

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu subjek yang penting bagi manusia karena matematika memiliki peran dalam berbagai sendi kehidupan manusia. Matematika berperan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan ilmu pengetahuan lain maupun pengembangan ilmu pengetahuan matematika itu sendiri (Siagian, 2016). Matematika juga dapat digunakan sebagai media menyampaikan informasi melalui bahasa matematika, misalnya dengan menyajikan persoalan kedalam model matematika yang dapat berupa diagram, grafik, maupun tabel (Rismawati, 2016). Dengan mengkomunikasikan gagasan, pemikiran, maupun informasi dengan bahasa matematika justru akan lebih praktis, sistematis dan efisien. Manfaat mempelajari matematika diantaranya: 1) melatih kesabaran, 2) melatih kecermatan/ ketelitian, 3) melatih cara berfikir, 4) menjadi dasar pokok ilmu, 5) melatih kedisiplinan diri, 6) membantu berdagang (Yudha, 2019).

Matematika yang pada umumnya dipandang sebagai ilmu pengetahuan yang bersifat abstrak karena mengandung simbol-simbol yang tidak ada dalam kehidupan nyata membuat siswa kesulitan memahami konsep matematika yang diajarkan. Untuk memahami suatu konsep matematika yang abstrak tidaklah mudah sehingga perlu diajarkan dari hal yang konkrit barulah menuju ke konsep yang abstrak tersebut (Fauzi, 2014). Oleh karena itu, pembelajaran matematika dengan mengaitkan matematika dengan realita dan kegiatan manusia sehari-hari sangat dirasa perlu. Selain dengan menyisipkan sehari-hari dalam materi dan contoh

soal, dapat juga dengan melakukan secara langsung aktivitas-aktivitas tersebut ketika proses pembelajaran. Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat melihat serta merasakan langsung fungsi matematika dalam aktivitas sehari-hari sehingga siswa dapat memahami konsep matematika secara utuh.

Pembelajaran matematika yang masih monoton dan kurang bermakna menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan dalam memperhatikan pelajaran. Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan di MTs Negeri 2 Konawe Selatan yang telah dilakukan ketika tengah masuk mata pelajaran matematika dimana kebanyakan siswa kurang memperhatikan pembelajaran yang diajarkan. Mereka cenderung ingin agar proses pembelajaran cepat berakhir dan mencari berbagai kesibukan yang tidak relevan dengan proses pembelajaran seperti bermain dengan teman sebangkunya. Selain itu kurangnya keaktifan siswa juga tampak ketika proses pembelajaran yang mana hanya beberapa siswa yang memiliki ketertarikan untuk bertanya dan juga menjawab pertanyaan dari guru.

Banyak cara dapat dilakukan guru untuk menarik perhatian siswa dalam mempelajari matematika, seperti dengan memadukan konten matematika dengan aktifitas sehari-hari maupun dengan budaya setempat. Dengan mengaitkan materi matematika dengan budaya dapat menjadi alternatif pembelajaran melihat Indonesia yang memiliki beragam budaya dengan relasi terhadap konsep matematika sangat beragam pula. Salah satu budaya Indonesia yang ada di setiap suku bangsa dan memiliki banyak keterkaitan dengan matematika adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan tradisi rakyat di suatu daerah, permainan ini berfungsi sebagai sarana yang baik dalam mengembangkan pendidikan anak (Diantama, 2018). Permainan tradisional

cenderung mendorong agar anak bergerak dan beraktivitas, sehingga mereka akan jauh lebih sehat, selain itu permainan tradisional yang rata-rata dilakukan bersama-sama, mendorong anak-anak untuk belajar bekerja sama dan saling menghargai (Yudiwinata & Handoyo, 2014).

Selain manfaat dalam menanamkan nilai-nilai karakter, dalam permainan tradisional juga terdapat nilai-nilai pembelajaran khususnya matematika. Permainan tradisional dapat melatih kecakapan dalam berhitung, berfikir, dan berlogika (Sari & Switania, 2021). Terdapat aktivitas-aktivitas dalam permainan tradisional yang berupa menghitung, membilang, mengelompokkan hingga membentuk bentuk geometri yang terdapat dalam permainan tradisional (Fadila & Mariana, 2018). Dengan melakukan aktivitas bermain diharapkan agar pemain dalam hal ini peserta didik dapat memperoleh pemahaman terhadap konsep-konsep matematika yang terdapat dalam permainan yang dimainkan, melatih diri agar terampil menggunakan operasi-operasi dan aturan-aturan yang berlaku (Saputra, 2016).

