

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sistem pendidikan di Indonesia dirancang untuk membangun atau mengembangkan potensi peserta didik dan mengembangkan keterampilan agar membentuk suatu karakter bangsa yang baik. Secara umum pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pendidikan dapat berbentuk formal, informal, dan non formal, pendidikan formal di sekolah memiliki jangka waktu tertentu, mulai dari pendidikan sekolah dasar sampai kepada sekolah menengah atas bahkan sampai ke perguruan tinggi, semuanya menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi individu dalam mengembangkan potensinya (Sumiati & Mustoip, 2023)

Adanya pendidikan yang baik bagi seorang individu, maka membawa perubahan besar terhadap diri sendiri bagi individu. Pendidikan memberikan peluang untuk bersaing di dunia yang semakin maju. Oleh karena itu, terdapat berbagai macam cara untuk meningkatkan mutu pendidikan yang ada. Pendidikan pertama yang diterima oleh seorang anak dari orang tuanya adalah yang sangat penting, sehingga anak perlu dididik sejak dalam kandungan hingga anak dilahirkan. Anak tidak hanya mendapatkan pendidikan dari orang tuanya, namun anak juga mendapatkan pendidikan dari sumber yang ada di luar, contohnya seperti pendidikan sekolah dasar (Desi dkk., 2022)

Pendidikan sekolah dasar adalah proses awal dalam menjalankan suatu pendidikan dalam pembentukan sikap maupun karakter yaitu melalui proses pembelajaran. Pembelajaran pada

tahap sekolah dasar biasanya siswa lebih cenderung bermain dari pada belajar. Menurut (Wote dkk., 2021) mengemukakan bahwa bermain adalah landasan perkembangan dan sumber energi bagi siswa. Ketika guru dan siswa bermain bersama, siswa menjadi bersemangat dan pada saat yang sama siswa dapat memfokuskan energinya untuk memilih kegiatan pembelajarannya, oleh karena itu sebagai tenaga pendidik perlu menerapkan sistem pembelajaran yang menarik yang bisa mengajak siswa belajar sambil bermain yaitu seperti menggunakan media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat pendukung yang dapat mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam suatu proses pembelajaran. Untuk meningkatkan dan menarik perhatian siswa, guru perlu memperhatikan media pembelajaran agar dapat meningkatkan rasa semangat belajar siswa, bersosialisasi dengan teman sebaya maupun teman disekitarnya, lalu siswa bisa mandiri dalam menentukan ketertarikan dan keterampilannya. Media pembelajaran dapat memudahkan guru untuk menyampaikan kesulitan dalam pembelajaran matematika. Salah satu media yang dapat mendukung tercapainya proses pembelajaran matematika adalah permainan tradisional congklak (Warni dkk., 2021).

Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu hingga saat ini yang dapat mengembangkan keterampilan siswa dan di turunkan dari generasi ke generasi berikutnya salah satunya permainan tradisional congklak. Menurut (Rahmasari dkk., 2023) mengemukakan bahwa congklak adalah salah satu permainan tradisional di Indonesia yang populer dan terkenal di kalangan anak – anak sejak zaman dahulu hingga sekarang yang di mainkan secara berpasangan dengan memasukkan biji – bijian kedalam sebuah wadah. Dengan permainan tradisional congklak, siswa dapat bermain sambil belajar berhitung dari bilangan yang paling kecil hingga besar dengan menggunakan biji - biji congklak, permainan congklak lebih

tepat untuk diterapkan sebagai media pembelajaran, karena siswa akan bersemangat dan lebih aktif belajar dalam menunjang kemampuan berhitung

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar guru perlu memperhatikan tahap perkembangan kognitif anak agar pembelajaran yang disampaikan dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Kognitif adalah kemampuan belajar atau kecerdasan untuk mempelajari keterampilan yang baru. Salah – satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam proses pembelajaran yaitu melalui media permainan tradisional congklak. Menurut (Matulesy dkk., 2022) mengemukakan bahwa permainan tradisional congklak dapat digunakan sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung, dan mengenal konsep bilangan pada anak di dasarkan penyesuaiannya dengan dunia anak-anak yang biasanya lebih tertarik belajar yang dikemas dalam permainan.

Menurut (Fydarliani dkk., 2023) mengemukakan bahwa manfaat yang terdapat pada permainan tradisional yang membentuk perkembangan anak yaitu; (a) Psikomotorik, melatih kemampuan motorik halus ; (b) Emosional, melatih kesabaran dan ketelitian ; (c) Kognitif, melatih kemampuan menganalisa dan menyusun strategi; (d) Sosial, menjalin kontak sosial dengan teman sebaya serta melatih jiwa sportifitas. Kemudian, bermain congklak bisa membuat siswa akan bersemangat dan lebih aktif belajar sesuai dengan tahap perkembangan dan menunjang kemampuan berhitung. Oleh karena itu, permainan tradisional congklak lebih tepat untuk diterapkan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran matematika

Matematika merupakan salah – satu bidang studi yang terdapat pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi, matematika merupakan ilmu dasar yang mempunyai ide-ide abstrak yang berisi simbol, bentuk, angka dan bilangan.

