

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam kehidupan manusia, pendidikan dianggap sebagai komponen yang sangat diprioritaskan bagi masa depannya. Pendidikan bisa disebut ideal bila dalam prosesnya mencakup fase membicarakan masa depan serta mengantisipasi berbagai hal. Dengan pendidikan setiap orang bisa menguasai berbagai ilmu dengan baik. Saat manusia lahir, tidak dengan sendirinya mempunyai wawasan secara instan, tetapi semua ada prosesnya dan memakan periode yang cukup lama. Dengan ringkas, pendidikan dimaknai sebagai upaya yang dilaksanakan setiap individu dalam mendapatkan ilmu yang baik. Pendidikan berupa aspek yang bisa membuat hidup manusia makin baik. Seorang pendidik berusaha akan selalu untuk memberikan ilmu pengetahuan yang dapat memberikan dampak yang besar terhadap masa depan anak didiknya. Dengan begitu, Maka bisa mencetak anak bangsa yang berkualitas.

Maka dari itu pendidik diharapkan mampu mengimplikasikan strategi Pendidikan agar untuk meningkatkan mutu Pendidikan guna melahirkan peserta didik yang berkualitas. Pembelajaran Matematika dianggap sebagai suatu pelajaran yang bisa meningkatkan mutu Pendidikan. Sebab matematika adalah dasar dari segala ilmu, sangat penting bahwa matematika perlu mendapat perhatian khusus supaya target tujuan pendidikan bisa diraih secara optimal. Bentuk perhatian bisa dari memodifikasi metode

pembelajaran dan mengemasnya semenarik mungkin agar menjadikan pembelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang dapat disenangi dan tidak ditakuti oleh peserta didik. Namun, dari wawancara yang didapati, bila proses belajar yang masih menggunakan model konvensional. Model konvensional dianggap sebagai model tradisional yang meliputi ceramah, serta kurang melibatkan peserta didik. Hal ini bisa menyebabkan peserta didiknya pasif serta bosan ketika sedang melangsungkan proses pembelajaran.

Dari wawancara yang di lakukan pada guru kelas IV SD Negeri Karangkandri 04 bahwa proses belajar mengajarnya umumnya masih berpusat pada guru serta menerapkan metode ceramah. Selain itu, banyak permasalahan yang guru hadapi, misalnya rendahnya minat belajar peserta didik, peserta didik pasif, kurangnya kemandirian peserta didik dalam mengerjakan soal yang masih sangat kurang sebab pelajaran matematika dianggap sulit dan peserta didik mudah lupa pada materi yang diajarkan guru karena cenderung menghafal rumus.

Dalam hal ini guru menjadi bagian dari pendidikan yang berkaitan langsung dengan peserta didik. Selain itu, guru tidak hanya mengajar di depan kelas saja, namun guru juga menjadi motivator atau pembangkit motivasi dan minat peserta didik, supaya peserta didik tidak pasif lagi ketika belajar. Peserta didik yang pasif membuat hasil belajar menjadi rendah. Terdapat banyak total peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 73. Rendahnya nilai tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan matematika pada

materi bangun datar peserta didik kelas IV. Rendahnya hasil belajar peserta didik serta untuk peserta didik yang belum mencapai KKM mereka wajib menjalankan remidial. Masalah yang harus segera diatasi yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik. Agar mendapatkan nilai diatas KKM.

Dari data hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV yang didapat melalui wali kelas, dihasilkan bila masih ada berbagai peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM dengan nilai KKM yang ditentukan yaitu 73. Rerata keseluruhanya sejumlah 63,6 %. Dari 33 peserta didik, ada 21 peserta didik dengan presentase 68 % yang tergolong “Tidak Tuntas”, lalu 12 peserta didik dengan presentase 36 % lainnya tergolong “Tuntas” atau mendapatkan nilai diatas KKM.

Menurut Putri Baktiar (2021) untuk memperbaiki kondisi yang ada, guru perlu melibatkan peserta didik dengan aktif untuk proses pembelajaran. Sehingga guru mesti berupaya dalam menentukan serta menerapkan metode belajar yang cocok, supaya peserta didiknya menjadi lebih semangat serta lebih giat lagi dalam mengikuti proses pembelajaran. Suatu pendekatan yang bisa diterapkan guru yaitu memakai metode pembelajaran etnomatematika yang dikolaborasikan dengan materi matematika dari permainan engklek sehingga nantinya akan ada pengenalan budaya pada materi matematika melalui permainan engklek dimana permainan engklek ini akan diaplikasikan dengan materi bangun datar. Di inginkan pemakaian metode ini bisa membuat peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran, terutama dalam mengembangkan kelancaran serta efektivitas pembelajaran. Penerapan media

permainan bisa membuat peserta didik menjadi lebih minat untuk memahami sebuah materi, khususnya untuk Pelajaran matematika. Permainan ini bisa berdampak baik untuk peserta didik, sebab permainannya akan mudah diingat. Hal ini sesuai dengan sifat anak kecil yang senang dengan permainan.

