

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika berperan krusial dalam membentuk pola pikir siswa agar lebih logis, sistematis, dan kritis, sehingga mereka dapat menghadapi tantangan kehidupan dengan lebih baik (Zulmaulida et al., 2021). Berbagai studi mengungkap adanya kesenjangan antara praktik pembelajaran matematika di sekolah dengan harapan yang diinginkan. Masalahnya sangat kompleks, mulai dari kesulitan siswa dalam berpikir matematis hingga kurangnya minat belajar yang berkelanjutan (Salamah, 2022).

Masalah umum dalam pembelajaran matematika mencakup beberapa aspek (Permatasari, 2021). Pertama, prestasi siswa dalam ajang kompetisi internasional dan hasil Asesmen Nasional masih jauh dari harapan. Kedua, minat belajar matematika siswa cenderung rendah, yang disebabkan oleh persepsi bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan metode pembelajaran yang kurang menarik. Ketiga, faktor eksternal seperti kurangnya dukungan sarana dan prasarana pembelajaran serta kurikulum yang kurang relevan juga turut berkontribusi terhadap rendahnya kualitas pembelajaran matematika (Yolanda, 2020).

Masalah khusus yang seringkali menjadi fokus perhatian adalah rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Kurangnya minat dan semangat belajar ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti persepsi siswa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit, metode pembelajaran yang monoton, atau kurangnya relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh pun kurang maksimal (Salamah, 2022).

Kondisi di lapangan yang peneliti peroleh melalui hasil observasi di SDN 1 PELEMKEREP pada hari selasa tanggal 10 November 2023 ditemukan kenyataan bahwa hasil belajar matematika siswa di kelas V SDN 1

PELEMKEREP masih rendah, rata-rata hasil belajar matematika tersebut masih



dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu masih dibawah 70. Hal yang memicu rendahnya hasil belajar matematika tersebut yaitu siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang susah dan membingungkan sehingga banyak dari siswa yang kurang memiliki motivasi untuk mempelajari matematika.

Hal lain yang menjadi penyebab siswa tidak suka pembelajaran matematika yaitu gaya pengajaran yang diterapkan guru masih bersifat sederhana. Guru biasanya hanya menggunakan metode ceramah, guru menulis sementara siswa mencatat serta guru terlalu serius dalam menjelaskan materi (Korompot et al., 2020). Salah satu penyebab utama rendahnya hasil belajar matematika adalah metode pengajaran yang masih konvensional. Banyak guru yang hanya berfokus pada penyampaian rumus secara hafalan tanpa memberikan penjelasan yang mendalam mengenai konsep matematika. Akibatnya, siswa kesulitan untuk menerapkan rumus tersebut dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran, seperti alat peraga atau teknologi, membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa dan pada akhirnya bermuara pada hasil belajar yang kurang memuaskan (Mardiyah, 2022).

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu (Yandi et al., 2023). Hasil belajar merujuk pada kompetensi ataupun kecakapan yang dapat diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar mencakup kecakapan siswa dalam berbagai aspek, seperti pengetahuan, sikap, dan keterampilan, yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran (S. Rahman, 2022).

Hasil belajar perlu ditingkatkan, karena hasil belajar menjadi tolak ukur untuk melihat seberapa jauh perubahan yang terjadi dalam diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran (Mahdalena, 2022). Jika hasil belajar siswa rendah, maka akan ada berbagai macam konsekuensi yang mungkin dapat terjadi, salah satunya yaitu menyebabkan prestasi belajar matematika siswa

rendah. Hasil belajar dianggap sangat penting serta bisa mencerminkan hasil dari kegiatan belajar yang telah dilakukan (Nabillah & Abadi, 2020).

Rendahnya prestasi belajar matematika memiliki konsekuensi yang luas, baik dalam jangka pendek maupun panjang. Selain berdampak negatif pada aspek akademik, emosional, dan sosial siswa, hal ini juga dapat menghambat pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien (S. Rahman, 2022).

