

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan ialah tindakan yang dilakukan dengan kesadaran dan perencanaan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran dan proses belajar yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan bakat-bakat mereka. Ini bertujuan agar memiliki kekuatan spiritual dan religius yang berhubungan dengan agama, kemampuan mengendalikan diri, membangun kepribadian, meningkatkan kecerdasan serta keterampilan yang dibutuhkan untuk diri mereka sendiri dan Masyarakat (Rahman et al. 2022).

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Salah satu faktor yang mempengaruhi pendidikan ialah proses pembelajaran siswa di kelas. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang baik, seorang guru harus dapat memilih model pembelajaran dan merencanakan strategi belajar yang tepat agar tujuan pembelajaran dan strategi belajar salah satunya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Salahudin & Sukmawati, 2018).

Permainan tradisional merupakan jenis permainan dari suatu daerah tertentu yang berbentuk tradisional dan merupakan warisan dari nenek moyang. Budaya Indonesia dalam memainkan permainan tradisional mengalami perubahan seiring berjalannya waktu. Oleh karena itu, secara tidak langsung guru dapat mengenalkan kembali permainan tradisional kepada siswa zaman sekarang dengan melibatkan permainan tradisional sebagai bagian dari pengalaman belajar. Cara mempelajari matematika yang melibatkan aktivitas budaya sekitar disebut sebagai Etnomatematika (Sarwoedi et al., 2018). Melalui permainan tradisional, harapannya siswa dapat menemukan dan mengeksplorasi hal-hal baru, menunjukkan dan mengungkapkan perasaannya, serta dapat belajar dengan cara yang menyenangkan.

Pendidikan berbasis permainan tradisional bukan hanya tentang mengajarkan anak-anak cara bermain, tetapi juga tentang memberi peluang untuk belajar melalui pengalaman langsung. Etnomatematika adalah studi tentang hubungan antara budaya dan matematika yang mengacu pada sekelompok daerah tertentu. Program etnomatematika bertujuan untuk menyadari bahwa terdapat berbagai cara untuk mempelajari matematika dengan memperhatikan pengetahuan matematika yang dikembangkan oleh kelompok masyarakat. Pentingnya mengintegrasikan aspek budaya dalam pembelajaran matematika yang bertujuan mengubah penerapan etnomatematika menjadi sarana mewujudkan nilai-nilai budaya sebagai dasar pembentukan karakter bangsa (Pratiwi & Pujiastuti, 2020).

Penggunaan etnomatematika dengan pendekatan permainan tradisional bertujuan untuk memperkuat prestasi belajar yang tercermin dalam gagasan dan pengetahuan yang dikembangkan oleh siswa, serta diciptakan guna menghadirkan suasana pembelajaran yang penuh kesenangan dan memiliki makna (Darmawan et al., 2021). Aspek budaya dalam etnomatematika dapat memicu pengetahuan yang lebih mudah diingat oleh peserta didik, sehingga mereka mampu menjalin keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Madrasah Ibtidaiyah merupakan tingkat pendidikan dasar di Indonesia yang mencakup kelas 1 hingga kelas 6. Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk memberikan pendidikan dasar bagi siswa agar dapat memahami pengetahuan, keterampilan dan sikap. Menurut Anwar, 2012 Madrasah Ibtidaiyah (MI) pada dasarnya adalah suatu unit kelembagaan sosial atau unit masyarakat yang diamanahkan untuk menjalankan tanggung jawab khusus dalam mengorganisir pelaksanaan pendidikan dasar secara terstruktur. Oleh karena itu, istilah Madrasah Ibtidaiyah mengacu pada satuan kelembagaan sosial yang berada di bawah tanggung jawab masyarakat dengan tugas khusus menyelesaikan pendidikan dasar selama enam tahun dan melanjutkan ke pendidikan tinggi.

Materi yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah meliputi pelajaran dasar seperti matematika. Pelajaran matematika menjadi bagian dari kurikulum

wajib yang harus diikuti di Madrasah Ibtidaiyah di Indonesia karena membantu siswa memahami konsep dan operasi dasar yang akan digunakan dalam aktivitas sehari-hari. Pembelajaran matematika juga mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis dan logis pada siswa (Siagian, 2016).