Permainan tradisional dianggap sebagai aktivitas menghibur yang memakai alat atau tanpa alat, yang sudah diwariskan dari setiap generasi. Permainan ini dari asumsi Yusep Mulyana & Anggi Setia Lengkana (2019) berupa “simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak”. Sehingga apapun wujud atau bentuknya tetap bisa membuat anak senang sebab bisa dimainkan. Permainan tradisional dianggap sebagai warisan budaya yang dilestarikan dari ucapan, gerakan, atau sebagian alat yang dimainkan. Pesan yang ada dalam permainan tradisional berguna untuk mengembangkan sisi sosial, emosional serta kognitif anak. Hasanah & Pratiwi dalam Siregar & Lestari (2018) menguraikan bila anak bermain, anak akan memahami berbagai dasar konsep, misalnya angka, arah, huruf, warna, bentuk serta lainnya. Tim Playplus Indonesia (2017) menguraikan bila alternative Pendidikan dalam memaksimalkan pertumbuhan anak yaitu dari penerapan permainan tradisional.

Contoh permainan yang sering dimainkan anak Indonesia dan dapat diterapkan dalam mata Pelajaran matematika yaitu seperti permainan engklek, conglak, lompat tali, layangan, dakoni dan masih banyak lagi.

Suatu permainan tradisional yang bisa dijadikan media belajar matematika yaitu engklek. Jika engklek diterapkan menjadi media belajar untuk pelajaran matematika, dengan tidak langsung kita sudah berusaha mengenalkan budaya. Permainan ini berasal dari Sunda Manda, dizaman saat ini mulai pudar dan jarang dimainkan oleh anak muda. Permainan ini bernama asli “Zondag Mandag” yang bersumber dari Bahasa Belanda. Permainan ini memprioritaskan upaya untuk menuntaskan sebuah permainan (Prihastari Butsi Ema, 2015).

Dalam permainan engklek ada aspek matematika yang terkandung, atau biasa disebut etnomatematika. Upaya bagi seorang pendidik dalam mempertahankan permainan tradisional adalah dengan mengaitkan pembelajaran matematika dengan permainan tradisional yang ada di dalam kehidupan masyarakat. Etnomatematika merupakan bentuk matematika yang berlandaskan suatu budaya. Dari penerapanya, di inginkan kedepanya peserta didik bisa memahami budayanya, serta guru bisa mengembangkan nilai budaya kepada setiap muridnya.

(Kurniasari et al., n.d) Etnomatematika dianggap sebagai proses belajar matematika yang mencakup berbagai unsur kebudayaan. Di angkatnya suatu budaya akan bergantungan pada siapa dan dimana matematika itu ingin diajarkan. Etnomatematika berupa proses belajar matematika dengan basis budaya. Etnomatematika itu sendiri mulai berkembang pada saat ini, hal ini terdapat banyaknya hasil penelitian yang dilaksanakan dan terbukti berhasil. Dari uraian asal usul permasalahan tersebut, sehingga penulis ingin mengkaji

tentang “**Efektivitas Etnomatematika Permainan Engklek terhadap hasil belajar matematika Materi Bangun Datar kelas IV SD Negeri Karangkandri 04 Cilacap**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari penjabaran latar belakang, bisa diidentifikasi permasalahanya seperti berikut:

1. Hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri Karangkandri 04 Cilacap masih tergolong rendah dibawah KKM yaitu 73.
2. Proses belajar yang dilaksanakan disekolah masih menggunakan metode ceramah.
3. Kurangnya inisiatif peserta didik untuk bertanya serta peserta didik tidak berani menjawab pertanyaan guru.
4. Banyak peserta didik yang memandang pelajaran matematika adalah materi yang sulit.

## **C. Pembatasan Masalah**

Supaya pembahasan tidak keluar dari topik permasalahan, akan dibuat batas masalahnya pada “Efektivitas Etnomatematika Permainan Engklek terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar kelas IV SD Negeri Karangkandri 04 Cilacap”.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan judul penelitian yang dipilih, maka di buat rumusan permasalahanya sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN Karangkandri 04 Cilacap sebelum dan sesudah diajar menggunakan pendekatan etnomatematika permainan engklek?
2. Apakah pendekatan etnomatematika permainan engklek efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun datar kelas IV SDN Karangkandri 04 Cilacap?

## **E. Tujuan Penelitian**

Maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV SDN Karangkandri 04 Cilacap sebelum dan sesudah diajar menggunakan pendekatan etnomatematika permainan engklek.
2. Mengetahui apakah pendekatan etnomatematika permainan engklek efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun datar kelas IV SD Negeri Karangkandri 04 Cilacap.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini di inginkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, Manfaat dari penelitian ini meliputi:

1. Untuk peneliti, dijadikan referensi ilmiah. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi dalam menerapkan metode

pembelajaran etnomatematika permainan engklek dalam pembelajaran matematika sehingga hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya.

2. Untuk guru, di inginkan penelitian ini bisa dijadikan pandangan kepada guru dalam menerapkan suatu metode pembelajaran aktif guna keefektifan dan keefesianan dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.