

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dalam pembelajaran matematika berbagai metode pembelajaran telah dikembangkan untuk dapat menarik perhatian dan meningkatkan hasil siswa salah satunya adalah mengembangkan pembelajaran matematika dengan metode permainan. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai. Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak, dan dari jenuh menjadi semangat.<sup>1</sup>

Metode Permainan atau metode bermain secara umum merupakan alat bantu dalam proses pembelajara, yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran<sup>2</sup>. Dakon atau congklak adalah permainan rakyat yang sudah berkembang cukup lama di kawasan Melayu dengan sebutan yang berbeda-beda: di Malaysia dan beberapa daerah di kepulauan Riau dikenal dengan sebutan Congklak, di Filipina disebut Sungka, di Sri Lanka dikenal dengan Cangka, di Thailand Tungkayon, dan di beberapa daerah lain di Indonesia seperti di Sulawesi disebut Mokaotan, Maggaleceng, Aggalacang dan Nogarata. Ada juga yang menyebutnya Congkak seperti daerah-daerah yang ada di pulau Jawa.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> M. Sobry Sutikno. *Belajar dan Pembelajaran*. (Lombok; Holistica, 2013). Hlm. 101

<sup>2</sup> Yulia Rizki Ramadhani, *dkk. Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif*. (Yayasan Kita Menulis; 2020). Hlm. 85

<sup>3</sup> Dheka D. A. Rusmana, *PERMAINAN CONGKAK: Nilai dan Potensinya bagi Perkembangan Kognitif Anak*. (Bandung; Universitas Pasundan, 2010). Jurnal Pendidikan. Vol. 2, No. 3. Hlm. 104

Permainan matematika adalah suatu kegiatan yang mengembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional pengamatan matematika, tujuan ini dapat menyangkut aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif.<sup>4</sup> Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri.<sup>5</sup> Menurut Ahmad Susanto, Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.<sup>6</sup>

Saat ini masih banyak siswa yang mengeluh kesulitan dalam berkonsentrasi pada saat belajar. Khususnya pada mata pelajaran matematika yang dianggap oleh kebanyakan siswa sebagai pelajaran yang sulit. Meskipun demikian tidak dapat dipungkiri bahwa matematika penting bagi kehidupan manusia. Kesulitan belajar yang dialami oleh siswa antara lain disebabkan oleh metode mengajar guru yang terkesan kaku akibatnya siswa tidak sepenuhnya memahami apa yang mereka pelajari. Anak tidak dibiarkan menemukan pengalaman matematika dalam kehidupan sehari-hari, hal ini menimbulkan anggapan bahwa pelajaran matematika hanya hal yang membosankan dan sesuatu yang menakutkan. Terkadang siswa pun beranggapan guru yang mengajar pelajaran matematika adalah guru yang menakutkan karena kurang menarik dalam menyampaikan materi.

---

<sup>4</sup>Ruseffendi, E.T. *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. (Bandung; Tars, 2006). Hlm. 312

<sup>5</sup>Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar & Pembelajaran*. (Jakarta; Rineka Cipta, 2015). Hlm. 7

<sup>6</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Grenamedia Group; Jakarta, 2016). Hlm. 5

Padahal matematika merupakan salah satu pengetahuan manusia yang paling bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Hampir setiap bagian dari hidup kita mengandung matematika, sehingga anak-anak membutuhkan pengalaman yang tepat untuk bisa menghargai kenyataan bahwa matematika adalah pelajaran yang penting untuk masa depan mereka. Oleh karena itu, metode pembelajaran matematika yang baik haruslah bisa menarik hasil belajar siswa sehingga ilmu yang disampaikan dapat lebih mudah diterima.

Dari hasil wawancara dengan guru wali kelas IV SD Negeri 23 Palembang pada tanggal 19 Februari 2020 yaitu ibu Husna menyatakan bahwa minat siswa pada mata pelajaran matematika sangatlah tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan antusiasnya siswa selama proses pembelajaran. Siswa terlihat aktif, cenderung mendengar dan mencatat apa saja yang disampaikan oleh guru sehingga pembelajaran berjalan baik. Pada saat diberikan kesempatan untuk bertanya sebagian besar siswa bertanya, mengetahui sampai dimana kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang harus mereka kuasai.

