

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan di sekolah mencakup berbagai mata pelajaran, salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa adalah matematika. Matematika mempunyai peranan penting dalam mengembangkan daya pikir manusia. Dengan pembelajaran matematika diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan dalam pemecahan masalah dan mengkomunikasikan gagasan atau ide dengan menggunakan symbol, tabel, diagram dan media lainnya. Hal ini di karenakan matematika memiliki relevansi yang sangat besar dalam kehidupan sehari-hari. Kusumawardani et al., (2018) mengemukakan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa sebagai dasar meningkatkan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis serta kemampuan bekerja. Pentingnya matematika dirasakan perlu untuk dipahami dan dikuasai oleh segenap lapisan masyarakat terutama siswa-siswi sekolah dasar. Menurut standar Kurikulum NCTM, tujuan utama pembelajaran matematika adalah mendorong keyakinan siswa bahwa matematika masuk akal untuk meningkatkan kepekaan siswa serta kepercayaan akan kemampuan dalam berpikir.

Matematika merupakan ilmu yang mempelajari bentuk-bentuk dan struktur yang bersifat abstrak serta hubungan-hubungan diantara mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Marfu'ah et al., (2022) yang menyatakan bahwa matematika sangat penting untuk dipelajari, tetapi mempelajari matematika yang abstrak masih dianggap sulit bahkan dari siswa merasa takut untuk mempelajari matematika. Oleh karena itu untuk mencapai hasil belajar yang optimal diperlukan kemampuan penalaran matematis siswa. Untuk memahami struktur dan hubungan-hubungan tersebut, penting bagi siswa untuk memiliki pemahaman yang kuat terhadap konsep-konsep dalam matematika.

Sebagaimana yang dikemukakan Radiusman (2020) bahwa pemahaman konsep merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran, karena pemahaman konsep merupakan salah satu kecakapan atau kemahiran matematika

yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar matematika. Dengan menunjukkan konsep matematika yang dipelajarinya, siswa diharapkan mampu menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep secara akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah. Dalam upaya membantu siswa menguasai matematika, diperlukan usaha maksimal agar tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai sesuai harapan. Peningkatan pemahaman konsep matematika perlu diupayakan demi keberhasilan peserta didik dalam belajar.

Salah satu langkah yang dapat diambil dalam pembelajaran matematika adalah pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai oleh guru. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep matematika dengan baik dan mampu mengembangkan kemampuan mereka dalam menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan dari konsep matematika tersebut kepada orang lain. Rejeki & Suwardi (2021) mengemukakan bahwa seorang guru atau pembimbing di sekolah, penting memiliki kemampuan kreatif dalam merancang strategi pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan atau jenuh. Hal ini tidak hanya melibatkan penghindaran dari metode pembelajaran yang monoton, tetapi juga mencakup kemampuan untuk menjadikan siswa sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran.

Sebagai seorang guru yang efektif juga mampu memahami karakteristik siswanya. Dimana untuk anak sekolah dasar yaitu usia 6-12 tahun menurut teori kognitif, pada tahap ini anak sedang pada fase operasional konkret. Sehingga kemampuan intelektual pada anak usia dasar tersebut sekedar pada hal yang sifatnya masih konkret atau nyata (Rahmaniar et al., 2021). Berdasarkan perkembangan kognitif ini, maka anak usia sekolah dasar akan lebih memahami pembelajaran melalui hal-hal yang disajikan secara konkret atau nyata. Selain itu anak-anak sangat erat sekali dengan kegiatan bermain. Hatta (2021) menyatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Sebagaimana besar proses belajar anak dilakukan melalui permainan. Dengan permainan anak dapat menciptakan sesuatu yang ada dalam pikirannya. Alat permainan merupakan sarana dan prasarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadari, baik menggunakan teknologi modern maupun sederhana, bahkan dapat juga

bersifat tradisional. Permainan tradisional merupakan aktivitas bermain yang berasal dari budaya dan tradisi lokal, diwariskan secara turun-temurun, dimainkan dengan alat sederhana, menjaga warisan budaya, serta memberikan manfaat dalam berinteraksi sosial, fisik dan mental anak. Sebagaimana yang dikemukakan Dienes dalam Tembokan (2020) bahwasannya “setiap konsep atau prinsip matematika yang diajarkan dalam bentuk konkret akan lebih dipahami anak, serta dalam proses pembelajaran dapat meningkat apabila kegiatan tersebut dilakukan dengan bermain

