainan, serta mengajarkan nilai-nilai kebajikan seperti kepemimpinan, perilaku baik, dan juga kerja keras.

Permainan *congklak* adalah permainan tradisional yang dimainkan dengan dua orang pemain menggunakan papan *congklak* yang berisi 98 biji *congklak*.

Permainan *congklak* mempunyai aspek-aspek perkembangan untuk anak,

yaitu psikomotorik, emosional, kognitif, sosial, serta melatih jiwa sportifitas. Selain itu permainan *congklak* mempunyai banyak manfaat, yaitu melatih otak kiri anak untuk berpikir, melatih strategi untuk melebihi lawan, untuk perkembangan serta membentuk otak kanan, melatih anak untuk bekerjasama, dan juga melatih emosional anak. Menurut Kurniati (2006) permainan tradisional *congklak* adalah permainan yang memfokuskan pada kemampuan pemahaman angka. Oleh sebab itu permainan ini bakal menjadi lebih menarik jika digunakan sebagai media pembelajaran, karena dengan itu siswa akan mengikuti pembelajaran secara aktif sesuai dengan periode perkembangan untuk siswa sekolah dasar dalam menunjang kemampuan pemahaman matematika karena memanfaatkan benda-benda nyata (*biji congklak*).

Berdasarkan berbagai penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk menerapkan salah satu permainan tradisional Indonesia yaitu permainan *congklak* sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa di kelas III SD pada materi pembelajaran bilangan cacah. Benda-benda konkret dalam permainan *congklak* bisa dimanfaatkan sebagai penunjang kemampuan pemahaman matematis siswa sekolah dasar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif yaitu tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun) pada usia tersebut sudah memasuki pada periode perkembangan *middle and late childhood* atau masa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disebutkan, peneliti tertarik untuk melaksanakan kegiatan penelitian yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Permainan Congklak Berbantuan Etnomatematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis pada Materi Bilangan Cacah di Kelas III Sekolah Dasar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata antara siswa yang menggunakan media congklak dengan siswa yang tidak menggunakan media congklak pada kemampuan pemahaman matematis dalam materi bilangan cacah?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa dalam materi bilangan cacah setelah menggunakan media congklak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk

1. Mengetahui perbedaan rata-rata antara siswa yang menggunakan media congklak dengan siswa yang tidak menggunakan media congklak pada kemampuan pemahaman matematis dalam materi bilangan cacah.
2. Mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa dalam materi bilangan cacah setelah menggunakan media congklak.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Dengan menerapkan media congklak pada pembelajaran matematika yang tepat untuk di kelas, sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik terhadap konsep dan materi pembelajaran matematika dapat dipahami secara baik serta menciptakan pembelajaran yang bermakna.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Menambah pemahaman peserta didik terhadap materi bilangan cacah.
- 2) Meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik dengan penggunaan congklak.

Vini Nurfauziah Apriani, 2023

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN CONGKLAK BERBANTUAN ETNOMATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS PADA MATERI BILANGAN CACAH DI KELAS III SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai sumber bahan ajar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.
- 2) Menambah referensi guru dalam mengajar materi bilangan cacah

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberi motivasi bagi sekolah untuk menggunakan media congklak dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik.
- 2) Dapat dijadikan salah satu bahan informasi mengenai media pembelajaran matematika, pemahaman konsep atau materi matematika di sekolah dasar.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini membahas mengenai efektivitas penggunaan media permainan congklak berbantuan etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis pada materi bilangan cacah di kelas III SDN Leuweungkolot 02 dari tanggal 14 November sampai dengan 26 November 2022.

F. Definisi Operasional

1. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk melakukan suatu pembelajaran dan pendekatan penelitian ini merupakan pendekatan etnomatematika.

a. Etnomatematika

Etnomatematika merupakan suatu pendekatan yang digunakan pada penelitian ini dan mengandung unsur budaya sekitarnya yang berupa permainan tradisional.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat nyata yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran. Alat nyata tersebut berupa media congklak berbantuan gambar nyiru dan boboko.

Vini Nurfauziah Apriani, 2023

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN CONGKLAK BERBANTUAN ETNOMATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS PADA MATERI BILANGAN CACAH DI KELAS III SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

a. Congklak

Congklak itu media pembelajaran berbantuan etnomatematika yang digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa.

3. Kemampuan Pemahaman Matematis

Kemampuan pemahaman matematis itu suatu kemampuan dalam memahami materi bilangan cacah yang diajarkan guru dengan menerapkan media congklak.

4. Bilangan Cacah

Bilangan cacah itu suatu materi yang diajarkan kepada siswa dengan bantuan congklak.

G. Struktur Organisasi Skripsi

Adapun sistematika penulisan skripsi ini diantaranya meliputi:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab I dalam penelitian ini terdiri dari: latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, variabel penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan juga definisi operasional.

2. Bab II Pembahasan

Pada bab II dalam penelitian ini terdiri dari: kajian pustaka, penelitian yang relevan, kerangka berpikir serta hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bab III dalam penelitian ini terdiri dari: metode penelitian dan desain penelitian. Adapun desain penelitian di dalamnya terdiri dari prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, setting penelitian, populasi, serta sampel penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini merupakan bab yang sangat penting di dalam penelitian. Dalam bab ini terdiri dari dua hal utama, yaitu hasil penelitian yang berisi pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan yang berkaitan

dengan masalah penelitian yang diambil, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian. Serta pembahasan atau analisis temuan penelitian.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Kesimpulan dan saran yang termuat pada bab ini sebagai penutup yang akan menyimpulkan isi dari keseluruhan penelitian skripsi ini serta diikuti dengan beberapa saran dari penulis.

6. Daftar Pustaka

7. Lampiran-lampiran