

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika adalah bidang studi wajib yang penting untuk didalami dan dipelajari siswa (Winata & Friantini, 2019). Matematika terkenal dengan pelajaran yang sukar karena berkaitan dengan perhitungan dan rumus sehingga ketertarikan siswa pada pelajaran matematika masih kurang. Agar matematika mudah dipahami maka dalam mengajarkannya harus menggunakan media atau metode yang cocok terhadap kemampuan siswa. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai diharapkan materi tersampaikan dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal pula.

Sudjana dalam (Ahamdiyanto, 2016) hasil belajar yaitu suatu perubahan sikap meliputi aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dipunyai siswa sesudah mendapatkan pengalaman belajar. Hasil belajar dapat dipengaruhi dengan penerapan metode pembelajaran yang cocok dengan ciri-ciri siswa agar selama proses pembelajaran siswa tidak jenuh dan semangat dalam belajar. Penggunaan metode pembelajaran bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik sehingga diharapkan siswa lebih aktif dan pembelajaran akan lebih menyenangkan. Salah satu jenis permainan yang dapat dimanfaatkan dalam mata pelajaran matematika adalah dengan menerapkan permainan tradisional seperti permainan engklek.

Zaman sekarang permainan tradisional sudah mulai hilang dan mengalami penurunan peminatnya. Biasanya anak-anak akan cenderung lebih memilih untuk memainkan permainan modern dibandingkan permainan tradisional. Padahal

permainan modern biasanya hanya menggunakan teknologi dan gadget. Sedangkan untuk permainan tradisional menggerakkan seluruh badan sehingga anak bisa berolahraga dan melatih motoriknya. Permainan anak yang hadir pada era ini lebih mengarahkan anak menjadi operator daripada kreator sehingga karakter anak menjadi terdegradasi. Padahal permainan tradisional lebih banyak menstimulus tumbuh kembang anak dan bisa digunakan sebagai sarana edukasi. Dengan demikian, permainan tradisional lebih memberikan dampak baik untuk keterampilan sosial anak.

Menurut Siti Halimatul Maulida & Jatniko (2019:561) menyatakan permainan tradisional yaitu sejenis permainan yang menarik karena dapat menumbuhkan rasa sosial anak-anak terhadap sekelilingnya dan bahkan dalam permainan tradisional juga terdapat pembelajaran matematika. Setiap daerah mempunyai permainan daerah berbeda dan terkadang cara bermainnya sama tetapi namanya berbeda mengikuti nama di daerah masing-masing. Biasanya setiap permainan memiliki filosofi tersendiri dan nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat di dalamnya. Bahkan pembelajaran matematika dapat ditemukan dalam permainan tradisional. Contoh permainan tradisional yang bisa dikaitkan dengan matematika ialah permainan tradisional engklek.

Febriyanti dkk dalam (Maulida dan Jatmiko, 2019) engklek adalah sejenis permainan zaman dulu yang cukup populer di Indonesia terutama bagi anak-anak dan penduduk pedesaan. Permainan ini sering dimainkan oleh anak-anak pedesaan sampai sekarang dengan meloncati dari petak satu ke petak lainnya dengan satu telapak kaki dan gaco yang terbuat dari pecahan genting sebagai alat pelempar ke dalam petak-petak tersebut. Untuk bermain permainan ini sangat mudah karena

hanya membutuhkan sebidang tanah sebagai bidang untuk membuat petak berbentuk bangun datar seperti persegi, segitiga, lingkaran dan sebagainya. Biasanya anak-anak akan menggambar bidang tersebut menggunakan kapur tulis atau ranting kayu. Setiap anak harus memiliki sebuah gaco dengan bentuk yang berbeda-beda agar tidak keliru siapa pemilik gaco tersebut.

Dengan hal tersebut perlu dilakukan sebuah inovasi dalam proses belajar matematika yaitu menghubungkan pembelajaran matematika dengan adat istiadat lokal di sekitar atau disebut dengan etnomatematika. Menurut Maulida dan Jatmiko (2019:564) etnomatematika ialah pembelajaran matematika yang terdapat pada *kultur* budaya dan digunakan untuk menerapkan matematika dalam menghadapi lingkungan alam dan juga pada sistem budaya yang ada. Bisa dikatakan bahwa etnomatematika adalah komponen-komponen budaya yang terdapat dalam pembelajaran matematika

Dari hasil wawancara kepada guru kelas IV yang terlaksana tanggal 25 Oktober di SDN Barkot V Pamekasan yang menggunakan kurikulum 2013. Mengenai beberapa permasalahan yang ditemukan yaitu terdapat beberapa faktor yang melatarbelakangi rendahnya hasil belajar beberapa murid pada materi bangun datar. Adapun faktor-faktor yang melatarbelakangi yaitu 1) Siswa kurang konsentrasi pada penjelasan guru mengenai materi bangun datar 2) Sebagian siswa memandang bahwa matematika susah dimengerti khususnya pada menghitung soal keliling dan luas bangun datar. Dengan keadaan seperti itu dapat terlihat dari hasil ulangan siswa yang membuktikan masih ada sebagian siswa yang belum mencukupi kriteria ketuntasan minimal (KKM). 3) Guru dalam menjelaskan materi masih

dominan menggunakan salah satu metode pembelajaran yaitu ceramah sehingga proses pembelajaran terkesan jenuh atau bosan bagi siswa.

