

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut **Undang Undang No. 20 Tahun 2003 Bab I Ayat 1** Tentang Sistem Pendidikan Nasional atau yang sering disebut dengan SISDIKNAS yang berbunyi : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi untuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pada abad 21 saat ini atau yang dikenal dengan era globalisasi, kegiatan manusia tidak bisa terlepas dari pemanfaatan teknologi. Smartphone adalah salah satu pemanfaatan teknologi yang sering digunakan, tidak hanya oleh kalangan dewasa tetapi juga oleh kalangan anak-anak. Anak-anak biasanya menggunakan smartphone untuk mengakses internet dan bermain game. Banyak anak-anak menghabiskan waktu luang untuk bermain game smartphone di dalam rumah sehingga kesempatan untuk bersosialisasi bersama teman di luar rumah menjadi semakin rendah. Permainan modern yang ada di smartphone menjadi lebih menarik dibandingkan permainan tradisional, akibatnya permainan tradisional sudah jarang dimainkan oleh anak-anak, padahal banyak manfaat yang bisa didapat dari ragam permainan tradisional.

Matematika merupakan mata pelajaran yang membutuhkan penalaran yang logis dan sistematis, karena matematika adalah ilmu dengan kajian konsep yang sifatnya abstrak (Amir, 2014). Pembelajaran penanaman konsep dasar sebagai jembatan dalam menumbuhkan perkembangan kemampuan berpikir peserta didik.

Padahal matematika sangat diperlukan dalam mempelajari ilmu-ilmu lainnya (Wijayanti & Trisiana, 2018). Matematika merupakan mata pelajaran yang sudah dipelajari sebelum masuk kedalam pendidikan formal. Seseorang sudah mulai mengenal angka maka pada saat itulah orang tersebut telah mempelajari matematika. Contohnya pendidikan formal pelajaran matematika ini telah dipelajari dari mulai TK, SD, SMP, SMA, sampai Perguruan Tinggi (Faridah, Jihan, Wahidin, 2019). Salah satu tujuan belajar matematika adalah membentuk skemata baru dalam struktur kognitif dengan mempertimbangkan skemata anak sehingga menjadi asimilasi Matematika merupakan pelajaran yang sering sekali di anggap sulit oleh siswa (Hartoyo, 2013).

Kesulitan belajar di alami anak ada beberapa faktor yang menjadi penyebab siswa sulit memahami pembelajaran Matematika, Menurut (Ekawati & Melda, Jaya, 2018)ada dua faktor yang mempengaruhi seorang anak mengalami kesulitan belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran matematika. Hal tersebut diduga karena pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa. oleh karena itu siswa tidak memiliki dorongan dan semangat untuk belajar. Guru memiliki peran sangat penting dalam proses membantu anak yang memiliki kesulitan belajar, namun masih banyak Guru menggunakan cara penyajian pelajaran matematika yang monoton, hal ini menyebabkan siswa sulit memahami matematika. Jika siswa sejak usia dini sudah tidak tertarik dengan pelajaran matematika, hal ini akan mengakibatkan siswa memiliki kemampuan matematis yang rendah, sedangkan Matematika di sekolah dasar mempelajari ilmu-ilmu berhitung yang mendasar sebagai bekal bagi siswa dalam memahami pendidikan pada jenjang selanjutnya. Untuk itu di sini terlihat bahwa peran guru sangat penting, guru diharapkan mampu menjadikan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Guru yang mampu menciptakan proses pembelajaran menjadi menyenangkan ini akan membuat siswa tidak lagi menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan, jika anak merasa senang dalam proses pembelajaran matematika, kemampuan matematika siswa menjadi baik. Pendidikan dan budaya dalam konteks masyarakat tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang

lainnya dengan demikian dapat dikatakan bahwa budaya merupakan perwujudan dari hasil pendidikan dan keduanya saling melengkapi (Dedi & Elis, 2019).

Menurut (Wahyudin, 2018) etnomatematika dapat dilihat dari akarnya, 'mathematics', dan awalan yang dilekatkan padanya, 'ethno' dari 'ethnography', kita dapat menganggap bahwa etnomatematika menunjuk pada studi matematika dalam kaitannya dengan budaya. Sedangkan menurut (Rusliah, 2016) Etnomatematika merupakan *representasi* kompleks dan dinamis yang menggambarkan pengaruh kultural penggunaan matematika dalam aplikasinya. Kini Budaya Etnomatematika didefinisikan sebagai cara-cara khusus yang dipakai oleh suatu kelompok budaya atau masyarakat tertentu dalam aktivitas matematika, (Rachmawati, 2015). Dapat disimpulkan bahwa etnomatematika merupakan pembelajaran matematika yang terdapat pada *kultur* budaya, etnomatematika juga dapat digunakan untuk menerapkan matematika dalam menghadapi lingkungan alam dan juga pada sistem budaya yang ada.