Dalam pembelajaran matematika terdapat permasalahan salah satunya yaitu Minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut tidak tinggi hal ini selaras dengan pendapat Yeni (2015) disebabkan karena pola pikir siswa yang memandang matematika sebagai pelajaran yang sulit dan tidak di mengerti, disamping itu cara yang digunakan guru masih bersifat konvensional. Namun jika diteliti lebih lanjut, kesulitan belajar siswa perlu diatasi sejak usia dini sebagai suatu permasalahan yang penting. karena dapat mempengaruhi kelanjutan karir akademik siswa.

Selain itu, menurut Nurhidayah & Salahudin (2022) salah satu hal yang memungkinkan menjadi faktor menurunnya kemampuan matematika adalah pengurangan jam pelajaran matematika. Terutama pada kurikulum 2013 ini guru mulai mengajar matematika secara utuh pada kelas 4-6 karena untuk kelas 1-3 mata pelajaran matematika diajarkan menggunakan pembelajaran tematika.

Jika kesulitan dalam memahami matematika tidak segera diatasi, dampak negatifnya akan terus memengaruhi siswa, dan akhirnya matematika bisa menjadi pelajaran yang dihindari oleh mereka (Amallia, 2021). Oleh sebab itu, diperlukan suatu pendekatan untuk mengatasi situasi tersebut dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan penuh kesenangan, sehingga guru perlu mencari alternatif media yang bervariasi. Berbagai jenis media pembelajaran bisa dimanfaatkan dalam proses pengajaran matematika, dan salah satu di antaranya adalah memanfaatkan media permainan, adapun permainan yang cocok digunakan yaitu permainan tradisional agar konteks matematika lebih terhubung dengan kehidupan siswa, konsep yang akan diaplikasikan adalah memanfaatkan

situasi yang mudah dipahami dan diimajinasikan oleh siswa (Setiawan, 2020).

Pengertian media pembelajaran melibatkan penggunaan perangkat keras atau perangkat lunak oleh pengajar guna menyediakan materi yang akan dimanfaatkan oleh siswa selama proses pelajaran mereka. Sesuai dengan tujuan pengajaran, penggunaan media dalam pendidikan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelaksanaan proses belajar mengajar. Selain mengandalkan keahlian guru, beberapa pendekatan yang paling berhasil untuk menciptakan materi pembelajaran yang berkualitas adalah; 1) Media sebaiknya dirancang dalam bentuk yang sederhana agar mudah dimengerti oleh siswa. 2) Desain media harus relevan dengan topik yang akan diajarkan. 3) Desain media sebaiknya tidak terlalu rumit sehingga tidak membingungkan siswa. 4) Penggunaan bahan dalam desain media perlu sederhana dan mudah diakses tanpa mengurangi nilai dan fungsi media itu sendiri. 5) Media bisa berbentuk model, gambar, atau jenis lainnya, tetapi menggunakan bahan yang terjangkau sehingga tidak mempersulit guru dalam pembuatan media (Magdalena et al., 2021).

Penggunaan beragam jenis media pembelajaran mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa, karena siswa akan lebih tertarik dalam menggali materi melalui metode yang menghibur. Kemampuan belajar siswa mencakup aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik yang dimilikinya setelah mengikuti proses pembelajaran. Sesuai dengan teori Taksonomi Bloom, pencapaian hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori ranah. Ranah kognitif mencakup 6 aspek, yaitu: ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6) (Nurrita, 2018).

Pencapaian hasil belajar dalam matematika yaitu hasil dari perubahan perilaku baru yang muncul setelah siswa mengalami pengalaman selama pembelajaran berlangsung dengan melibatkan aspek kognitif, emosional, dan motorik, serta bisa dinilai melalui penilaian tertulis atau verbal. Keberhasilan dalam proses pengajaran matematika tercermin dari hasil

belajar siswa setelah mereka menjalani rangkaian pengalaman belajar (Purwanto, 2010).