Hasil belajar siswa merupakan hasil interaksi yang kompleks antara berbagai faktor internal dan eksternal. Dengan memahami faktor-faktor tersebut, guru, orang tua, dan pihak sekolah dapat bekerja sama untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal sehingga setiap siswa dapat mencapai potensi terbaiknya (Mahdalena, 2022). Untuk mengatasi anggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, guru perlu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Hal ini dapat dilakukan dengan cara mengombinasikan berbagai metode pembelajaran dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa (Mulyasari et al., 2021)

Media pembelajaran tidak selalu berbentuk benda maupun aplikasi elektronik lainnya, media pembelajaran juga bisa berbentuk permainan, salah satunya yaitu permainan tradisional. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran sering kali dikenal sebagai pendekatan “belajar sambil bermain”. Permainan edukatif efektif digunakan sebagai media belajar matematika untuk siswa sekolah dasar (Emalasari & Wulandari, 2022). Permainan sebagai media pembelajaran mempunyai beberapa keunggulan diantaranya yaitu memberikan kesenangan dan hiburan kepada siswa. Belajar melalui permainan tradisional dapat membuat siswa merasa senang atau *goodmood* sehingga proses belajarnya lebih maksimal (Matulesy & Muhid, 2022).

Permainan tradisional adalah kegiatan yang dapat menimbulkan rasa senang bagi anak-anak. Permainan tradisional biasanya memakai alat

sederhana dan merupakan bagian dari budaya lokal yang diwariskan dari generasi ke generasi menurut tradisi nenek moyang (Pratiwi & Pujiastuti, 2020). Permainan tradisional umumnya diwariskan oleh leluhur dan menggunakan bahan alami seperti bambu, kayu, batu, dan lainnya. Permainan tradisional juga menekankan nilai-nilai kebersamaan dan keakraban, karena biasanya dilakukan secara bersama-sama (Suhendri & Ningsih, 2023).

Contoh permainan tradisional yang bisa digunakan menjadi media pembelajaran adalah "Permainan Engklek". Engklek, dalam bahasa Jawa, adalah permainan yang memanfaatkan permukaan atau bidang datar sebagai arena bermainnya serta dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya (S. Rahman, 2022). Peneliti memilih permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. permainan engklek tidak hanya sekedar permainan tradisional, tetapi juga merupakan alat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Melalui permainan ini, siswa dapat mengembangkan berbagai keterampilan yang sangat berguna untuk kehidupan mereka di masa depan (D. A. Santoso, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap potensi etnomatematika dalam pembelajaran matematika melalui integrasi permainan engklek dan ukir Jepara. Ukir Jepara, dengan pola geometris yang kompleks dan simetris, menawarkan banyak peluang untuk pembelajaran konsep-konsep matematika seperti simetri, transformasi, dan proporsi. Dengan mengadaptasi motif ukir Jepara ke dalam permainan engklek, diharapkan siswa tidak hanya dapat belajar matematika dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang warisan budaya local (Priyanto et al., 2022). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran matematika yang bermakna dan berbudaya (Mulyasari et al., 2021).

Beberapa penelitian yang hampir serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu menggunakan pendekatan etnomatematika dalam pembelajaran matematika, namun penelitian yang sudah ada tersebut belum

ada yang konsentrasi mengkaji pada kajian etnomatematika Kota Jepara yang dikonsentrasikan pada “Seni Ukir Kota Jepara”. Oleh sebab itu, sebagai tema yang menarik untuk dibicarakan pada masa ini, peneliti merasa tertantang untuk mengkaji lebih dalam lagi tema tersebut yang dikombinasikan dalam penyajian materi matematika menggunakan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran.