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah pada hari selasa, tanggal 10 Oktober 2023, menunjukkan bahwa siswa kurang minat dan kurang antusias dalam pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya bertanya dan menjawab. Selain itu siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena siswa hanya mendengarkan dan langsung mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Terdapat siswa yang belum bisa menyatakan ulang sebuah konsep, dari penjelasan yang sudah diberikan oleh guru, contohnya mengenai rumus, masih banyak siswa yang tidak mengingat rumus yang sudah dijelaskan oleh guru, selain itu masih terdapat siswa yang masih kesulitan dalam menentukan rumus luas bangun datar. Serta dalam pembelajaran guru tidak menggunakan media.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas IV yang dilakukan pada hari selasa, tanggal 10 Oktober 2023 diperoleh hasil bahwa siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah memiliki kemampuan pemahaman konsep yang masih rendah, khususnya pemahaman konsep matematika luas bangun datar. Sebagaimana siswa masih kesulitan dalam menyatakan ulang sebuah konsep, sehingga mereka merasa kesulitan dalam pengaplikasian ke soal. Sering kali siswa tidak bisa mengerjakan karena tidak tahu rumus mana yang digunakan dalam menyelesaikan soal tersebut. Dalam pembelajaran di sekolah khususnya luas bangun datar, guru hanya memanfaatkan buku LKS sebagai pedoman dalam mengajar, guru belum pernah menggunakan media atau permainan dalam pembelajaran, karena ketersediaan media atau permainan pembelajaran di sekolah masih minim dan belum ada inovasi untuk menggunakan permainan yang menarik dan praktis. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran terdapat beberapa siswa yang bosan dan

merasa matematika merupakan mata pelajaran sulit dan banyak rumus yang harus dihafal. Dengan itu proses belajar mengajar belum mencapai tingkat yang optimal. Berdasarkan hasil wawancara siswa kelas IV yang dilakukan pada hari Selasa, tanggal 10 Oktober 2023 diperoleh hasil bahwa sebagian besar siswa kurang menyukai matematika karena sulit menemukan rumus untuk mengerjakan soal, dan mereka tidak menghafal rumus, siswa merasa semangat jika diajar menggunakan permainan dan berdiskusi kelompok karena merasa tidak membosankan. Selain itu siswa juga merasa kesulitan saat mengingat rumus dan pemahaman konsep, serta siswa kurang aktif dalam pembelajaran dikarenakan siswa sudah tidak menyukai pelajaran matematika.

Berdasarkan hal tersebut, sebagai seorang guru harus dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah, serta membantu siswa agar mencapai hasil belajar yang optimal, dengan itu guru harus menanamkan pemahaman konsep yang kuat. Salah satu langkah yang dapat diambil dalam pembelajaran matematika adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Sebagai seorang guru yang efektif harus mampu memahami karakteristik siswanya, dimana anak usia sekolah dasar menurut teori kognitif pada fase operasional konkret. Sebagaimana yang dikemukakan Hatta (2021) ada kesenjangan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, dengan itu pembelajaran akan lebih efektif jika menggunakan permainan. Namun pada kenyataannya dari hasil observasi dan wawancara di atas, menunjukkan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran atau media permainan. Guru hanya menggunakan buku paket dan buku LKS. Selain itu dalam proses pembelajaran guru hanya menjelaskan dan menulis di papan tulis tanpa adanya media pembelajaran, sehingga siswa tidak tertarik dan merasa bosan dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada, solusi yang dapat dilakukan dalam penelitian ini adalah penggunaan media permainan dalam pembelajaran harus lebih ditekankan. Media yang dibutuhkan dari permasalahan yang ada yaitu media berbasis permainan, media konkret, media yang dapat dimainkan ditempat terbuka, media permainan yang melibatkan kerjasama kelompok, media permainan yang mampu meningkatkan kemampuan motorik siswa, media permainan yang mampu

merangsang sebuah konsep bangun datar, media permainan yang memungkinkan pemain bekerja sama untuk menerapkan konsep matematika terutama bangun datar. Dari kebutuhan tersebut, yaitu media yang diterapkan dikelas IV adalah media permainan *sunda manda*, karena di dalam permainan tersebut melibatkan diri dalam permainan fisik dan ketrampilan motorik sehingga dapat memberikan sejumlah manfaat yang dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika. Adapun kelebihan dalam permainan *sunda manda* yaitu: 1) beberapa variasi aturan atau teknik dalam permainan mampu melibatkan pengenalan pola. Kemampuan ini dapat mentransfer ke pemahaman tentang pola dan struktur geometris dalam bangun datar. 2) permainan dimainkan dalam tim, pemain perlu komunikasi dan bekerja sama. Hal ini dapat mengembangkan ketrampilan sosial dan kolaboratif yang juga penting dalam memecahkan masalah matematika termasuk konsep bangun datar. 3) pembelajaran menjadi aktif, permainan ini melibatkan partisipasi fisik dan pemikiran cepat, menciptakan pembelajaran aktif. Dalam permainan ini, anak-anak melempar kayu ke dalam kotak dan melompat dari satu kotak ke kotak lain, setelah itu anak-anak mampu belajar konsep matematika melalui bentuk bangun datar yang ada di dalam permainan tersebut. Oleh karena itu, permainan tradisional *sunda manda* dapat digunakan dalam konteks pembelajaran matematika. Dengan cara ini, siswa akan mendapatkan banyak manfaat secara tidak langsung melalui permainan *sunda manda* (Kusumawati et al., 2018).