Hubungan antara matematika dan budaya disebut sebagai etnomatematika. Etnomatematika didefinisikan sebagai cara-cara khusus yang dipakai oleh suatu kelompok masyarakat tertentu dalam melakukan aktivitas seperti mengelompokkan, mengurutkan, berhitung, mengukur, dan aktivitas yang matematis (Rachmawati, 2012). Etnomatematika memiliki tujuan untuk memahami hubungan antara matematika dan budaya, sehingga siswa maupun masyarakat umum dapat lebih memahami serta matematika akan menjadi lebih mudah dipahami (Abdullah, 2017). Adanya unsur matematika yang terkandung dalam berbagai permainan tradisional dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran

matematika yang lebih bermakna bagi siswa. Dengan menggunakan permainan tradisional, diharapkan siswa akan melihat aplikasi matematika dalam kehidupan sehari-hari, bukan hanya melihat matematika sebagai sesuatu yang abstrak (Sari & Switania, 2021). Hal ini diharapkan akan menjadikan pembelajaran matematika lebih menyenangkan dan materi lebih mudah dipahami.

Salah satu contoh permainan yang banyak memiliki relasi dengan materi matematika adalah tek-tekan. Permainan tek-tekan yaitu permainan tradisional yang dimainkan oleh dua regu yaitu regu pemukul dan regu penangkap. Permainan ini menggunakan alat dari dua potongan bambu atau kayu yang satu menyerupai tongkat berukuran kira-kira 30 cm dan lainnya berukuran lebih pendek. Tek-tekan biasanya dilakukan di lapangan atau halaman tanah terbuka tujuannya agar lebih leluasa dalam bermain. Permainan ini juga terdapat diberbagai daerah lainnya hanya saja terdapat perbedaan dalam penyebutan nama permainan ini seperti gatrik, tak kadal, patil lele, maupun benthik juga terdapat beberapa perbedaan dalam pelaksanaan permainan ini (Handayani & Irawan, 2021).

Pemilihan permainan tradisional tek-tekan sebagai objek utama dalam penelitian karena permainan ini merupakan salah satu permainan yang pernah dimainkan oleh sebagian siswa di MTs Negeri 2 Koawe Selatan terkhusus kelas VII B sebagai sampel penelitian. Selain itu, permainan tradisional tersebut dipandang mengandung unsur matematika yang terkandung didalamnya. Anggapan tersebut juga diperkuat dengan beberapa penelitian-penelitian relevan sebelumnya yang membahas permainan serupa walaupun dengan nama yang berbeda.

Salah satu penelitian yang serupa adalah yang dilakukan oleh Saputra (2016) dengan kesimpulan bahwa dalam bermain gatrik (tek-tekan), anak-anak

sudah melakukan aktivitas serta mengenal konsep matematika yaitu mengukur jarak, menjumlahkan, dan menuliskan bilangan. Penelitian lain yang membahas hal serupa adalah penelitian oleh Handayani & Irawan (2021) yang mengungkap unsur matematika dalam permainan gatrik yang tanpa disadari anak sudah belajar matematika secara sederhana. Unsur matematika tersebut terdapat dari berbagai hal seperti alat yang digunakan yang mengandung unsur perbandingan, pada saat pembagian regu pemain apabila terdapat anak 9 maka terlihat anak sudah dapat membedakan antara bilangan ganjil dan genap dimana jumlah peserta ketika dibagi menjadi 2 tim. Selain itu, pada saat melakukan perhitungan point yang diperoleh menggunakan alat tersebut juga anak sudah dapat mengenal bilangan dan kemampuan berhitung.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu permainan tek-tekan ini sendiri merupakan permainan yang berada di daerah tempat peneliti melakukan penelitian yaitu di desa Lapoa, kecamatan Tinaggea yang mana dari permainan tersebut dilakukan eksplorasi terkait perbedaannya dengan permainan-permainan sejenis yang berada di daerah lain. Selain itu, pada penelitian terdahulu hanya berfokus pada eksplorasi aktivitas matematika pada permainan saja, sedangkan pada penelitian kali ini akan di kaji konsep-konsep matematika yang terdapat pada setiap aspek dalam permainan yang sama yaitu tek-tekan. Kemudian dari konsep-konsep matematika tersebut dipilih satu materi yang menjadi fokus implementasi pada pembelajaran di MTs Negeri 2 Konawe Selatan. Implementasi tersebut tidak hanya menyajikan materi atau soal yang bercirikan permainan tek-tekan di kelas, tapi juga akan mempraktekkan permainan tersebut

didisela-sela pembelajaran untuk lebih menampakkan konsep matematika yang tengah dipelajari dalam permainan.

