

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika adalah semua yang ada disekitar kita dan yang selalu kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari, bahkan ketika seorang sedang bermain (Mahmudah dkk, 2021:44). Hal ini menjadikan matematika memuat ilmu yang luas karena matematika ada didalam kehidupan. Menurut Safitri (2015:2) bahwa matematika dikembangkan oleh masyarakat untuk keperluan hidupnya yang akhirnya berkembang dan dipelajari di sekolah. Sehingga dapat diketahui bahwa matematika tidak hanya ilmu yang membahas tentang angka namun juga memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Matematika terdiri atas konsep yang saling berkaitan, baik antar konsep matematika yang satu dengan konsep matematika lainnya, konsep matematika dengan ilmu pengetahuan lain dan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari (Utami.C & Anitra.R, 2022:104). Hal ini menjadikan matematika sebagai pembelajaran yang harus dipelajari sejak siswa di jenjang sekolah dasar untuk menjadikan siswa yang cerdas.

Pembelajaran matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hirarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat arti dan semacamnya adalah sebuah sistem yang berisikan model-model yang dapat digunakan untuk mengatasi persoalan-persoalan nyata (Fatmawati, 2014:325). Ada beberapa materi pembahasan yang termuat dalam pembelajaran matematika

yaitu materi operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, hal ini sejalan dengan pendapat menurut Putri (2020:67). Pembelajaran matematika memiliki pembahasan yang bersifat abstrak yang didalamnya memuat tentang berbagai operasi hitung, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk membuat siswa menguasai pembelajarn matematika dengan mudah.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa (Murniati & Anitra.R, 2019:63). Media dalam pembelajaran matematika dibutuhkan untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Wote, dkk (2020:108) bahwa media dalam pembelajaran matematika dapat diartikan sebagai suatu perangkat benda nyata yang dirancang, dibuat dan disusun secara sengaja oleh guru untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran matematika. Dalam hal ini pemilihan media untuk pembelajarn matematika harus diperhatikan agar sesuai dengan materi yang akan disampaikan salah satunya adalah kemampuan berhitung siswa

Kemampuan berhitung adalah upaya mengenal matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan nyata dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Romlah, 2016:7). Untuk mengetahui sifat dan hubungan bilangan, siswa harus memiliki kecakapan yang dikuasai oleh siswa. Sehingga siswa dapat menguasai kemampuan berhitung dengan baik.

Kemampuan berhitung yang dimaksud meliputi menjumlahkan, mengurangi, mengali dan membagi.

Penguasaan kemampuan berhitung siswa dapat diperhatikan dan diamati dengan indikator kemampuan berhitung. Menurut Maulidah, dkk (2021:8) menyatakan bahwa keterampilan berhitung siswa dapat diamati dalam indikator-indikator keterampilan berhitung yaitu paham dan menguasai konsep matematika, mengaplikasikan intelektual pola maupun sifat, memecahkan kasus matematika yang melingkupi kemampuan memahami suatu persoalan dan merancang model problem, mengemukakan suatu masalah dengan symbol atau diagram untuk memperjelas suatu masalah. Dapat diketahui untuk menguasai kemampuan berhitung jika siswa telah memenuhi indikator kemampuan berhitung. Siswa harus menguasai kemampuan berhitung dengan baik karena mengingat pentingnya kemampuan berhitung di kehidupan siswa.

Kemampuan berhitung memiliki peran penting bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Nurjanah (2017:106) bahwa berhitung bagi siswa merupakan kemampuan yang penting, karena sebagian besar hal yang terjadi dalam kehidupan membutuhkan kemampuan tersebut, misalnya dalam proses jual-beli, berbagi, dan hal lainnya. Namun diketahui bahwa banyak siswa dengan kemampuan berhitung yang rendah. Sehingga bertolak belakang dengan pentingnya kemampuan berhitung bagi siswa. Hal ini juga ditunjukkan dalam hasil Pra-Riset pada siswa Kelas III di SDN 17 Selakau jika siswa tersebut memiliki kemampuan berhitung yang rendah.

Hasil Pra-Riset menunjukkan rendahnya kemampuan berhitung siswa Kelas III di SDN 17 Selakau akan membuat siswa kesulitan untuk menguasai pembelajaran matematika sehingga akan mempengaruhi kecerdasannya. Rendahnya kemampuan berhitung siswa diketahui saat pelaksanaan observasi langsung pada pembelajaran matematika di kelas. Terlihat siswa kesulitan menyelesaikan soal hitungan matematika dalam pembelajaran. Ketika diberi soal hitungan siswa tidak percaya diri saat menyelesaikan soal dan ragu dengan jawabannya sendiri saat ditanya guru.

Selanjutnya, siswa tidak aktif mengikuti pembelajaran, saat ditanya oleh guru seputar materi yang dijelaskan siswa banyak yang diam dan menunggu jawaban dari teman yang dianggap mereka pintar atau menguasai materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Prasetyo & Hardjono (2020:112) bahwa sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika adalah pelajaran yang sulit, dan siswa merasa terbebani, tidak menyenangkan dengan muatan pembelajaran matematika bahkan menjadi momok yang menakutkan bagi siswa. Beberapa hal tersebut menjadikan siswa pasif dalam pembelajaran. Hal ini didukung dengan hasil pelaksanaan Pra-Riset yang dilakukan wawancara bersama wali kelas.

