

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang banyak diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan. Matematika sangat penting dan erat kaitannya dalam perkembangan peradaban manusia yang semakin hari semakin meningkat untuk menghadapi tantangan global yang akan terjadi seiring dengan perkembangan zaman terutama dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan matematika perlu diberikan kepada siswa mulai dari sekolah dasar karena seperti yang kita ketahui bahwa pembelajaran matematika merupakan dasar dan aspek penting yang harus diajarkan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Beberapa fungsi dari bidang ilmu pembelajaran matematika adalah sebagai alat, pola pikir dan ilmu pengetahuan.

Pembelajaran matematika menurut Amir (2014: 73) adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan tentang matematika yang dipelajari, cerdas, terampil, mampu memahami dengan baik bahan yang diajarkan. Pembelajaran matematika juga merupakan suatu rangkaian proses pembentukan pengetahuan dan pemahaman oleh siswa yang berkembang secara optimal untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran matematika di sekolah dimaksudkan agar siswa tidak hanya terampil menggunakan matematika, tetapi dapat memberikan bekal kepada siswa dengan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan merupakan wujud dari kebudayaan

manusia yang selalu berkembang, artinya pendidikan tidak boleh menetap pada satu titik saja melainkan harus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup karena semakin lama perkembangan zaman yang ada akan semakin canggih. Seperti halnya dalam kecanggihan permainan, anak-anak yang belum cukup umur tetapi sangat pintar bermain dan menggunakan teknologi seperti *gadget* hal tersebut berdampak pada permainan tradisional anak menjadi semakin terlupakan. Terkait dengan hal itu bukannya tidak boleh bermain permainan modern, sah-sah saja karena saat ini anak-anak memang berada dalam kecanggihan teknologi tetapi kurang baik apabila menghilangkan permainan tradisional yang sudah ada.

Permainan tradisional itu sendiri adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal (Mulyani, 2016: 47). Melalui permainan tradisional, kita dapat mengasah berbagai macam aspek untuk perkembangan anak. Bagi anak permainan tradisional tersebut merupakan hal yang menyenangkan, karena pada dasarnya siswa SD berada pada fase operasional konkrit artinya siswa memerlukan alat bantu berupa media yang dapat menjelaskan materi yang diajarkan.

Faktanya, pembelajaran matematika yang terjadi masih belum maksimal karena pembelajaran matematika masih berpusat pada guru dan penyampaian materi hanya dalam bentuk teori, hal ini mengakibatkan dalam proses pembelajaran siswa merasa bosan (Azizah, 2016: 2). Selain faktor tersebut rasa

malas yang timbul dalam diri siswa juga disebabkan oleh pemikiran negatif siswa tentang pembelajaran matematika yang terkesan sulit. Hal tersebut membuat pembelajaran matematika belum berjalan secara optimal, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Siswa Sekolah Dasar (SD) umumnya berkisar antara 6 atau 7, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat kongkret.

Sekolah Dasar Negeri Rongtengah I merupakan sekolah yang terletak di Kabupaten Sampang. Saat ini pelaksanaan pembelajaran di SDN Rongtengah I masih didominasi kondisi kelas yang terfokus pada guru menjadi sumber belajar. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada kelas III SDN Rongtengah I Sampang, saat proses pembelajaran guru hanya menerapkan pembelajaran konvensional dan guru tidak memakai media pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa tidak kondusif karena kebanyakan siswa menjadi bosan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Melihat kondisi tersebut, maka diperlukan langkah strategis untuk memperbaiki kualitas pendidikan di sekolah khususnya SD agar terciptanya kegiatan pembelajaran yang baik dan efektif. Belajar yang efektif dapat dicapai dengan tindakan nyata (*learning by doing*) dan untuk siswa kelas rendah SD, sistem belajar efektif dapat dikemas dengan bermain (Hasanah, 2012: 32). Menurut Desmita (2012: 35) dikarenakan karakteristik siswa usia sekolah dasar adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan

senang melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung. Salah satu metode yang bisa digunakan yaitu dengan menerapkan permainan engklek.

Permainan engklek adalah permainan tradisional yang bisa diterapkan untuk pembelajaran matematika, permainan ini membantu siswa untuk lebih memahami tentang konsep matematika dalam menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan oleh guru. Penggunaan permainan engklek dapat membuat siswa merasa senang dan tertarik untuk mempelajari suatu materi terutama pelajaran matematika. Hal tersebut sesuai dengan sifat alamiah anak seusia SD yang cenderung ingin bermain sehingga permainan engklek ini merupakan metode yang tepat diterapkan karena selain belajar siswa juga diajak untuk bermain. Sisi positif dengan menerapkan permainan tradisional engklek ini yaitu dapat menumbuhkan semangat siswa yang akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Ashar (2017) pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa pembelajaran yang menerapkan permainan engklek memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa respon siswa terhadap permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika mendapat persentase sebanyak 100% siswa yang senang dalam pembelajaran tersebut, karena menurut siswa penggunaan permainan saat pembelajaran sangatlah inovatif dan membuat siswa tertarik untuk belajar matematika.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti akan mengadakan penelitian kuantitatif dengan judul, *“Pengaruh Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Rongtengah 1 Sampang”*.

1.1 Permasalahan

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dijabarkan adalah sebagai berikut.

- a. Adakah perbedaan nilai yang signifikan antara kelas eksperimen menggunakan media permainan engklek dengan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Rongtengah 1 Sampang?
- b. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan media permainan tradisional engklek terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Rongtengah 1 Sampang?

1.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut.

- a. Mengetahui adakah perbedaan nilai yang signifikan antara kelas eksperimen menggunakan media permainan tradisional engklek dengan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Rongtengah 1 Sampang.
- b. Mengetahui respon siswa pada pembelajaran matematika menggunakan media permainan engklek terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Rongtengah 1 Sampang.

1.3 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis terhadap mata pelajaran matematika. Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Secara Praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Bagi pihak sekolah, diharapkan penelitian ini sebagai masukan dalam menerapkan pembelajaran matematika menggunakan media permainan engklek untuk mengukur hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika yang kreatif.
- b. Bagi guru sebagai referensi dan motivator dalam meningkatkan kualitas dalam pembelajaran matematika, mendorong siswa lebih aktif dan maksimal pada hasil belajar serta dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan.
- c. Bagi siswa, penerapan pembelajaran matematika menggunakan media permainan engklek berpengaruh terhadap hasil belajar serta meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika.

1.5 Hipotesis

Berpangkal dari urutan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) H_a : “ Ada perbedaan yang signifikan kelas eksperimen menggunakan media permainan tradisional engklek dengan kelas kontrol menggunakan

pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Rongtengah 1 Sampang ”.

- 2) Ho: “ Tidak ada perbedaan yang signifikan kelas eksperimen menggunakan media permainan tradisional engklek dengan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Rongtengah 1 Sampang ”.