Berbagai penelitian yang mengulas, seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Fitriyah (2018) dengan artikelnya yang bertajuk “Pengaruh Penggunaan Metode Drill Berbantuan Permainan Engklek Termodifikasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII” dalam artikel ini, penulis menyimpulkan bahwa metode *drill* berbantuan permainan engklek termodifikasi berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII. Hal tersebut dibuktikan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan nilai t_{hitung} yaitu 2,895 sedangkan t_{tabel} 1,691. Berbagai penelitian yang serupa dengan mengkaji pembelajaran matematika yang dikaitkan dengan lokal budaya juga dilakukan oleh Wijayanti (2018) yang menunjukkan hasil bahwa terdapat nilai korelasi sebesar 0,685 menunjukkan adanya hubungan kedua variabel yang kuat. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan engklek berbasis etnomatematika terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas III materi bangun datar SD Muhammadiyah 22 Sruni Surakarta.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK MELALUI PENDEKATAN ETNOMATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SDN 1 PELEMKEREP”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas V SDN 1 PELEMKEREP antara sebelum dan sesudah menerapkan permainan tradisional engklek melalui pendekatan etnomatematika?
2. Apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 PELEMKEREP sesudah menerapkan permainan tradisional engklek melalui pendekatan etnomatematika?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain, yaitu:

1. Mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas V SDN 1 PELEMKEREP antara sebelum dan sesudah menerapkan permainan tradisional engklek melalui pendekatan etnomatematika.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 PELEMKEREP sesudah menerapkan permainan tradisional engklek melalui pendekatan etnomatematika.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini di harapkan bisa bermanfaat dan berguna sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat Teoretis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian ini dapat bermanfaat terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan pemahaman konsep geometri bangun ruang di jenjang Sekolah Dasar.
- 2) Penelitian ini dapat bermanfaat untuk mendapatkan teori baru tentang penerapan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran melalui pendekatan etnomatematika berbasis budaya lokal Kota Jepara.

2. Manfaat Praktis

- 1) Untuk siswa, bisa meningkatkan minat dan hasil belajar mereka di sekolah.

- 2) Bagi guru, penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dapat membantu meningkatkan penggunaan media dan metode pembelajaran.
- 3) Bagi sekolah, dapat membantu dalam pengembangan profesionalisme guru dan perbaikan sistem pendidikan di sekolah.
- 4) Bagi peneliti, penelitian ini dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan mereka sebagai calon guru yang lebih kreatif dan inovatif. Selain itu, peneliti juga dapat memperoleh pemahaman tentang seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran melalui pendekatan etnomatematika yang berbasis pada budaya lokal Kota Jepara.

E. Definisi Operasional

Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Melalui Pendekatan Etnomatematika Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 1 PELEMKEREP” maka definisi operasional yang perlu dijelaskan yaitu:

1. Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang telah diwariskan dari generasi ke generasi dalam suatu komunitas atau budaya tertentu. Permainan ini biasanya dilakukan di luar ruangan dan melibatkan aturan serta cara bermain yang telah ditetapkan oleh tradisi atau kebiasaan setempat.

2. Engklek

Engklek merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang dimainkan di atas bidang datar ataupun tanah yang dilakukan dengan cara menggambarkan kotak-kotak pada bidang datar tersebut lalu dilompati menggunakan satu kaki dari satu kotak ke kotak yang lain.

3. Etnomatematika

Etnomatematika adalah bidang studi yang mempelajari peran dan penggunaan matematika dalam budaya dan masyarakat tertentu. Etnomatematika menggabungkan prinsip-prinsip etnografi, antropologi, dan matematika untuk menyelidiki bagaimana matematika digunakan, diajarkan, dan dipahami oleh kelompok-kelompok budaya yang berbeda di seluruh dunia. Pada penelitian ini yang menjadi kajian etnomatematika yaitu penggunaan seni ukir jepara yang akan dikombinasikan dalam penerapan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah perubahan dalam perilaku, pemahaman pengetahuan, dan pengalaman seseorang yang muncul sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar merujuk pada kecakapan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa mengikuti proses belajar. Kecakapan yang dimiliki oleh siswa tersebut dapat mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar diukur melalui nilai *pretest* dan *posttest*, yang mencerminkan peningkatan pengetahuan siswa sesudah mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar dianggap sebagai variabel terikat.