Anak usia sekolah dasar pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak. Karena keabstrakannya matematika relatif tidak mudah untuk dipahami oleh siswa sekolah dasar pada umumnya (Susanto, 2019, hal. 196)

Menurut (Nuraena dkk., 2023) mengemukakan bahwa kemampuan berhitung adalah penguasaan terhadap ilmu dasar yang merupakan bagian dari matematika yang meliputi penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian yang perlu dihitung kemudian memecahkan suatu permasalahan yang dilakukan dengan cara dihitung. Dalam kaitan ini bahwa salah-satu cabang matematika adalah berhitung. Akan tetapi sering terdapat banyaknya siswa yang kesulitan dalam menghitung soal – soal yang di berikan oleh guru sehingga membuat siswa menjadi takut dalam belajar matematika. Dengan adanya media permainan tradisional congklak dapat menarik perhatian siswa agar belajar matematika yang awalnya menakutkan bisa menjadi sebuah pembelajaran yang menyenangkan dan dapat melatih siswa untuk berhitung. Dengan demikian siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran yang di berikan oleh guru.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada bulan Januari 2024 di SD Negeri 008 Palembang. Hasil observasi menyatakan bahwa guru hanya memfasilitasi media pembelajaran berupa gambar sebagai media berhitung dalam pembelajaran matematika. Guru juga menjelaskan bahwa pada saat pembelajaran sering menggunakan metode ceramah dari pada menggunakan media dan juga ditemukan beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan matematika pada materi berhitung. Bahwa penyebab siswa masih belum memahami pembelajaran tentang berhitung karena media sederhana seperti media gambar yang di gunakan dan pada saat pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah. Menurut (Amin,2022, hal, 20) mengemukakan bahwa metode ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerapan dan penuturan lisan dari guru ke peserta didik. Sehingga masih

banyak siswa yang belum paham tentang materi berhitung. Jika dilihat dari nilai kemampuan berhitung siswa pada mata pelajaran matematika cenderung masih rendah. Hasil wawancara dengan guru kelas 1 yaitu ditemukan bahwa sebanyak 50% siswa yang masih kurang dalam hal berhitung, 30% siswa yang sudah hampir bisa berhitung. Dan 20% siswa yang sudah bisa berhitung. Guru kelas 1 SD Negeri 008 Palembang juga menjelaskan belum menerapkan media pembelajaran permainan tradisional congklak pada pembelajaran matematika dikelas 1. Sehingga diperlukan alat pendukung untuk menunjang proses pembelajaran matematika yaitu dengan penggunaan media permainan tradisional congklak .

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Matematika Siswa Kelas 1 Negeri 008 Palembang.”**

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah yaitu :

1. Pada pembelajaran matematika siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan matematika yaitu pada materi operasi hitung penjumlahan.
2. Pada pembelajaran matematika diperlukan media pembelajaran alternatif yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Agar ruang lingkup penelitian ini tidak meluas, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti agar penelitian menjadi lebih fokus pada siswa kelas 1 SD Negeri 008 Palembang. Adapun masalah tersebut sebagai berikut:

1. Buku yang di gunakan pada penelitian ini yaitu buku matematika pada materi penjumlahan kelas 1 tema 6 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia tahun 2022, Penerbit Pusat Perbukuan dengan Penulis Dara Retno Wulan, Rasfaniwaty
2. Media yang dipakai pada penelitian ini menggunakan media permainan tradisional congklak
3. Subjek yang akan diteliti adalah siswa kelas 1 SD Negeri 008 Palembang

### **1.2.3 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Permainan Tradisional Congklak Berpengaruh Terhadap Kemampuan Berhitung Matematika Siswa Kelas 1 SD ?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah permainan tradisional congklak berpengaruh terhadap kemampuan berhitung matematika siswa kelas 1 SD

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Untuk menambah ilmu pengetahuan tentang pembelajaran yang menggunakan media permainan tradisional congklak

#### **2. Manfaat Praktis**

Adapun beberapa manfaat praktis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

a) Bagi Siswa

Untuk kedepannya di harapkan agar siswa dapat menguasai pembelajaran matematika tentang materi berhitung melalui permainan congklak khususnya untuk siswa kelas 1 SD Negeri 008 Palembang.

b) Bagi Guru

Untuk menambah informasi dan inspirasi tentang model pembelajaran yang menarik yaitu belajar sambil bermain melalui permainan congklak agar guru dapat menerapkannya pada pembelajaran berikutnya.

c) Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini di harapkan dapat memberikan masukan dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran yang ada disekolah