Dilihat dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang guru gunakan, guru lebih memilih metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Metode Pembelajaran tersebut membuat situasi belajar mengajar siswa menjadi tidak nyaman, tidak menimbulkan ketertarikan dan membosankan. Metode ceramah merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan penyajian materi melalui penjelasan lisan oleh seorang guru kepada siswa-siswanya.<sup>7</sup>

Metode ini adalah sebuah cara melaksanakan pembelajaran yang dilakukan guru secara monolog dan hubungan satu arah, perhatian terpusat pada

---

<sup>7</sup>Husna, Guru Kelas 4, *Recana Pelaksanaan Pembelajaran* . SD Negeri 23 Palembang. 2020

guru sedangkan para siswa hanya menerima secara pasif, mirip anak balita yang sedang disuapi dan terkesan siswa hanya sebagai objek yang selalu mengagap benar apa-apa yang disampaikan guru.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil dari penelitian yaitu Menurut Ni Nyoman Darminiasih,dkk tahun 2014 dengan judul “Pengunaan Metode Bermain Permainan Tradisional dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa dan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Serbana Sari” Hasil Penelitian ini menggunakan metode bermain permainan tradisional dapat secara bermakna meningkatkan kemampuan berbahasa dan sosial emosional anak kelompok B TK Sevana Sari Denpasar tahun ajaran 2013/2014. Hayatinnupus dan Indah Permatasari tahun 2019 dengan judul “Penerapan Metode Permainan dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas 1 Sekolah Dasar” bahwa Hasil penelitian Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan kata dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan di kelas I sekolah dasar.

Jadi, menurut beberapa penelitian terdahulu penulis menunjukkan bahwa metode permainan, hasil belajar siswa lebih baik dari hasil belajar siswa yang tidak menggunakan metode permainan terhadap pelajaran matematika SD Negeri 23. Maka dari itu penulis tertarik untuk menggunakan metode yang sama untuk mengidentifikasi hasil belajar matematika di Palembang karena hasil belajar disekolah tersebut masih tergolong rendah dan melihat apakah Penerapan Metode Permainan Dakon/Congklak dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika.

---

<sup>8</sup> Sutikno M. Sobry. *Belajar dan Pembelajaran*. (Lombok; Holistica, 2013). Hlm. 92

Berdasarkan observasi awal tersebut, Usaha perbaikan yang dilakukan adalah dengan menerapkan metode permainan. Peneliti menerapkan metode permainan agar dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan. Penerapan Metode Permainan Dakon/Congklak diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Metode Permainan Dakon/Congklak Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD Negeri 23 Palembang”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana Hasil Belajar siswa sebelum dan sesudah Penerapan Metode Permainan Dakon/Congklak pada Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa di kelas 4 SD Negeri 23 Palembang?
2. Adakah Pengaruh Penerapan Metode Permainan Dakon/Congklak pada mata pelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa di kelas 4 SD Negeri 23 Palembang?

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka peneliti memberikan batasan masalah yang akan dibatasi pada SD Negeri 23 Palembang, Kelas IV B, Semester 1, Mata Pelajaran Matematika pada Materi KPK dan FPB.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui Hasil Belajar siswa sebelum dan sesudah Penerapan Metode Permainan Dakon/Congklak pada Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa di kelas 4 SD Negeri 23 Palembang
2. Untuk mengetahui pengaruh metode permainan dakon/congklak dalam mata Pelajaran matematika siswa Kelas 4 di SD Negeri 23 Palembang.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### **1. Secara teoritis**

Menambah Pengetahuan penulis dan pembaca tentang pengaruh metode permainan dakon/congklak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya materi tentang KPK dan FPB.

##### **2. Secara Praktis**

###### **a. Bagi Siswa**

Diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan Hasil belajar dalam mata pelajaran matematika sehingga siswa dapat lebih aktif.

