

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPA merupakan suatu persiapan dan pengalaman instruktif yang dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan pemikiran imajinatif siswa yang dapat menangani kemampuannya dalam mengembangkan data baru sebagai upaya untuk mengikis dominasi materi matematika yang luar biasa. Matematika merupakan salah satu bidang ilmu survei yang ada pada jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat sekolah. Pembelajaran bersifat korespondensi dua arah, pelatihan diselesaikan oleh pendidik sebagai instruktur, sedangkan pembelajaran diselesaikan oleh siswa.¹

Matematika merupakan ilmu tentang struktur yang terorganisir dengan baik. Mengingat deduksi, kata matematika mengandung arti “data diperoleh dengan berpikir”. Ilmu pengetahuan dituangkan atas dasar pemikiran manusia yang berkaitan dengan pertimbangan, siklus dan berpikir. Sebelum tahapan-tahapan lainnya, ilmu pengetahuan digariskan dari kontribusi manusia terhadap dunia tepatnya, kemudian

¹ Megasari,1 “Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Berbasis Permainan Domino Matematika Terhadap Proses Belajar Siswa Kelas Iii Di Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Palembang” Universitas Negeri Raden Fatah Palembang,1 Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan,1 2015.1

pengalaman ini dijaga dalam wilayah luasan, dijaga secara eksperimental dan menyematkan dengan pemikiran sehingga muncul suatu tujuan sebagai pemikiran matematis.²

Pemikiran matematis merupakan pertimbangan-pertimbangan baru dalam mengorkestrasikan ilmu dengan mempertimbangkan ciri-ciri yang tersurat atau mengumpulkan model dan non-model dalam penghitungan angka. Pemikiran mendasar yang dapat familiar bagi siswa adalah pemikiran bilangan dan pemikiran numerik. Dalam menunjukkan kedua pemikiran tersebut, siswa mengenal beberapa hal yang ada di lingkungan sekitar sekolah sehingga pemikiran matematis tersebut senantiasa dapat dilihat lebih nyata lagi oleh siswa.³ Memahami pemikiran matematis adalah bagian penting dari pengalaman instruktif sains. Memahami pemikiran matematika juga merupakan pembenaran penting untuk menangani masalah matematika yang tiada henti dalam kehidupan normal sehari-hari. Siswa dikatakan menguasai pemikiran dengan harapan siswa dapat menggambarkan pemikiran, mengenal dan memberi model atau tidak terjadinya pemikiran, menumbuhkan kemampuan

²Ika Rizki Agustina,1 "Analisis Kesalahan Siswa Kelas VIII Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Bentuk Uraian Berdasarkan Taksonomi Solo",1 Universitas Negeri Semarang1 Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam,1 2015.1

³ Novikasari,1 Ifada (2016)1 *Matematika Dalam Program Pendidikan Anak Usia Dini*.1 Bunayya:1 Jurnal Pendidikan Anak,1 Vol1 2,1 H.1 1

membuat hubungan matematis antara berbagai perenungan, memahami bagaimana pertimbangan matematis dihubungkan satu sama lain sehingga diperoleh pemahaman yang luas. dikembangkan, dan menggunakan matematika dalam pengaturan. angka-angka luar. Dengan cara ini kemampuan menggenggam tidak dapat diberikan secara efektif.⁴

Mengenal angka-angka pada siswa yang lebih muda merupakan hal yang penting karena akan mempermudah siswa dalam mengikuti siklus pendidikan tambahan khususnya pada model matematika. Pemikiran angka berfungsi sebagai landasan untuk mendominasi pemikiran matematika dan kemampuan yang akan menjaga siswa tetap tepat pada jadwal untuk menghindari frustrasi numerik di masa depan. Angka sendiri merupakan suatu susunan benda atau angka yang dapat memberi arti. Angka terus diasosiasikan dengan sesuatu yang diciptakan melalui interaksi dan gambar angka. Menurut pandangan matematis, bilangan adalah sesuatu yang dinamis, yang secara khusus merupakan permulaan atau pemikiran manusia yang pokok yang ada dalam otak manusia itu sendiri, atau dapat dikatakan bahwa bilangan merupakan salah satu bagian yang tidak dapat digambarkan mengingat tidak dapat digambarkan. dijelaskan