Indonesia dikenal memiliki kekayaan ragam budaya yang luhur. Budaya adalah harta kekayaan bangsa Indonesia yang sudah seharusnya dilestarikan keberadaannya. Nilai-nilai budaya lokal masih di budayakan oleh masyarakat, salah satunya ada pada permainan tradisional anak (Hendriana et al., 2019). Adanya kemajuan teknologi di era globalisasi ternyata telah menggeser kebiasaan anak-anak. baik dari kebiasaan perilaku dalam permainan, gaya hidup maupun cara belajar. Anak-anak sudah meninggalkan permainan tradisional yang dianggap kuno dan tidak menyenangkan lagi, padahal banyak manfaat yang bisa didapat dari ragam permainan Tradisional (Febriyanti et al., 2018). Permainan modern sebenarnya tidak sepenuhnya memberikan dampak negatif bagi para pemainnya, namun yang menjadi masalah adalah jika anak mulai kecanduan dengan permainan tersebut. banyak waktu yang terbuang sia-sia hanya demi menamatkan permainan (Maulida, 2019). Kemampuan anak usia SD di bidang matematika, tidak hanya diperoleh anak melalui pendidikan formal atau dalam atmosfer kelas, tetapi juga di lingkungan rumah, (Siregar & Lestari, 2018). Melalui

permainan yang tepat, guru akan membuat siswa bermain sekaligus belajar, sayangnya di era yang canggih ini jarang sekali di temukan siswa yang masih bermain bersama teman-temannya dengan permainan tradisional, siswa lebih suka bermain permainan di handphone, akibatnya siswa kurang bersosialisasi dengan teman dan lingkungannya. Permainan tradisional anak mengandung nilai budaya yang perlu dilestarikan. nilai budaya yang dibutuhkan bagi perkembangan dan pendidikan anak seperti nilai kebersamaan, saling tolongmenolong, serta kepemimpinan. Semakin jarang siswa bermain dengan permainan tradisional yang ternyata melalui permainan ini mampu mengasah kemampuan kognitif dan motoric (Kusmiati & Sumarno, 2018).

Proses kegiatan pembelajaran dengan permainan tradisional ini tidak akan bersifat monoton yang hanya dilakukan di dalam kelas saja dengan berorientasi kepada hasil belajar, akan tetapi pembelajaran ini bertujuan untuk menciptakan proses penyajian pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa menjadi lebih menyenangkan dan tentunya lebih efisien. Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial, melatih kemampuan bahasa, dan kemampuan emosi (Kurniati, 2011). Sebenarnya Anak-anak Indonesia harus mampu mempertahankan serta ikut serta melestarikan permainan tradisional ini. Permainan tradisional bukan sekedar permainan biasa, didalam permainan tradisional mengandung unsur budaya yang kuat dan sudah seharusnya dilestarikan (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Pendidikan dan budaya dalam konteks masyarakat tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya dengan demikian dapat dikatakan bahwa budaya merupakan perwujudan dari hasil pendidikan dan keduanya saling melengkapi (Nurjamil, Dedi, 2019).

Perkembangan anak mengacu pada bertambahnya perubahan pengetahuan, perilaku, dan keterampilan yang semakin baik atau sesuai dengan tugas perkembangan pada usianya (Wulandari, Rifa & Hurustyanti, 2016). Bagian penting yang dapat di kembangkan pada anak yaitu kemampuan kognitif dengan melalui berbagai kegiatan dan permainan yang menyenangkan bagi anak. Kognitif merupakan suatu proses

berpikir, yaitu kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Sugiarti & Hasibuan, 2017). Sebenarnya banyak sekali unsur Pendidikan dan nilai-nilai sosial yang di dapatkan dari permainan tradisional, seperti kejujuran, kemampuan bekerjasama, kemampuan berinteraksi, menghargai teman serta dapat Keterampilanketerampilan gabungan perseptual otorik yang akan di dapatkan dalam permainan tradisional ini meliputi postur, keseimbangan (balancing), lokomotor, penerimaan, dan dorongan. Berdasarkan hal tersebut, kemampuan motorik merupakan komponen penting dalam individu untuk melatih gerakan dalam melakukan berbagai aktivitas seperti berlari, berjalan, melompat, mengguling, dan sebagainya.

Permainan tradisional engklek merupakan permainan tradisional Sunda Manda sayangnya anak-anak di era sekarang jangang memainkan permainan ini. Peserta didik menyadari bahwa matematika itu penting, namun sebagian dari mereka sering mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika, hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran guru tidak mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari. Banyak sekali permainan tradisional yang bisa di gunakan dalam pembelajaran matematika, siswa akan lebih mudah memahami mata pelajaran matematika jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari apalagi jika dijadikan permainan tradisional, yaitu permainan engklek (Ema, Butsi, 2013). Permainan engklek merupakan permainan tradisional yang mengandung unsur pembelajaran matematika. Permainan engklek adalah permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak dengan cara melempar batu ke kotak lalu melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak lain ini merupakan pembelajaran matematika. Sehingga kita bisa menggunakan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika, dan siswa akan merasa senang mengikuti pembelajaran matematika. Secara tidak langsung, banyak manfaat yang di dapatkan dalam permainan tradisional engklek (Fitriyah & Khaerunisa, 2018).