Pembelajaran matematika dengan konteks implementasi permainan tradisional dikelas VII MTs Negeri 2 Konawe Selatan belum pernah diterapkan oleh guru matematika sebelumnya. Tujuan utama dari implementasi ini, yaitu agar siswa dalam hal ini anak-anak menyadari bahwa permainan yang pernah dimainkan ternyata memiliki kaitan dengan konsep matematika yang dipelajari disekolah. Dengan demikian, maka peneliti mengangkat sebuah penelitian yang mengkaji hal tersebut dengan judul “Eksplorasi Konsep Matematika Pada Permainan Tradisional Tek-Tekan Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Matematika”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Pembelajaran matematika yang bersifat abstrak dan tidak disisipkan dengan aktivitas nyata secara langsung seringkali menimbulkan rasa jenuh dan bosan bagi siswa.
2. Konsep matematika yang diajarkan hanya secara numerik dan kurang ada relasi dengan aktivitas yang dekat dengan siswa membuat siswa kurang memahami konsep matematika secara utuh.
3. Siswa kurang menyadari bahwa aktivitas sehari-hari memiliki relasi dengan konsep matematika

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka ditetapkanlah batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Permainan tradisional yang dieksplorasi dan diterapkan dalam pembelajaran hanya pada permainan tradisional tek-tekan.
2. Aspek yang diukur adalah hasil belajar siswa setelah di lakukan implementasi konsep matematika dalam permainan tradisional tek-tekan pada siswa kelas VII di MTsN 2 Konawe Selatan tahun ajaran 2022/2023 semester genap.
3. Konsep matematika yang diimplementasikan dalam pembelajaran hanya pada konsep perbandingan senilai.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana konsep matematika yang terdapat pada setiap aspek dalam permainan tradisional tek-tekan?
2. Apakah implementasi konsep matematika dalam permainan tradisional tek-tekan pada proses pembelajaran meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII di MTsN 2 Konawe Selatan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian kali ini yaitu:

1. Untuk mengetahui konsep matematika yang terdapat pada setiap aspek dalam permainan tradisional tek-tekan.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VII di MTsN 2 Konawe Selatan dengan implementasi konsep matematika dalam permainan tradisional tek-tekan pada proses pembelajaran.

1.6 Defenisi Operasional

1. Eksplorasi merupakan suatu tindakan atau kegiatan menjelajah, mengkaji, menelusuri, menelaah suatu hal yang dijadikan sebagai objek penelitian. Objek eksplorasi dalam penelitian ini adalah konsep matematika yang terdapat pada setiap aspek dalam permainan tradisional tek-tekan seperti dalam aspek aturan bermain, alat yang digunakan, bentuk lapangan, maupun cara ataupun proses dalam memainkan tersebut. Selain itu juga akan dieksplorasi terkait perbedaan permainan ini yang menjadi ciri khas dan pembeda dari permainan sejenis di daerah lain.
2. Permainan tradisional dipahami karena pendiri atau penciptanya yang lama, diturunkan dari satu generasi ke generasi lainnya dan ditandai dengan kesederhanaan bahannya.
3. Permainan tradisional tek-tekan permainan tradisional yang dimainkan oleh dua regu/ tim yaitu tim penjaga dan tim pemain. Permainan ini menggunakan alat dari dua batang kayu/ bambu, yang salah satu nya memiliki ukuran 2 atau 3 kali lebih besar dari yang lainnya. Dalam bermain biasanya dilakukan di lapangan atau halaman tanah terbuka. Permainan ini terdapat diberbagai daerah lain hanya saja terdapat beberapa perbedaan dalam pelaksanaan permainan dan juga perbedaan dalam penyebutan nama permainan ini seperti gatrik, tak kadal, patil lele, maupun benthik. Sedangkan tek-tekan ini sendiri merupakan penyebutan yang ada di daerah tempat peneliti melakukan penelitian yaitu di desa Lapoa, kecamatan Tinaggea.
4. Implementasi adalah tindakan/ pelaksanaan suatu hal yang telah disusun secara matang. Implementasi yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan

penerapan konsep matematika yang terdapat dalam permainan tradisional tek-tekan pada proses pembelajaran. Proses implementasi tidak hanya menyajikan materi atau soal yang memiliki keterkaitan dengan permainan tek-tekan, tapi juga akan mempraktekkan permainan tersebut didisela-sela pembelajaran untuk lebih menampakkan konsep matematika yang tengah dipelajari dalam permainan. Dari berbagai konsep matematika yang diperoleh dari hasil eksplorasi dipilih konsep perbandingan senilai karena materi tersebut tengah diajarkan pada saat peneliti melakukan penelitian.

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan dan pemahaman penulis khususnya dalam mengetahui apa saja konsep matematika yang terdapat dalam permainan tradisional tek-tekan dan bagaimana implementasinya dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar matematika pada materi tertentu.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dapat memajukan pendidikan serta perkembangan dengan memperbaiki kualitas guru dan peserta didik, sehingga mampu bersaing dengan sekolah lain.

b. Bagi Guru

Menjadi pertimbangan guru untuk menyusun strategi pembelajaran yang lebih menyenangkan salah satunya dengan menerapkan permainan tradisional.

c. Bagi Siswa

Dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa melalui implementasi permainan tradisional yang menyenangkan, sehingga dapat menjadikan sebagai motivasi diri untuk meningkatkan semangat belajar.

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat digunakan sebagai salah satu sumber untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang alternatif pembelajaran yang menyenangkan.

