

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Interaksi yang dibangun tersebut merupakan faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Melalui interaksi anak juga akan memperoleh pengalaman yang bermakna sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar. Pembelajaran dapat berjalan efektif jika anak dapat belajar melalui bekerja, bermain dan hidup bersama dengan lingkungannya. Pembelajaran akan memberikan pengetahuan yang lebih kepada peserta didik agar menjadi penerus bangsa selanjutnya. Berhasil tidaknya pembelajaran dengan baik juga dipengaruhi adanya proses interaksi antara pendidik dan peserta didik. Penerapan kurikulum 2013 menuntut siswa mengembangkan potensi pada dirinya melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan.

Kualitas siswa akan lebih ditekankan dalam pengalaman personal. Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting agar terwujud tujuan pembelajaran dalam membangun kualitas peserta didik adalah matematika. Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan sejak jenjang pendidikan dasar sampai menengah dan diharapkan memiliki manfaat untuk peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan ilmu yang sangat dekat dengan kehidupan manusia yang secara tidak langsung menggunakannya secara terus menerus. Pembelajaran matematika mengasah

untuk berpikir sistematis dan membuat pemikiran lebih berkembang. Kegiatan manusia banyak sekali mengandung ilmu matematika, bukan hanya pembelajaran disekolah saja. Setiap hari menggunakannya contohnya ketika berkegiatan sosial bermain, bekerja dan yang lainnya.

Menurut Sumardiyono (2004: 30) matematika mempunyai obyek abstrak yang bertumpu pada kesepakatan dan pola pikir deduktif. Dalam pembelajaran yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu dalam menggambarkan sesuatu yang abstrak. Tujuan dari pembelajaran matematika adalah melatih dan menumbuhkan cara berfikir yang logis, sistematis, kreatif dan konsisten serta mampu mengembangkan diri dalam menyelesaikan masalah. Ketidakmampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika menjadi salah satu alasan utama siswa tidak menyukai matematika. Seiring dengan kemajuan teknologi permainan tradisional sedikit demi sedikit mulai punah dan jarang dimainkan lagi oleh anak-anak saat ini, sekarang lebih memilih memainkan permainan modern dibandingkan dengan permainan tradisional.

Permainan tradisional juga mengandung nilai budaya dan nilai religius yang pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Menurut Afiadita (2016:2-3) anak-anak akan lebih mudah menangkap ilmu dengan permainan atau game. Apalagi anak yang berada di kelas II mereka belum bisa memecahkan permasalahan yang abstrak. Maka dari itu, pembelajaran harus dirancang senyata mungkin agar siswa dapat mengikuti pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II bahwa anak-anak ketika mengikuti pembelajaran matematika sulit untuk memahami materi yang di

sampaikan karena tidak memperhatikan saat di jelaskan asyik dengan kegiatan masing-masing dan zaman sekarang banyak yang sudah tidak mengenal permainan tradisional. Anak-anak sekarang lebih tertarik bermain gadget atau permainan modern yang menggunakan peralatan yang canggih. Salah satu alternatif pemecahan masalah belajar siswa guru harus menggunakan metode pembelajaran matematika yang menarik. Daya tarik suatu mata pelajaran ditentukan oleh dua hal, pertama oleh mata pelajaran itu sendiri, dan yang kedua cara mengajar guru. Oleh karena itu tugas profesional seorang guru adalah menjadikan pelajaran yang sebelumnya tidak menarik menjadi menarik, yang dirasakan sulit menjadi mudah, yang tadinya tak berarti menjadi bermakna.

Mengacu dalam permasalahan, permainan tradisional memuat konsep matematika, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Adapun penelitian relevan oleh Chaelani (2019) dalam analisis kebutuhan pengembangan model permainan tradisional jawa tengah untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar, macam-macam permainan yang mendukung anak dalam tumbuh kembang anak salah satunya dengan permainan tradisional. Sebanyak 75,76% mengenal permainan tradisional dan 21,21% sering bermain permainan tradisional di rumah maupun di sekolah. Afdal (2022) penerapan permainan tradisional engklek dalam meningkatkan hasil belajar di sd negeri 024 samarinda utara tahun 2022 ketuntasan mencapai 83,3% dengan 25 siswa yang tuntas. Begitu juga dalam penelitian Intan (2021) pengembangan permainan engklek *sewu* untuk pembelajaran pemahaman konsep materi bangun datar siswa kelas 2 sekolah dasar penggunaan media mendapatkan presentase akhir sebesar 92,91%.

Penelitian diatas menunjukkan permainan tradisional dapat membuat siswa menemukan pengetahuan dan pengalaman sendiri secara menyenangkan. Siswa dapat mengenal dan mempelajari kekayaan budaya yang kita miliki melalui berbagai permainan tradisional yang sudah punah pada saat ini karena teralihkan oleh gadget. Melalui metode permainan tradisional ini diharapkan dapat menjadi alternatif agar pembelajaran matematika menjadi bervariasi dan menyenangkan bagi peserta didik. Permainan engklek memiliki gambar yang mencerminkan berbagai bentuk bangun datar. Bentuk bangun datar pada permainan ini dapat dijadikan sebagai ikon bangun datar dan siswa dapat melihat atau memperhatikan secara langsung. Berdasarkan hasil observasi pada bulan Desember 2022, menerapkan pembelajaran matematika menggunakan permainan tradisional engklek.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis bermaksud melakukan penelitian mengenai **“Analisis Permainan Engklek dalam Materi Matematika Bangun Datar pada Siswa Kelas II di UPTD SDN Banyuajuh 2 Kamal”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan, rumusan masalah yang peneliti ajukan adalah : Bagaimana Analisis Permainan Engklek dalam Materi Matematika Bangun Datar pada Siswa Kelas II di UPTD SDN Banyuajuh 2 Kamal?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Analisis Permainan Engklek dalam Materi

Matematika Bangun Datar pada Siswa Kelas II di UPTD SDN Banyuajuh 2 Kamal.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan keilmuan dalam bidang pendidikan dan permainan tradisional khususnya di bidang matematika.

2. Secara praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat memperluas dan menambah pengalaman serta pengetahuan yang menjadi bekal untuk menjadi calon pendidik yang profesional dan untuk perbaikan pembelajaran pada masa yang akan datang.

b. Bagi Pendidik

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan evaluasi dalam pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional selanjutnya.

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan agar tidak menyimpang dari permasalahan dan terlalu luasnya pembahasan, maka penelitian memfokuskan permasalahan penelitian yaitu pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional engklek.

F. Definisi Istilah

1. Pembelajaran matematika

Pembelajaran matematika adalah suatu proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam memahami sifat dan konsep matematika terutama pada materi bangun datar.

2. Permainan Tradisional (Engklek)

Permainan engklek adalah permainan tradisional yang populer di Madura khususnya bagi masyarakat desa. Permainan engklek biasanya dimainkan oleh anak-anak dengan melompat menggunakan satu kaki yang terdiri dari dua orang sampai lima orang peserta. Permainan engklek memiliki pola yang mencerminkan berbagai bentuk bangun datar.