Dari Hasil penelitian sebelumnya di simpulkan bahwa permainan tradisional berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan perseptual motorik anak (Kusmiati & Sumarno, 2018), permainan tradisional engklek termasuk dalam

permainan tradisional yang memiliki unsur matematika, hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan, pada permainan engklek anak membuat pola engklek dari berbagai bangun datar. Dalam membuat pola engklek bentuk pesawat, anak melukisnya dengan berbagai bangun datar seperti persegi, persegi panjang, dan trapesium. Dalam hal ini kajian yang dilakukan berupa eksplorasi etnomatematika yang terdapat dalam permainan tradisional. Dalam pembelajaran berbasis etnomatematika, lingkungan belajar akan berubah menjadi lingkungan yang menyenangkan bagi guru dan siswa, yang memungkinkan guru dan siswa berpartisipasi aktif berdasarkan budaya yang sudah mereka kenal, sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang optimal. Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan siswa akibat pengalaman belajar yang dapat diketahui berdasarkan nilai harian, maupun laporan hasil belajar (rapor).

Pembelajaran matematika sangat perlu memberikan hubungan antara matematika dalam kehidupan sehari-hari dengan matematika di sekolah. Sebagai guru matematika yang profesional, harus bisa melaksanakan kewajibannya tidak hanya sekedar mengajar saja namun juga harus menggunakan model-model pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna salah satunya dengan mengaitkan pelajaran matematika yang diajarkan dengan kehidupan di sekitarnya. Hal-hal yang nyata dan berhubungan dengan pengalaman peserta didik sehari-hari dapat dijadikan sumber belajar yang menarik yang akan membuat siswa akan rajin belajar dan hasil belajar siswa dapat mencapai KKM ( Kriteria Ketuntasan Minimum ).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 7 November 2022 tepatnya pada hari senin terhadap wali kelas V yaitu Ibu Agus Sukesih, S. Pd, Ibu Agus Sukesih mengatakan bahwa keadaan siswa ketika proses pembelajaran, banyak siswa yang bosan dan tidak memperhatikan. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang digunakan bersifat konvensional. Dimana pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran tradisional yang salah satu di antaranya adalah metode ceramah, guru yang berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mengakibatkan siswa bosan dan jenuh dan guru tidak menggunakan media pembelajaran saat menjelaskan materi

pembelajaran matematika. Hal ini terlihat pada siswa yang kurang aktif dan banyak siswa yang tidur pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 7 November 2022 di SDN 097361 Serbelawan dikels V, terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung kurangnya minat siswa mendengarkan ketika guru menjelaskan. Hal ini dikarenakan pada umumnya guru di sekolah menyampaikan materi matematika cenderung menginginkan siswa untuk menghafal dan penerapan rumus, siswa kesulitan untuk mengaplikasikan karena kurangnya media pembelajaran yang kreatif untuk membantu siswa dalam penerapan rumus. Sedangkan untuk siswa, pada umumnya siswa memiliki persepsi yang tidak baik terhadap mata pelajaran matematika. Mayoritas siswa berpendapat bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan rumit, yang menyebabkan hasil belajar matematika siswa kelas V belum mencapai KKM yaitu 62, dari 29 siswa sebanyak 16 siswa atau 56 % siswa belum mencapai KKM, hanya 13 siswa atau 44 % yang sudah mencapai KKM .

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti melakukan kajian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Matematika terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 097361 Serbelawan“.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti menemukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Permainan tradisional sudah jarang dimainkan siswa
2. Hasil belajar matematika siswa kelas V SD yang rendah
3. Matematika merupakan bidang studi yang dianggap sulit oleh siswa kelas V SD.
4. Kurangnya Kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran saat melaksanakan proses belajar mengajar pada mata pelajaran matematika kelas V SD

### **1.3 Batasan Masalah**

Adanya keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti berkaitan dengan waktu, tenaga, dan biaya, yang ada. Maka peneliti membatasi yaitu menyangkut Pengaruh Penerapan Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Matematika terhadap hasil belajar siswa kelas V .

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, peneliti menentukan rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana Pengaruh Penerapan Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Matematika terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 097361 Serbelawan ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang :

Untuk mengetahui tentang Pengaruh Penerapan Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Matematika terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 097361 Serbelawan

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang Pengaruh Penerapan Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Matematika agar mengubah persepsi siswa tentang matematika sulit menjadi mudah dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Penelitian ini dapat juga digunakan sebagai bahan kajian dan pertimbangan lanjutan yang masih relevan dimasa yang akan datang.



### 1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi penulis, siswa guru dan pihak sekolah. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Bagi siswa, melalui penerapan etnomatematika pada permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran matematika dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar .
2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan bagi guru matematika dalam memilih strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan agar dapat mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar di sekolah.
3. Bagi pihak sekolah, sebagai bahan masukan kepada pengelola sekolah dalam angka peningkatan mutu pendidikan.
4. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman, karena sesuai dengan profesi yang akan ditekuni sebagai pendidik sehingga nantinya dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah.
5. Sebagai bahan informasi bagi pembaca atau peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis.