

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pewarisan dan pembelajaran budaya serta karakter suatu bangsa kepada generasi selanjutnya untuk menjaga dan meningkatkan kualitas bangsa. Nilai budaya dinilai sangat penting sebagai dasar karakter bangsa, maka dari itu harus ditanamkan kepada semua generasi sejak dini agar dapat menyadari pentingnya budaya dan karakter nilai-nilai dalam pelaksanaan setiap kegiatan bermasyarakat. Kebudayaan adalah suatu keseluruhan dan bagian yang tertutup yang diyakini oleh masyarakat, sedangkan setiap individu dalam masyarakat membutuhkan kebutuhan dasar sebagai bekal kehidupannya, yaitu pendidikan (Mulyasari, 2020).

Sebagaimana yang tertuang dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa 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 (Wulandari, 2020). Pendidikan berperan sangat penting dalam memerangi pengaruh negatif dari globalisasi, di mana melalui pendidikan siswa dapat terbekali karakter untuk menghadapi tantangan globalisasi, sehingga globalisasi tidak lagi menjadi tantangan di masa depan tetapi menjadi peluang.

Pendidikan ialah proses pembelajaran di sekolah, dalam prosesnya terdapat berbagai macam pelajaran misalnya matematika, yang merupakan ilmu global dan mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan pengembangan daya pikir manusia, dan didasarkan pada perkembangan teknologi modern (Mashuri, 2019). Maka dari itu pembelajaran matematika penting diajarkan kepada siswa guna memperdalam serta memperluas pengetahuan mereka.

Pembelajaran abad 21 sekolah dituntut untuk memiliki keterampilan 4C, yaitu *Communication* (komunikasi), *Collaboration* (kerjasama), *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), *Creativity and Innovation* (kreatif dan inovatif) (Septikasari & Frasandy, 2018). Dalam hal ini

pemahaman merupakan indikator pembelajaran untuk berpikir kritis terutama dalam pemecahan masalah, salah satunya memecahkan soal matematika (Diana, dkk. 2020).

Matematika ialah ilmu yang mempelajari bentuk-bentuk abstrak atau konsep-konsep dan hubungan di antaranya. Untuk memahami bentuk, struktur dan hubungan ini, tentu saja seseorang harus memahami konsep matematika. Dalam memahami konsep matematika perlu diajarkan melalui kegiatan nyata, supaya siswa dapat memahami konsep matematika yang diajarkan, karena pengetahuan siswa dibentuk dan dikembangkan oleh dirinya sendiri (Tri Anggraeni S, dkk. 2022).

Terdapat beberapa materi dalam pelajaran matematika di sekolah dasar meliputi: konsep bilangan, operasi hitung, geometri, pengukuran dan interpretasi data. Salah satu materi matematika di sekolah dasar yaitu operasi hitung bilangan. Bilangan yang kita kenal tidak hanya satu macam, ada banyak jenisnya bilangan diantaranya; bilangan bulat nol, ganjil, genap, asli, prima, komposit dan romawi. Salah satunya dalam konteks penelitian ini yaitu bilangan cacah yang merupakan bilangan positif yang diawali dari angka 0 (nol) sampai tak terhingga, contohnya yaitu 0, 1, 2, 3, 4, 5... dan seterusnya (Prastowo, 2014).

Menurut Permendikbud Ristek Nomor 7 Tahun 2022 di dalam proses operasi hitung bilangan terdapat empat materi yakni penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Materi pembagian sangat penting dan harus diajarkan kepada siswa, agar nantinya siswa mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari terkait pembagian. Sebagaimana yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang kompetensi dasar yang harus dicapai siswa kelas II, yaitu menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mencapai kompetensi itu tidak mudah, terdapat beberapa masalah terkait pembagian diantaranya terkadang siswa kurang teliti dalam berhitung, dalam menjawab soal sering lupa caranya, kurangnya pemahaman tentang maksud soal hingga perlu media untuk memahaminya, serta siswa yang masih mengalami kesulitan karena belum hafal dan menguasai pembagian (Sisca et al., 2020). Sehingga diperlukan usaha yang maksimal untuk membantu menguasai konsep matematika, agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Hal yang harus dilaksanakan

oleh guru agar ketercapaian pembelajaran matematika dapat dicapai yaitu guru harus menentukan metode yang tepat, sampai siswa mampu memahami konsep matematika dan mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan dari konsep matematika itu (Yunita, 2018).

Peneliti melakukan observasi awal dengan mewawancarai guru kelas II untuk mengidentifikasi masalah yang ada dikelas, dimana hasilnya dapat dilihat pada lampiran 4. Permasalahan yang ditemukan diantaranya pembelajaran matematika di SDN Teluk Pucung III tergolong masih konvensional, ini dipengaruhi faktor usia guru yang sudah tidak lagi muda. Siswa pun masih memiliki kesalahan dalam berhitung, masih bingung dan sering tertukar dalam membagi bilangan yang akan dibagi sehingga kurang memahami konsep pembagian. Di sisi lain kurangnya semangat dan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika, disebabkan oleh faktor dari dalam diri siswa. Pertama yaitu kondisi siswa, ketika siswa kondisinya kurang baik atau sedang sakit dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Kedua yaitu rasa malas dan ketakutan pada sebagian individu akan belajar matematika karena sebelumnya siswa telah berpikir bahwa matematika itu adalah pelajaran yang sulit. Ketiga yaitu siswa kurang peduli dengan nilai yang diraihinya sehingga tidak memperhatikan guru ketika dalam proses pembelajaran. Selain itu disebabkan kurang tepatnya pendekatan dan kurangnya media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran. Sehingga terlihat monoton, tidak menarik serta membuat siswa mudah bosan dan jenuh dalam pembelajaran, pada akhirnya menjadikan siswa tidak paham mengenai materi yang dipelajari. Terlihat pula ketika guru memberikan soal random ketika awal pembelajaran maupun pulang sekolah kepada beberapa siswa, namun masih banyak yang salah karena siswa masih bingung cara untuk menyelesaikannya padahal sudah berulang kali guru memberikan contoh yang sama hanya angkanya saja berbeda.

Maka dari itu penting untuk menanamkan pemahaman konsep pada siswa, karena jika siswa sudah memahami bentuk soalnya, maka siswa mampu menyelesaikannya dengan pemikirannya sendiri. Memahami konsep dalam pembelajaran matematika sangat penting karena menjadi dasar berpikir bagi siswa, dengan pemahaman konsep akan memberi kemudahan siswa untuk memahami matematika. Pemahaman konsep perlu dibekali untuk siswa sebagai bekal dasar dalam mencapai kemampuan lainnya, contohnya kemampuan

pemecahan masalah, penalaran, koneksi dan kemampuan komunikasi berguna untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Setiani et al., 2019).

Berdasarkan teori kognitif Piaget tahapan perkembangan kognitif untuk anak sekolah dasar yaitu usia 6 - 12 tahun termasuk kedalam tahap operasional konkret, dimana melalui kegiatan yang disajikan secara konkret atau nyata anak akan jauh lebih memahami (Agung, 2019). Pembelajaran matematika di sekolah masih terlihat masih monoton yaitu, hanya dijelaskan melalui gambar, kemudian meminta siswa berimajinasi, tentu itu membuat siswa merasa sulit dalam memahami matematika yang materinya abstrak, padahal sebenarnya matematika itu berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (Harahap et al., 2019). Faktor tersebut yang kemudian membuat siswa merasa kesulitan memahami konsep matematika yang disajikan, sehingga dalam proses menerima pembelajaran matematika minat dan semangat siswa menurun.

Menyajikan pembelajaran matematika membutuhkan pembaharuan, yaitu dengan mengaitkan pembelajaran matematika di sekolah ke dalam kehidupan sehari-hari, melalui penyajian yang konkret akan memberikan kemudahan siswa dalam memahami konsep matematika (Mulyasari, 2020). Etnomatematika dapat menjadi pilihan yang tepat untuk mengatasi permasalahan pembelajaran matematika tersebut, karena etnomatematika ialah teknik pembelajaran matematika yang berkaitan dengan unsur budaya (Sumiyati & Purwati, 2022).

Sebagaimana dikatakan oleh D'Amrosio Etnomatematika menjadi jembatan antara sejarawan budaya dan ahli matematika, menuju pengakuan bahwa ada pemikiran yang berbeda yang dapat menyebabkan berbagai bentuk matematika. Menerapkan etnomatematika sebagai strategi pembelajaran dapat menjadikan suatu materi lebih mudah dipahami, karena berkaitan dengan budaya secara langsung dan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari (Harahap et al., 2019). , Etnomatematika memiliki kelebihan yaitu membantu mengembangkan pembelajaran sosial, emosional, dan politik intelektual siswa melalui acuan budaya sendiri. Siswa belajar sesuai pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya di berbagai macam budaya di kehidupan masyarakatnya (F. D. I. Sari, 2021).