⁴1 Nilai Kusumawati,1 *“Pemahaman1 Konsep1 Matematik1 Dalam1 Pembelajaran1 Matematika”1* FKIP1 Program1 Studi1 Pendidikan1 Matematika1 Universitas1 PGRI1 Palembang,1 20081

dengan kata-kata, sesuatu yang terkait dengan total atau nilai yang sangat besar⁵

Dalam proses belajar mengajar didalam kelas ternyata permainan juga dapat berperan sebagai alat bantu untuk membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan terlebih lagi kalau permainan itu menyenangkan bagi siswa akan membuat mereka nyaman dan mudah menyerap serta menerapkan kedalam pelajaran, jenis permainan yang dapat menyampaikan sebuah pelajaran terlebih lagi permainan itu dapat sekaligus dilestarikan dari generasi kegenerasi. Bermain membantu remaja mengatasi kecemasan dan perjuangan yang luar biasa karena ketegangan berkurang dalam bermain, anak dapat mengatasi masalah. Bermain memberikan anak-anak untuk menyalurkan kelebihan energi alami dan emosi yang terkendali, yang menumbuhkan kemampuan anak untuk menangani masalah. Meski demikian, tidak banyak permainan yang bermanfaat dan informatif, banyak juga yang membutuhkan manfaat bahkan membahayakan perkembangan mental remaja. Penting atau tidaknya suatu permainan tergantung pada pengaturan permainan sebenarnya. Meski pengaturannya sempurna, ada berbagai hikmah yang bisa diambil dari latihan bermain. Beberapa dari sudut pandang ini menggabungkan

⁵1 Haerani1 Nur,1 *Membangun1 Karakter1 Anak1 Melalui1 Permainan1 Anak1 Tradisional,1* FP1 Universitas1 Negeri1 Makassar,1 (87-89),1 H.87-88

pemilihan cara untuk berkomunikasi secara sosial, sehubungan dengan sudut pandang masyarakat, mempelajari empati dan memilih cara untuk berkolaborasi dalam suatu kelompok.⁶ Contoh permainan-permainan tradisional yang dapat kita masukan kedalam sebuah pelajaran apalagi didalam pelajaran matematika yaitu, permainan Palak Babi. Permainan Palak Babi adalah permainan yang dimainkan diwaktu senggang atau sedang keluar main di sekolah. Permainan ini dapat dilakukan di halaman atau lapangan terbuka. Belajar dengan memanfaatkan permainan palak babi ini ternyata cukup diminati untuk anak-anak yang pada dasarnya mereka hanya tertarik dengan permainan dan bukan dengan pembelajaran yang berpangku pada buku panduan, dan ternyata setelah dilakukan uji coba dengan para siswa yang ada di Sekolah Dasar Negeri 100 Seluma, yang tadinya mereka hanya tau itu sekedar bermain saja ternyata juga bisa menjadi sebuah bahan untuk mereka belajar pada mata pelajaran Matematik, sangatlah efisien membuat anak-anak menjadi suka terhadap pelajaran Matematika sejak dini sebab akan berkelanjutan di saat mereka sudah mulai beranjak ke Sekolah Menengah Pertama.

Sebelum diangkat dalam permasalahan penelitian, permainan palak babi ini belum pernah sama sekali diterapkan

⁶1 Pengaruh1 Permainan1 Ice...,1 Charolina1 Sulistiowati,1 FKIP1 UMP,1 2014

didalam kelas sebagai bahan ajar untuk siswa oleh para guru yang mengajar di Sekolah dasar Negeri 100 Seluma. Selanjutnya, akibat tertunda dari wawasan yang diperoleh sesuai dengan asumsi yang telah ditetapkan sebelumnya. Agar siswa lebih semangat dan bersemangat dalam berlatih dan menggunakan permainan ini. Siswa dalam mengikuti pembelajaran terlihat lebih aktif dan tertarik untuk belajar Matematika dengan menggunakan permainan.

Berdasarkan penjelasan mengenai konsep bilangan yang dirancang dalam dalam permainan palak babi diatas, media sangat penting bila digunakan dalam pembelajaran pemikiran bilangan. Dalam pengalaman mengajar dan mengembangkan yang dirangkai dengan permainan, hal ini jelas masuk akal bagi siswa kelas III dan IV yang meskipun mengikuti model, masih sangat bersemangat menghadapi hal-hal baru. Dalam memberikan pembelajaran hendaknya dipadukan dengan media pembelajaran lainnya. Sesuai tujuannya, media pencerahan dapat mendesain ulang keterlibatan instruktif siswa dengan pertunjukan yang konsekuennya harus lebih mengembangkan hasil belajar yang ingin dicapai. Jadi menggunakan prosedur bermain palak babi harus mempunyai pilihan untuk menambah keuntungan dan batasan matematika siswa. Demikian pula untuk menunjukkan hipotesis yang dilakukan oleh para ahli materi pelajaran, diyakini bahwa nantinya tata cara belajar dan bermain dengan

menggunakan media permainan standar atau terdekat dapat digunakan dalam pembelajaran berpikir bilangan.