Hasil wawancara menyatakan siswa banyak yang diam saat ditanya oleh guru mengenai materi pembelajaran matematika, siswa asal menjawab soal, siswa kesulitan menyelesaikan soal. Hal ini membuat siswa sulit untuk diminta menjawab soal dipapan tulis. Kondisi siswa tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam wawancara

dinyatakan bahwa pembelajaran masih sering dilaksanakan dengan metode konvensional seperti ceramah, tanya-jawab, demonstrasi dan diskusi sehingga pembelajaran terasa monoton dan sulit dipahami siswa. Menurut Herzamzam (2018:169) jika pembelajaran seharusnya dikemas secara efektif dan menyenangkan. Sehingga inovasi pembelajaran harus dilakukan seperti pemanfaatan permainan tradisional Batu Selimban sebagai media pembelajaran.

Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun-temurun sejak dahulu. Salah satu permainan tradisional Kalimantan Barat yang masih banyak dimainkan hingga sekarang yaitu permainan tradisional Batu Selimban. Permainan tradisional Batu Selimban juga dikenal dengan permainan *satu, dua', tige* merupakan permainan melambungkan dan menangkap batu yang dimainkan secara berkelompok (Safitri, 2015:10). Permainan tradisional Batu Selimban juga memuat konsep matematika saat memainkannya. Memainkan permainan ini mudah dan tidak mengenal usia oleh karena itu dapat dimainkan oleh anak usia sekolah dasar hingga orang dewasa. Sehingga permainan tradisional Batu Selimban dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa karena permainan ini terdapat konsep matematika dalam permainannya, mudah dimainkan dan permainan ini sudah dekat dengan kehidupan siswa sehingga tidak asing bagi siswa.

Penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran juga telah dilakukan oleh beberapa penelitian sebelumnya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Wote, dkk (2020) yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Congklak pada Siswa Kelas II SD Inpres Wosia” menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan analisis yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa peningkatan rata-rata kemampuan berhitung siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional Congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

Berdasarkan permasalahan yang diketahui dari hasil Pra-Riset dan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya bahwa pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Permainan Tradisional Batu Selimban sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III di SDN 17 Selakau.

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil Pra-Riset yang telah dilaksanakan di SDN 17 Selakau pada Siswa Kelas III dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu:

- a. Kemampuan berhitung siswa rendah
- b. Siswa kesulitan menyelesaikan soal hitungan matematika

- c. Siswa ragu dan tidak percaya diri dengan hasil pengerjaan soal hitungannya sendiri
- d. Siswa tidak aktif dalam pembelajaran karena kebanyakan diam saat ditanya guru
- e. Menunggu jawaban dari teman yang dianggap pintar
- f. Siswa merasa pembelajaran matematika tidak menyenangkan dan menakutkan
- g. Siswa asal menjawab soal hitungan
- h. Pembelajaran yang monoton dan membosankan

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan, peneliti membuat batasan masalah mengingat keterbatasan dalam kemampuan yang dimiliki peneliti sehingga fokus dalam penelitian ini dimuat berdasarkan rumusan masalah. Berikut rumusan masalah dalam penelitian ini:

- a. Apakah terdapat pengaruh pemanfaatan permainan tradisional Batu Selimban sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika terhadap kemampuan berhitung siswa?
- b. Seberapa besar pengaruh pemanfaatan permainan tradisional Batu Selimban sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dibahas maka, tujuan penelitian secara umum dari dilaksanakannya penelitian ini untuk mengetahui ada atau

tidaknya peningkatan kemampuan berhitung siswa terhadap pemanfaatan permainan tradisional Batu Selimban sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi operasi bilangan bulat pada siswa kelas III SDN 17 Selakau. Berikut tujuan penelitian secara khusus:

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pada pemanfaatan permainan tradisional Batu Selimban sebagai Media Pembelajaran pada mata pelajaran matematika terhadap kemampuan berhitung siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan permainan tradisional Batu Selimban sebagai Media Pembelajaran pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Manfaat penelitian secara teoretis merupakan manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian yang bersifat teoritis. Secara khusus hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pemanfaatan permainan tradisional yang digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pembelajaran matematika, sehingga hasil penelitian ini dapat menjadi sumber referensi yang relevan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti Lain

- 1) Dapat menjadi sumber rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan

dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

- 2) Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai satu diantaranya bahan kajian atau referensi yang relevan bagi peneliti selanjutnya.

b. Bagi Guru

- 1) Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa.
- 2) Dapat menjadi bahan pertimbangan untuk lebih memperhatikan proses pembelajaran matematika siswa menjadi bermakna.

c. Bagi siswa

Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa dalam pembelajaran matematika.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017:38). Variabel dalam penelitian ini terdiri atas 2 variabel, yaitu variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat).

1. Variabel independent (variabel bebas)

Variabel bebas (independent variabel) adalah variabel yang menjadi sebab atau merubah/mempengaruhi variabel lain dapat mempengaruhi atau yang menjadi penyebab timbulnya perubahan pada variabel lain (Siregar, 2018:10). Adapun variabel independen (variabel bebas) dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran permainan tradisional Batu Selimban.

2. Variabel dependent (variabel terikat)

Variabel dependent (variabel terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel lain (Siregar, 2018:10). Selanjutnya, variabel dependent (variabel terikat) dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Hardani, 2020:305). Adapun variabel dependen (variabel terikat) pada penelitian ini adalah kemampuan berhitung pada siswa kelas III (3) di SDN 17 Selakau.