Dengan mengacu pada konsep tersebut, guna mendukung proses pembelajaran matematika menggunakan objek-objek nyata, penulis akan mencoba mengaplikasikan pendekatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional. Menurut Carlian & Yulianti (2018) masalah yang umum diharapi oleh sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah dalam kegiatan pembelajaran adalah berkaitan dengan kurangnya media yang dipergunakan, sehingga jika suatu pembelajaran hanya menggunakan media itu-itu saja minat siswa untuk mengikuti pembelajaran tersebut kurang, karena minat yang kurang maka hasil belajar siswa pun lemah. Hal ini selaras dengan Karina et al., (2021) yang berpendapat bahwa pemanfaatan media pembelajaran membantu guru dalam mengkomunikasikan konten pembelajaran dan memancing minat siswa dalam memahami sepenuhnya materi yang diajarkan, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di MIN 2 Kota Bandung, ditemukan bahwa sebagian besar murid kelas III merasakan kejenuhan dan kesulitan konsentrasi selama pembelajaran matematika. Dampaknya, pencapaian hasil belajar pada mata pelajaran matematika masih berada di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal 75. Dari total 28 siswa di kelas III, sebanyak 27 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM, sementara satu siswa memperoleh nilai di atas KKM.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian terkait: “Penerapan Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa MI Negeri 2 Kota Bandung sebelum menggunakan permainan tradisional berbasis etnomatematika pada pembelajaran matematika berbasis etnomatematika?
2. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan permainan tradisional berbasis etnomatematika MI Negeri 2 Kota Bandung pada setiap siklus?
3. Bagaimana hasil belajar siswa MI Negeri 2 Kota Bandung setelah menggunakan permainan tradisional berbasis etnomatematika pada pembelajaran matematika untuk setiap siklus ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa MI Negeri 2 Kota Bandung sebelum menggunakan penerapan media permainan tradisional pada pembelajaran matematika berbasis etnomatematika.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional pada pembelajaran matematika berbasis etnomatematika MI Negeri 2 Kota Bandung untuk setiap siklus.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa MI Negeri 2 Kota Bandung setelah menggunakan penerapan media permainan tradisional pada pembelajaran matematika berbasis etnomatematika.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, diantaranya :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat yaitu :

- 1) Memberikan sumbangan pemikiran bagi guru sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah agar media pembelajaran dapat terus berkembang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak
- 2) Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah, yaitu menggunakan konsep belajar

sambil bermain dengan menerapkan permainan tradisional untuk mengatasi hasil belajar siswa yang rendah

- 3) Sebagai pijakan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penerapan permainan tradisional pada pembelajaran matematika berbasis etnomatematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa madrasah ibtidaiyah

2. Manfaat praktis

1) Bagi siswa

- a. Memperkuat pemahaman terhadap konten yang diajarkan
- b. Meningkatkan prestasi belajar siswa

2) Bagi guru

- a. Sebagai masukan untuk meningkatkan mutu pengajaran menjadi lebih optimal dan menarik
- b. Sebagai pilihan alternatif media pembelajaran yang efisien dalam pelaksanaan proses belajar mengajar matematika

3) Bagi peneliti

- a. Dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep penelitian tindakan kelas
- b. Peneliti dapat mengidentifikasi hambatan yang muncul dalam konteks pendidikan, terutama dalam metode pembelajaran, serta menemukan opsi solusi dengan menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

E. Kerangka Berpikir

Etnomatematika adalah studi tentang bagaimana sekelompok individu dari budaya tertentu memahami, mengartikulasikan, dan menggunakan praktik dan gagasan budaya yang disebut matematis oleh peneliti. Dalam etnomatematika, objek penelitian diperoleh dengan dua cara: 1) dengan memeriksa praktik matematika yang umum pada kelompok budaya tertentu, dan 2) dengan mengidentifikasi ide matematika yang mendasari praktik tersebut (Barton, 1996).

Etnomatematika dikenalkan pertama oleh D'Ambrosio, Seorang ilmuwan matematika asal Brasil pada tahun 1977, D'Ambrosio, mengartikan matematika dalam konteks terminologi sebagai disiplin yang diamalkan dalam kelompok budaya yang dapat dikenali, seperti komunitas masyarakat, anak-anak pada rentang usia tertentu, dan kelompok profesional. Dalam pandangan D'Ambrosio, etnomatematika berperan sebagai cara, gaya, dan teknik yang digunakan untuk menjelaskan, memahami, dan menghadapi unsur matematika (*mathema*) dalam lingkungan alam dan budaya, beradaptasi dengan sistem budaya yang beragam (*etho*) (Zaenuri, Dwidayati & Suyitno 2018).

Tanpa disadari, Siswa telah mengaplikasikan konsep etnomatematika dalam berbagai kegiatan sehari-hari. Salah satu aktivitas tersebut adalah bermain game kuno yang menggunakan matematika. Namun etnomatematika belum diperkenalkan kepada siswa Madrasah Ibtidaiyah selama proses pembelajaran matematika itu sendiri. Untuk menghilangkan anggapan bahwa matematika cenderung kaku, salah satu inovasinya adalah penggunaan pembelajaran berbasis budaya dalam pendidikan matematika. Pendidikan dan kebudayaan saling membantu dan memajukan dan saling bergantung sebagai satu kesatuan. Konsep pendidikan didasarkan pada budaya, dan tujuan pendidikan adalah menumbuhkan budaya pada peserta didiknya (Pratiwi & Pujiastuti, 2020).