Dari hasil wawancara tersebut, peneliti akan berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada materi Bangun Datar. Dari demikian, penulis dapat menyimpulkan perlu adanya metode pembelajaran lokal baru sehingga siswa lebih tertarik. Salah satu solusinya adalah penerapan permainan Engklek yang dapat meningkatkan hasil belajar. Peneliti memilih menggunakan permainan engklek dalam penelitian ini karena permainan engklek dapat menjadi metode baru pada materi bangun datar. Menurut Febrianti dkk (2018:3) menyatakan bahwa permainan Engklek merupakan jenis permainan tradisional yang dapat 1) Memperkuat fisik para pemainnya dengan kegiatan melompat yang dilakukan 2) Melatih keseimbangan tubuh karena cara bermain engklek mengharuskan dengan satu kaki saja. 3) Mengenal bangun-bangun datar yang ada pada petak engklek dengan mudah seperti bangun persegi, segitiga dan lingkaran. Beberapa hasil penelitian tentang Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Barkot V Pamekasan yang dapat memperkuat motivasi penelitian untuk mengetahui pengaruh permainan engklek tersebut antara lain :

Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Ria Wijayanti dan Anita Trisiana (2018) dengan judul pengaruh permainan engklek berbasis Etnomatematika terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 3 bahwa permainan engklek dapat dijadikan sumber belajar, dimodifikasi dan disesuaikan dengan materi matematika. Hasil penelitiannya yaitu terdapat nilai korelasi sebesar 0,685 menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel kuat. Diperoleh $-t_{hitung}$ yaitu

sebesar -16,833 selanjutnya $-t_{hitung}$ dibandingkan dengan $-t_{tabel}$ dalam taraf signifikansi 5% yaitu -2,032 atau $-16,833 < -2,032$ sedangkan berdasarkan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh Nuryanti, dkk dalam jurnal Pedadidaktika Jurnal Ilmiah yang berjudul Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar Matematika. Hasil penelitian dari Nuryanti dkk yaitu ada perubahan pada hasil belajar siswa karena nilai siswa yang meningkat dan rata-rata siswa yang tidak termasuk kategori rendah. Dengan demikian menunjukkan terbuktinya hipotesis penelitian dengan nilai signifikansi diperoleh 0,00 sebab nilai Sig. $0,00 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dari latar belakang di atas, peneliti terdorong melaksanakan penelitian dengan permasalahan tersebut yang dituangkan dalam skripsi penelitian berjudul “Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Barkot V Pamekasan”.

B. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan tradisional engklek terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN barkot V Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan tradisional Engklek terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Barkot V Pamekasan

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

- a) Bagi pendidik, bisa menambah pengalaman guru dalam proses belajar mengajar dan sebagai suatu metode atau teknik pembelajaran agar membuat siswa berperan aktif serta saat dilakukan evaluasi siswa memenuhi standart keberhasilan yang telah ditentukan
- b) Bagi siswa, penelitian ini bisa mewujudkan siswa menjadi lebih semangat belajar dan memiliki minat besar pada matematika
- c) Bagi sekolah, penelitian ini bisa diangkat sebagai referensi agar meningkatkan hasil belajar matematika siswa serta memperkenalkan kebudayaan lokal pada siswa.
- d) Bagi peneliti, peneliti memperoleh pengalaman dan mendorong peneliti lain untuk meneliti penelitian sejenis sehingga menghasilkan bermacam metode atau teknik pembelajaran.
- e) Bagi Universitas Trunojoyo Madura, penelitian ini bisa dibuat sebagai acuan untuk penelitian berikutnya bagi mahasiswa jurusan PGSD khususnya dan menambah pengetahuan bagi mahasiswa yang membaca penelitian ini.

2. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dimaksudkan bisa meningkatkan daya pikir tentang terobosan baru dalam keterampilan pembelajaran dan untuk menambah khazanah pendidikan di Indonesia serta khususnya dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di SDN Barkot V Pamekasan

E. Batasan Penelitian

1. Penelitian ini hanya menetapkan sampel yaitu semua siswa kelas IV SDN Barkot V Pamekasan.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada bidang studi matematika .
3. Hasil belajar yang diukur ialah hasil belajar matematika siswa dengan materi bangun datar.
4. Metode pembelajaran yang diterapkan adalah etnomatematika permainan tradisional engklek.

F. Definisi Istilah

1. Etnomatematika adalah mengaitkan antara nilai-nilai budaya masyarakat sekitar dengan pembelajaran matematika.
2. Engklek adalah jenis permainan tradisional yang ada di indonesia dengan menggambar petak terlebih dahulu dan memainkannya menggunakan satu kaki saja.
3. Gaco adalah alat permainan yang digunakan dalam permainan tradisional engklek dan biasanya gaco terbuat dari genting dengan bentuk yang beraneka ragam.