###### **b. Bagi Guru**

Sebagai masukan atau alternatif untuk memvariasikan pendekatan mengajarnya dengan menggunakan Metode Permainan dalam proses pembelajaran dan sebagai contoh dalam rangka Penerapan Metode Permainan Dakon/Congklak pada pelajaran matematika maupun mata pelajaran lain.

### **c. Bagi Sekolah**

Sebagai bahan masukan bagi sekolah tentang Penerapan Metode Permainan Dakon/Congklak dalam rangka meningkatkan Hasil belajar dan kualitas pembelajaran matematika, dan dapat mengkondisikan dan memfasilitasi guru-guru untuk menerapkan metode yang dapat mengaktifkan siswa.

## **F. Tinjauan Pustaka**

Berdasarkan hasil kajian yang relevan mengenai Metode Permainan dapat disimpulkan bahwa dengan Metode Permainan, Hasil Belajar siswa dapat lebih meningkat, seperti halnya telah terdapat beberapa peneliti, antara lain :

1. Menurut Budi Akta Setya alumni Universitas Shanata Drama tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Modul Permainan Tradisional Anak Untuk Pembelajaran Kelas 1 SD Tema 4 Subtema 1” bahwa Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa Pengembangan Modul Pembelajaran Permainan Tradisional Anak Untuk Pembelajaran Kelas 1 SD Tema 4 Subtema 1 sangat baik berdasarkan Angket Penilaian para ahli. Dari Penelitian ini ada Persamaan dan Perbedaan antara dengan Penelitian yang saya lakukan. Persamaannya adalah fokus peneliti terdahulu untuk mencari Metode Permainan dan Hasil Belajar siswa. Perbedaannya penelitian ini menggunakan pembelajaran Tematik, sedangkan saya Pembelajaran Matematika.
2. Erna Budiyati alumni Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2014 dengan judul “Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Minat Belajar

IPA Siswa Kelas V SD Negeri Krogowanan, Kecamatan Sawangan Tahun Ajaran 2013/2014” bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas V SDN Krogowanan dalam pembelajaran IPA dapat meningkat melalui penerapan metode permainan. Persamaannya adalah Peneliti Terdahulu meneliti tentang Metode permainan. Perbedaan Penelitian ini memfokuskan untuk Meningkatkan Minat Belajar, sedangkan saya fokus meningkatkan hasil belajar

3. Eny Widyastuti alumni Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2013 dengan judul “Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Permainan Tengram pada Mata Pelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas II SD Negeri Dukun 2 Kecamatan Dukun, Magelang” bahwa hasil Pada siklus I rata-rata skor minat belajar matematika siswa menjadi 93, pada siklus II menjadi 99. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan skor minat belajar matematika siswa dari pra siklus ke siklus I sebesar 3 poin, sedangkan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 6 poin. Persamaan Penelitian ini menggunakan Mata pelajaran Matematika. Perbedaannya adalah Penelitian Ini dilakukan di kelas II SD Negeri Dukun 2, sedangkan penelitian yang saya lakukan nanti pada kelas IV SD Negeri 23 Palembang.
4. Lis Fatmawati alumni Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2013 dengan judul “Keefektifan Metode Permainan untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN Senden Mungkid Magelang.” Bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan, efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar IPS siswa. Persamaannya adalah penelitian ini



menggunakan jenis penelitian Eksperimen-Kuantitatif. Perbedaannya adalah penelitian ini memfokuskan pada Mata Pelajaran IPS, sedangkan saya menggunakan Mata pelajaran Matematika

5. Sri Asriani Sulaeman alumni UIN Allaudin Makassar tahun 2012 dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Permainan Pada Siswa Kelas V Mi As’adiyah 170 Layang Makassar” bahwa Hasil analisis statistik deskriptif terhadap aktivitas, minat dan respon siswa terhadap metode permainan positif, pemahaman materi dan konsep dari matematika dengan metode ini menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum diterapkan metode permainan. Persamaan Penelitian ini menggunakan Mata pelajaran Matematika. Perbedaannya adalah Penelitian Ini dilakukan di kelas II Mi As’adiyah 170 Layang Makassar, sedangkan penelitian yang saya lakukan nanti pada kelas IV SD Negeri 23 Palembang