Dari materi diatas peneliti ingin mengangkat sebuah judul yaitu **“Analisis Etnomatematika Pada Permainan Palak Babi Terhadap Konsep Bilangan Pada Anak Sekolah Dasar Kelas III dan IV SDN 100 Seluma”**

B. Identifikasi Masalah

Penggunaan media dalam pembelajaran wali kelas merupakan kebutuhan yang tidak bisa diabaikan. Hal ini terlihat mengingat pengalaman berkembang yang dialami siswa bersifat terkunci.⁷ Merencanakan permainan menjadi suatu pemikiran pembelajaran merupakan suatu perbaikan pembelajaran yang mula-mula harus diupayakan kelayakannya dalam hal minat dan pembelajaran menghasilkan penilaian tersebut. Permasalahan yang jelas pembuktiannya adalah berdasarkan hal-hal sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman bilangan adalah hal yang paling mendasar didalam pelajaran matematika.
2. Minimnya pengetahuan guru tentang permainan yang bersangkutan dengan pelajaran matematika seperti konsep bilangan terutama pada permainan palak babi.

⁷1 Ibid.1 Halaman1 6

C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian kali ini adapun pembatasan permasalahan pada hal-hal berikut

1. Materi pada penelitian ini hanya mengenai bilangan dasar dan permainan Palak babi dengan menggunakan konsep bilangan pada kelas III dan IV SDN 100 Seluma.
2. Permainan lokal tersebut hanya membahas tentang permainan Palak Babi yang ada di daerah SDN 100 Seluma yaitu lebih tepatnya berada di desa Padang Kelapo Kec Semidang Alas Maras Kab Seluma.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan pada pembahasan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini antara lain :

1. Bagaimana cara kerja permainan palak babi didalam materi konsep bilangan pada mata pelajaran matematika kelas III dan IV SDN 100 Seluma ?
2. Bagaimana kajian etnomatematika pada permainan palak babi terhadap konsep bilangan untuk siswa kelas III dan IV SDN 100 Seluma?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan pada penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui cara kerja permainan palak babi didalam materi konsep bilangan pada mata pelajaran matematika kelas III dan IV SDN 100 Seluma.
2. Mengetahui kajian etnomatematika pada permainan palak babi terhadap konsep bilangan untuk siswa kelas III dan IV SDN 100 Seluma.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ada diatas maka daripada itu manfaat pada penelitian ini yaitu :

1. Secara Teoritis

Dipercayai bahwa lambatnya hasil penilaian ini dapat mendorong data tentang memilah-milah cara untuk menangani pemikiran angka, khususnya bagi siswa kelas lebih muda, sehingga diyakini bahwa asosiasi pendidikan dapat dengan cepat menghilangkan gagasan pembelajaran.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru

Guru dapat termotivasi untuk selalu memperhatikan tingkat pemahaman anak sekolah dasar terhadap pemahaman konsep bilangan, pemahaman siswa tersebut dapat diperhatikan dan di pantai dari tahapan yang dilalui siswa batas mana kemampuan siswa

tersebut. Dengan menggunakan metode pemahaman konsep bilangan dengan menggunakan permainan dapat mempermudah guru dalam penyampaian serta meneliti kembali kemampuan siswa dalam pembelajaran Matematika.

b. Bagi Siswa

Penerapan konsep bilangan dengan menggunakan metode permainan Siswa diyakini sangat perlu mudah mengelola dan menangani permasalahan yang berkaitan dengan mata pelajaran matematika. Hal ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami masalah desakan dan menjadikannya lebih langsung dalam menanganinya.

c. Bagi Sekolah

media dapat digunakan secara terus menerus dalam pembelajaran yang lebih kreatif, terutama sekolah yang perlu menyampaikan berbagai permainan yang mudah dilihat dalam pembelajaran yang berhubungan dengan bilangan.