

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan serta pembentukan sikap dan kepercayaan siswa. Dengan demikian, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Menurut pendapat Soetomo (1993: 14) mengemukakan bahwasanya pembelajaran ialah suatu proses pengelolaan terhadap lingkungan seseorang yang dengan sengaja dilakukan sehingga memungkinkan dia akan belajar untuk melakukan suatu tingkah laku yang tertentu. Pembelajaran akan memberikan pengetahuan yang lebih kepada siswa agar bisa menjadi penerus bangsa untuk selanjutnya. Jadi berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan oleh pendidik dan siswa, yang dapat mengakibatkan perubahan tingkat laku tertentu.

Matematika merupakan pelajaran ilmu universal yang mempunyai peranan penting dalam mengembangkan daya pola pikir manusia. Mata pelajaran matematika sangat perlu diterapkan mulai dari jenjang kanak-kanan hingga ke jenjang perguruan tinggi untuk membekali seseorang dengan kemampuan berfikir kritis, logis, sistematis, kreatif serta dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pendapat Susanto (2013: 183) yang menyatakan bahwa matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada di

semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pelajaran matematika sudah diajarkan sejak taman kanak-kanak secara informal dikarenakan matematika merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang sudah dinilai memegang peranan sangat penting dan matematika bisa meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam berpikir secara logis, kritis, cermat, efektif, serta efisien.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2022 dengan guru wali kelas 1 SDN Padangdangan 1 Sumenep. Mengenai beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu terdapat beberapa faktor yang melatar belakangi rendahnya hasil belajar siswa yaitu 1) hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan masih rendah. Dapat diketahui dari nilai siswa yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dari 32 siswa hanya 17 siswa yang dapat mencapai KKM 2) Metode yang digunakan guru dalam mengajar salah satunya yaitu menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran terkesan membosankan dan jenuh bagi siswa. Adapun hasil observasi yang saya lakukan pada tanggal 21 Maret 2022 di SDN Padangdangan 1 yaitu terdapat sebagian siswa yang kurang konsentrasi, tidak mendengarkan penjelasan guru saat menjelaskan materi, asik dengan dunianya sendiri, merasa bosan dan jenuh saat mengikuti pembelajaran matematika yang mana guru menggunakan metode ceramah saat mengajar. Menurut Rusmono (2014: 7), menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, diperlukan suatu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1-10. Dalam hal ini, peneliti memilih permainan tradisional sebagai langkah belajar matematika, karena permainan tradisional tidak hanya mengandung kesenangan semata melainkan juga mengandung nilai-nilai budaya serta dapat melatih kecakapan dan berhitung. Pembelajaran melalui permainan tradisional dapat menarik minat siswa dalam belajar matematika serta melestarikan kebudayaan Indonesia. Menurut Zayyadi (2017: 1) Etnomatematika merupakan pembelajaran matematika yang berbasis budaya. Dengan adanya etnomatematika guru dapat menggabungkan pemahaman budaya dengan materi matematika sehingga siswa mudah dalam memahami materi dan mengenal budaya asli mereka.

Menurut Kurniati (2016: 2) menjelaskan permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. permainan tradisional merupakan suatu permainan peninggalan nenek moyang yang wajib dijaga dan dilestarikan karena dalam permainan tradisional mengandung nilai-nilai kearifan budaya lokal. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat, diantaranya bagi tumbuh kembang anak. Namun tidak banyak masyarakat termaksud orang tua yang mengetahui manfaat tersebut, bahkan masyarakat sangat jarang mengingat bagaimana cara memainkannya dan jarang menceritakan permainan tradisional yang dulu pernah dimainkan kepada anak-anaknya. Hal ini tentu membuat

eksistensi permainan tradisional semakin tidak diketahui oleh masyarakat luas termasuk anak-anak.

Melalui metode permainan tradisional ini diharapkan dapat menjadi alternatif agar pembelajaran matematika menjadi bervariasi dan menyenangkan. Metode permainan tradisional dalam pembelajaran matematika dapat memberikan manfaat, antara lain untuk memberikan pengalaman belajar dengan cara masuk ke dalam situasi nyata, memberikan variasi pembelajaran agar tidak monoton dan membosankan, memvisualisasikan benda-benda matematika yang semula abstrak menjadi konkret, dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Selain sebagai media untuk mempelajari suatu konsep matematika, permainan tradisional juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan matematika dan mengoptimalkan hasil belajar dan berhitung bagi peserta didik.