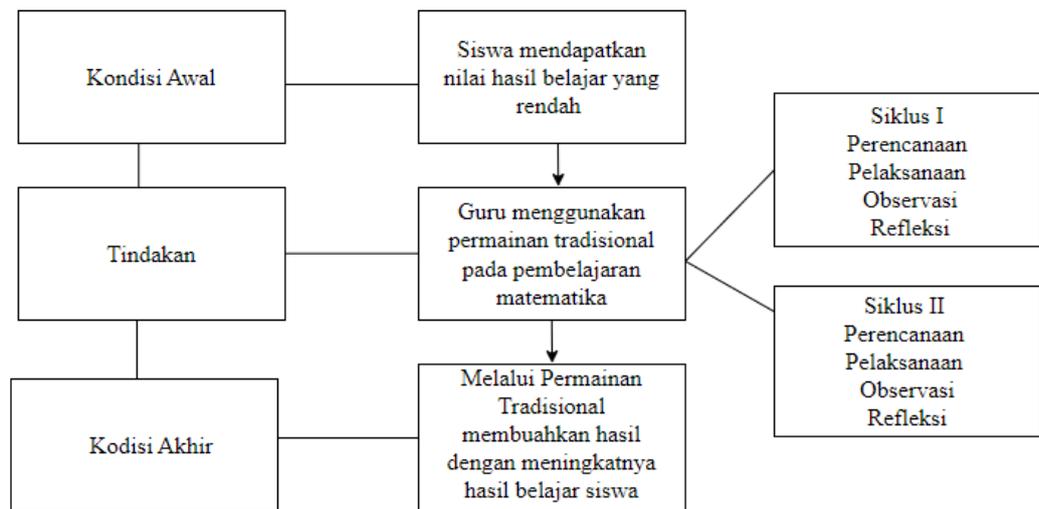
Menerapkan etnomatematika sebagai sarana untuk merangsang dan membangkitkan semangat siswa dapat memberikan dukungan dalam mengatasi rasa bosan dan hambatan dalam proses pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan karena siswa yang dibesarkan dengan lingkungan sosiokultural lokal terlibat dalam etnomatematika secara teratur. Permainan tradisional sebagai pendekatan pembelajaran matematika yang berlandaskan etnomatematika memberi fokus utama pada cara siswa memperoleh pemahaman dan membangun konsep

matematika melalui aspek budaya yang berakar dan berkembang dalam masyarakat (Ajmain et al., 2020).

Implementasi permainan tradisional berbasis etnomatematika dalam pembelajaran matematika berupa kegiatan masyarakat yang bernuansa matematika seperti kegiatan penjumlahan, pengurangan, perhitungan, pengukuran, penentuan lokasi, perancangan bangun, jenis permainan yang dipraktikkan anak, bahasa yang diucapkan dan benda-benda yang mempunyai nilai-nilai matematika (Ajmain et al., 2020).

Dalam jenjang Madrasah Ibtidaiyah kelas rendah, terdapat salah satu materi menyajikan data. Media pembelajaran yang akan dimanfaatkan dalam rangka penelitian adalah melalui penerapan permainan tradisional seperti Dam-daman dan Bermain Kelereng. Alasan penulis memilih materi menyajikan data dengan menggunakan permainan tersebut karena materi menyajikan data akan sulit dipelajari siswa hanya dengan metode konvensional saja maka dari itu dengan menggabungkan kegiatan bermain sambil belajar, materi menyajikan data akan mudah dipahami siswa. Dengan begitu, hasil belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah kelas rendah akan mengalami peningkatan. Prestasi belajar yang diinginkan adalah keterampilan yang dipraktikkan oleh siswa berdasarkan pengalaman pembelajarannya. Evaluasi hasil pembelajaran merupakan langkah untuk menetapkan nilai berdasarkan prestasi belajar yang telah dicapai oleh siswa, sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan (Husamah, 2018). Dalam pembelajaran matematika, aspek yang akan ditinjau yaitu aspek kognitif karena melihat dari bagaimana siswa memahami materi menyajikan data tersebut. Pencapaian hasil belajar akan diamati melalui evaluasi sehari-hari untuk mengidentifikasi kemajuan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dengan metode permainan.

Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah skema kerangka berpikir:



Gambar 1. 1 skema kerangka berpikir Penerapan Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dari penelitian ini adalah penerapan permainan tradisional berbasis etnomatematika diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Negeri 2 Kota Bandung.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk membuat perbandingan dan mengumpulkan referensi, yang digunakan penelitian sebelumnya dan untuk menghindari kesamaan antara peneliti terdahulu dengan penelitian ini. Maka dari itu, peneliti mencantumkan hasil temuan penelitian sebelumnya dalam tinjauan pustaka ini dengan judul peneliti :

- 1) “Penerapan Media Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pokok Bahasan Perkalian” yang diteliti oleh Nuri Nurdiani pada tahun 2017 pada Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas. Untuk menilai hasil belajar kognitif siswa, media permainan tradisional congklak akan diterapkan pada pembelajaran matematika perkalian pada penelitian ini. Menurut penelitiannya, menggunakan permainan tradisional congklak sebagai alat pengajaran merupakan metode

pembelajaran yang fantastis. Hal ini terlihat dari bagaimana peneliti (bertindak sebagai guru) menggunakan media konvensional permainan congklak dan topik yang mereka kaji pada setiap tingkatan (sebagai siswa). Bukti kuat pertumbuhan bahwa setiap siklus pengalaman adalah perolehan nilai rata-rata siswa yang selalu meningkat. Dalam kategori yang sesuai, pada siklus I mencapai 73,94 di rentang $55 \leq C < 74$ dengan kategori cukup. Kemudian, pada siklus II mencapai 81,5 di rentang $75 \leq B < 90$ dengan kategori baik (Nuri Nurdiani, 2017).

- 2) "Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Kelereng" yang diteliti oleh Jhenny Windya Pratiwi dan Heni Pujiastuti tahun 2020 pada anak Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan studi etnografi yang bertujuan untuk menjalin korelasi antara permainan tradisional kelereng dan konsep matematika. Fokusnya adalah mengilustrasikan bagaimana permainan kelereng tradisional dapat diintegrasikan dalam proses pengajaran matematika, serta mengenang permainan tradisional itu sendiri. Menurut hasil penelitian ini, permainan kelereng tradisional, terutama kelereng yang memiliki bentuk bola, memiliki nilai dalam pembelajaran matematika anak-anak melalui pendekatan etnomatematika. Kekekabatan bentuk kelereng dengan benda geometris bola memungkinkannya digunakan sebagai alat pembelajaran dalam topik geometri. Selain itu, kelereng yang membentuk pola lingkaran saat dikumpulkan dapat digunakan untuk mengajarkan pembuatan geometri lingkaran dan segitiga. Dalam konteks ini, penggunaan permainan kelereng mencerminkan elemen etnomatematika. Latihan ini juga membantu siswa memperkirakan jarak dengan mengukur jarak antara lingkaran dan kelereng menggunakan panjang tangan sebagai referensi. Setelah wawancara, ditemukan bahwa banyak siswa belum familiar dengan konsep etnomatematika. Salah satu

informan menyatakan bahwa guru matematika di sekolahnya belum memberikan penjelasan mendalam mengenai hubungan antara matematika dan budaya masyarakat. (Pratiwi & Pujiastuti, 2020).

- 3) "Penerapan Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kepercayaan Diri Siswa" yang diteliti oleh Adika Hanafia, Wiryanto, Rooselyna Ekawati dan Hendratno tahun 2021 pada siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan metode eksperimen kuasi. Maksud dari penelitian ini adalah untuk memberikan tantangan situasional kepada siswa agar mereka dapat mempelajari konsep bilangan bulat melalui permainan congklak klasik secara otodidak. Berdasarkan temuan dari penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran bilangan bulat yang realistik melalui permainan congklak klasik tidak memiliki dampak signifikan terhadap tingkat rasa percaya diri siswa, baik dalam kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Pembelajaran bilangan bulat realistik sambil bermain permainan congklak klasik Memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa, Baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, menghasilkan hasil yang serupa (Hanafia et al., 2021).

Penerapan permainan tradisional dalam metode pengajaran matematika berdasarkan etnomatematika menunjukkan kesamaan antara temuan penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan datang. Namun jenis permainan tradisional yang digunakan tujuan penelitian dan pendekatan penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini akan memiliki perbedaan dari yang diteliti oleh peneliti sebelumnya.