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menjadikan permainan tradisional *sunda manda* sebagai subjek dalam penelitiannya dan mendukung penelitian ini, seperti yang dilakukan oleh Mulyasari, dkk pada tahun (2021). Berdasarkan analisis data yang dilakukan, diperoleh hasil yang signifikan, dimana hasil ketuntasan klasikal sebesar 84,6% dan hasil uji *Paired Sample T-Test* yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep geometri siswa (Mulyasari et al., 2021). Peneliti lainnya yang mendukung yaitu, hasil penelitian Eyan & Syafruddin (2021) menunjukkan bahwa media permainan engklek yang dikembangkan memenuhi kategori valid dari ketiga validator dengan perolehan skor rata-rata 4,27 dari ahli materi 3,7 dari ahli pembelajaran 4,46.

Dengan hasil rata-rata dari seluruh penilaian, dapat disimpulkan bahwa media permainan tradisional engklek memenuhi kriteria penggunaan yang sesuai.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat dibuktikan bahwa permainan tradisional *sunda manda* layak digunakan dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, yang didukung dengan pendapat para ahli dan diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya yang terkait, maka peneliti akan mengkaji permasalahan melalui penelitian “ Pengaruh Permainan Tradisional *Sunda Manda* Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan permainan tradisional *sunda manda* terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah ?
2. Apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep matematika setelah diterapkan permainan tradisional *sunda manda* pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang diharapkan berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan permainan tradisional *sunda manda* terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah.
2. Mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep matematika setelah diterapkan permainan tradisional *sunda manda* pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, Adapun kedua manfaat tersebut adalah sebagai berikut.

### 1.1.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai masalah media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga siswa dapat mencari solusi dengan menggali pengetahuannya secara logis.

### 1.1.2 Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis bagi sekolah, bagi guru, bagi siswa dan bagi peneliti yang diuraikan sebagai berikut.

#### 1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah di Madrasah Ibtidaiyah, terutama dalam hal pemanfaatan permainan tradisional *sunda manda* sebagai alat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 2. Bagi Guru

Diharapkan bahwa permainan tradisional *sunda manda* dapat menjadi pilihan yang efektif dalam konteks pembelajaran matematika, terutama untuk melatih siswa dalam kemampuan pemahaman konsep matematika.

#### 3. Bagi Siswa

Diharapkan, penggunaan permainan tradisional *sunda manda* yang menarik dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa melalui pembelajaran yang aktif dan menghibur.

#### 4. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini yaitu pengaplikasian ilmu yang telah didapat selama perkuliahan, menambah wawasan pengetahuan dan keterampilan peneliti khususnya dalam penggunaan media permainan,

serta mampu menjadi bekal bagi peneliti untuk menjadi guru yang kreatif dan professional di masa mendatang.

## **1.5 Definisi Operasional**

### **1.5.1 Permainan Tradisional *Sunda Manda***

Permainan tradisional *sunda manda* adalah suatu kegiatan bermain yang memberikan kesenangan dan telah ada sejak lama, dan terus dilestarikan hingga saat ini, untuk generasi selanjutnya. Di dalam permainan tradisional *sunda manda* banyak mengandung manfaat, khususnya keaktifan serta pemahaman anak terhadap geometri. Secara khusus, dalam konteks permainan *sunda manda*, menjelaskan bahwa permainan tersebut melibatkan anak-anak yang melompat-lompat pada sejumlah bidang datar yang sudah ditentukan aturan tertentu.

### **1.5.2 Pemahaman Konsep Matematika**

Pemahaman konsep matematika adalah kemampuan individu untuk sepenuhnya memahami dan menguasai suatu prinsip, dan aturan dasar dalam matematika. Pemahaman konsep mencakup kemampuan seseorang untuk menjelaskan, menggambarkan, dan menerapkan konsep-konsep matematika dalam berbagai konteks. Pemahaman konsep matematika melibatkan kemampuan untuk menghubungkan berbagai konteks matematika, memecahkan masalah yang melibatkan konsep-konsep tersebut, dan berpikir secara kritis dan kreatif dalam menerapkan matematika dalam situasi dunia nyata. Hal ini memungkinkan individu untuk lebih dari sekedar menghafal rumus atau aturan tetapi benar-benar memahami dan mampu mengaplikasikan matematika dengan pemahaman yang mendalam.