Permainan tradisional juga dapat membuat peserta didik mengenal dan mempelajari kekayaan budaya yang dimiliki karena sebagian besar peserta didik sudah tidak mengenal permainan tradisional. Permainan boi-boian merupakan permainan yang sangatlah sederhana. Boi-boian dimainkan oleh dua kelompok kecil, yaitu kelompok yang bermain dan menjaga yang terdiri dari minimal dua orang. Permainan ini merobohkan susunan pecahan genting yang disusun dengan menggunakan bola kertas atau sandal. Menurut peneliti permainan tradisional boi-boian dapat digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan dan dapat mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan metode pembelajaran berupa permainan tradisional boi-boian. Dalam pernyataan diatas pembelajaran matematika yang dihubungkan dengan

budaya lokal di sekitar seperti permainan tradisional dapat disebut sebagai etnomatematika.

Berdasarkan kesimpulan dari hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 31 Maret 2022 dengan wali kelas 1 SDN Padangdangan 1 Sumenep menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru belum mencoba menerapkan etnomatematika yang berbasis permainan tradisional. Metode pembelajaran yang dilakukan di kelas I SDN Padangdangan 1 Sumenep menggunakan metode ceramah, buku penggerak, media alat peraga dan penugasan. Dengan demikian, penulis dapat menyimpulkan perlu adanya metode pembelajaran lokal baru seperti menerapkan metode permainan tradisional yang akan membuat siswa tertarik. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan permainan tradisional boi-boian yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti memilih menggunakan permainan tradisional boi-boian dalam pembelajaran karena permainan tradisional boi-boian dapat menjadi metode baru dalam materi penjumlahan dan pengurangan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini dan Untari pada tahun 2014, dalam penelitiannya yang berjudul keefektifan model permainan boy-boyan terhadap hasil belajar tema “diriku” siswa kelas 1 sd. Permasalahan yang diangkat pada penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pembelajaran tematik terintegrasi kurikulum 2013 dengan menggunakan tema dan model permainan tradisional sebagai salah satu pembelajaran yang menyenangkan, aktif, efektif dan bermakna bagi siswa. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model permainan Boy-Boyan dalam pembelajaran tematik terintegrasi terhadap hasil belajar tema “Diriku”.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian uji hipotesis diperoleh harga t -hitung sebesar 8.078 dan t -tabel sebesar 2.021. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $8.078 > 2.021$ maka H_0 ditolak atau dapat dikatakan bahwa perbedaan rata-rata kondisi awal dengan kondisi akhir signifikan. Kesimpulannya adalah terdapat keefektifan model permainan Boy-Boyan dalam pembelajaran tematik terintegrasi terhadap hasil belajar tema “Diriku” kelas 1.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang permasalahan tersebut yang sudah dituangkan dalam bentuk yang berjudul: **“Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Permainan Tradisional Boi-Boian Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN Padangdangan 1 Sumenep”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Adakah pengaruh yang signifikan pada pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan tradisional boi-boian terhadap hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 SDN Padangdangan 1 Sumenep?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dengan demikian tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan tradisional boi-boian terhadap hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 SDN Padangdangan 1 Sumenep.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang inovasi dalam keterampilan pembelajaran untuk menambah wawasan keilmuan dalam memberikan keefektifan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di SDN Padangdangan 1 Sumenep.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, Dapat membuat situasi belajar lebih menarik dengan menggunakan permainan tradisional.
- b. Bagi Guru, Dapat dijadikan sebagai gambaran dan dorongan untuk menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika sebagai alternatif agar siswa semakin tertarik dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah, Dapat dijadikan sebagai metode dalam proses pembelajaran sehingga bisa meningkatkan mutu sekolah dalam menumbuhkan hasil belajar siswa.

- d. Bagi Peneliti, Penelitian ini dapat memotivasi peneliti lain untuk melakukan penelitian sejenis sehingga dapat menghasilkan beragam teknik pembelajaran baru dalam mengingat kembali permainan tradisional.
- e. Bagi Universitas Trunojoyo Madura, Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi untuk penelitian selanjutnya bagi mahasiswa jurusan PGSD khususnya dan menambah pengetahuan bagi mahasiswa yang membaca penelitian ini.

E. Batasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penyajian data yang akan di sajikan yaitu fokus pada bagaimana hasil belajar ranah kognitif siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan etnomatematika berbasis permainan tradisional boi-boian.
2. Objek penelitian yaitu seluruh siswa kelas 1 yang berjumlah 32.
3. Tempat pelaksanaan penelitian di SDN Padangdangan 1 Sumenep.

F. Definisi Istilah

1. Etnomatematika

Etnomatematika ialah ilmu yang mempelajari cara-cara yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan budaya di setempat dan juga berhubungan dengan konsep matematika.

2. Permainan Tradisional Boi-boian

Boi-boian merupakan permainan sederhana yang menggunakan sepuluh buah genteng yang memiliki bentuk bundar yang berbeda. Permainan ini dimainkan oleh dua tim dengan jumlah pertim 7 orang dan bisa lebih. Cara merobohkan genteng tersebut harus menggunakan lemparan sandal sedangkan untuk menangkap lawannya yaitu melemparkan bola ke badan lawan.