Implementasi etnomatematika dapat dilakukan melalui permainan, karena banyak permainan yang mengandung unsur budaya. Hal ini sinkron dengan

kebutuhan siswa sekolah dasar yang suka bermain, bahkan proses belajarnya sebagian besar dilakukan dengan kegiatan permainan yang siswa lakukan (Hayati et al., 2021). Untuk itu guru harus bijak memilih permainan yang sesuai dengan perkembangan siswa agar pesan edukatif setiap permainan mudah diterima oleh siswa.

Permainan tradisional ialah bentuk simbolisasi dari pengetahuan turun temurun serta memiliki berbagai fungsi atau pesan. Permainan tradisional ialah hasil budaya dimana besar nilainya bagi anak sebagai sarana untuk bermain, belajar, melatih kemampuan, ketangkasan dan hidup bermasyarakat. Permainan tradisional ialah salah satu aset budaya bangsa, melalui permainan tradisional pendidikan karakter pun bisa dibentuk, dimana siswa dapat terbentuk karakternya melalui permainan ini. Saat ini masih banyak juga anak-anak di desa maupun di kota yang memainkan permainan tradisional, salah satunya yaitu permainan tradisional congklak (Mardianti, 2022). Congklak dikenal sebagai permainan tradisional dengan bermacam nama daerah Indonesia, seperti dakon, gaddong, dan lainnya. Jika diamati dan diperhatikan secara bentuk dan konsep permainan congklak memiliki banyak unsur matematika di dalamnya yaitu bangun datar dan ruang, proses perhitungan biji congklak pada lubang dan lainnya (Rohmatin & PGRI Sidoarjo, 2020).

Salah satu unsur matematika tersebut terdapat dijadikan sebagai media dan sumber belajar dalam memahami konsep pembagian. Dimana konsep papan congklak yang berisikan 16 lubang diantaranya 14 lubang kecil yang saling berhadapan, serta 2 lubang besar sebagai induknya, kemudian dilengkapi dengan 98 biji congklak dapat dijadikan sebagai media dalam konsep pembagian. Memandang karakteristik permainan congklak dan kebutuhan siswa, serta melekatnya anak dengan permainan congklak. Maka dari itu permainan congklak dapat gunakan sebagai alat untuk penyampaian pembelajaran matematika. Terlebih lagi permainan congklak banyak melekat nilai-nilai karakter didalamnya berupa nilai kejujuran, berpikir kritis, kesabaran, kerja keras, menghargai prestasi (Khoirunnisa et al., 2019). Oleh karena itu permainan congklak cocok untuk implementasi etnomatematika dalam pemahaman konsep matematika pembagian.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sehubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, menunjukkan hasil bahwa etnomatematika dalam

permainan congklak dapat melatih kemampuan berpikir, berhitung, mengasah keterampilan sosial, dan dapat mengajari anak bersikap jujur dan sportif. Berdasarkan fenomena tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Etnomatematika “Permainan Congklak” Terhadap Pemahaman Konsep Materi Pembagian Siswa Kelas II SDN Teluk Pucung III”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti membuat rumusan masalah yaitu:

Apakah Terdapat Pengaruh Penerapan Etnomatematika “Permainan Congklak” Terhadap Pemahaman Konsep Materi Pembagian Siswa Kelas II SDN Teluk Pucung III?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian yang telah diuraikan, dalam pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan etnomatematika “permainan congklak” terhadap pemahaman konsep materi pembagian siswa kelas II SDN Teluk Pucung III.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak:

1. Secara Praktis
 - a. Bagi Lembaga: Skripsi ini dapat berguna untuk mengukur kemampuan mahasiswa yang menempuh pendidikan tinggi dan untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya bagi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
 - b. Bagi Sekolah: Skripsi ini dapat berguna sebagai informasi mengenai pembelajaran matematika, pemahaman konsep pembagian dan faktor lain yang mendukung keberhasilan pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan guna tercapainya tujuan pendidikan.
 - c. Bagi Peneliti: Skripsi ini diharapkan memberikan ilmu dan pengalaman selama prosesnya, sehingga bermanfaat bagi masa depan dan dapat diaplikasikan di kemudian hari.

d. Bagi Guru: Skripsi ini dapat menjadi bahan dalam pembelajaran matematika, sehingga dapat memotivasi Guru untuk mengembangkan program pembelajaran yang lebih baik.

2. Secara Teoritis

Untuk memperoleh gambaran secara lengkap metode penyampaian pembelajaran matematika, khususnya tingkat SD/MI, mengenai pembelajaran matematika, pemahaman konsep pembagian matematika yang dimiliki oleh siswa kelas II, dan faktor lain yang mendukung keberhasilan siswa.

