

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah penentu perkembangan serta kemajuan dalam negeri. UU No. 22 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan bukan hanya berkaitan tentang individu secara pribadi namun juga berkaitan dengan keterampilan ataupun kemampuan yang dibutuhkan oleh masyarakat, bangsa serta negara. Pendidikan mempunyai fungsi penting untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang dapat beradaptasi dengan perkembangan dan kemajuan IPTEK. Pendidikan diharapkan tak hanya mampu melahirkan penerus bangsa yang berkualitas dalam bidang IPTEK namun juga mampu melahirkan penerus bangsa yang memiliki keimanan serta ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan usaha dan strategi guna mendukung terlaksananya program pendidikan. Mendapatkan pendidikan yang berkualitas merupakan kesempatan bagi setiap warga negara yang diawali dari pendidikan usia dini atau TK sampai ke bangku kuliah atau perguruan tinggi.<sup>1</sup> Pemerintah mewajibkan seluruh warga negaranya untuk mendapatkan pendidikan dasar. Hal ini dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru

---

<sup>1</sup> Alice Yeni Verawati Wote, Mardince Sasingan, dan Yunita Kasiang, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Congklak Pada Siswa Kelas II SD Inpres Wosia," *International Journal of Elementary Education* Vol. 4, No. 1 (2020): 107.

mempunyai tanggung jawab dalam membimbing dan mengajar siswa sehingga siswa mampu menjadi manusia yang taat dalam beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mempunyai ilmu pengetahuan dan keterampilan, mempunyai budi pekerti yang baik, menjadi pribadi mandiri dan bertanggung jawab.

Sekolah tingkat dasar atau SD adalah bentuk pendidikan dasar yang mempunyai fungsi penting dalam menciptakan penerus bangsa yang mampu hidup dan bersosialisasi dengan baik. Tujuannya untuk terwujudnya kemajuan suatu bangsa dan negara. Guru dan siswa memiliki peran yang interaktif di lingkungan sekolah, guru memiliki tugas mendidik serta mengajar siswa sedangkan siswa memiliki tugas untuk belajar serta menerima pelajaran dari guru.<sup>2</sup> Jadi, guru merupakan orang yang mentransfer ilmu baik pengetahuan maupun keterampilan kepada siswa yang telah menjadi tanggung jawabnya.

SD Negeri Bujur Timur 3 merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di Jl. Raya Co' Gunung, Desa Bujur Timur, Kec. Batu Marmar, Kab. Pamekasan. SDN Bujur Timur 3 ini juga telah berakreditasi B dengan kondisi sekolah yang baik dan lingkungannya yang bersih membuat para siswa nyaman dalam belajar. Pada saat ini SDN Bujur Timur 3 melaksanakan pembelajaran tatap muka sepenuhnya. Karena jumlah siswa di setiap kelas tidak begitu banyak sehingga semua siswa dimasukkan setiap hari. Dengan 5 jam pelajaran untuk kelas 3 sampai 6 dan 3 jam pelajaran untuk kelas 1 dan 2.

---

<sup>2</sup> Ibid., 108.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri Bujur Timur 3 pada tanggal 17 Juli 2021. Peneliti berbincang-bincang dengan salah satu guru disana tentang proses pembelajaran yang ada di SDN Bujur Timur 3. Guru tersebut bernama ibu Munirah. Ibu Munirah merupakan wali kelas 1. Peneliti berbincang banyak dengan ibu Munirah dan yang cukup menyita perhatian peneliti adalah ketika ibu Munirah menjelaskan tentang proses pembelajaran di kelasnya.

Dalam proses pembelajarannya ibu Munirah lebih menekankan pada pelajaran berhitung dan menulis. Bukan berarti pelajaran yang lainnya tidak diajarkan, namun lebih difokuskan pada pelajaran berhitung dan menulisnya. Hal yang cukup menyita perhatian peneliti ketika berbincang dengan ibu Munirah yaitu ketika jam pelajaran berlangsung dan pada saat itu pelajaran Tema yang ada mata pelajaran Matematikanya, maka ibu Munirah lebih menekankan Matematikanya, karena menurutnya siswa kelas 1 membutuhkan waktu cukup lama untuk bisa mengerti terutama tentang berhitung, meskipun ada satu dua orang yang cepat tanggap tentang pelajaran berhitung tersebut.<sup>3</sup>

Mempelajari Matematika sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Depdiknas pada tahun 2006 dalam standart kompetensi mata pelajaran Matematika menyebutkan bahwa pelajaran Matematika penting untuk diajarkan kepada seluruh siswa. Dilakukannya hal tersebut agar siswa dapat berpikir logis, kreatif, sistematis, analistis, dan dapat bekerjasama. Kompetensi ini sangat dibutuhkan supaya siswa mempunyai kemampuan

---

<sup>3</sup> Munirah, Wali Kelas 1, *Wawancara Langsung* (17 Juli 2021)

dalam memperoleh, mengelola serta memanfaatkan informasi dalam hidup bermasyarakat.

Memilih dan menemukan media yang akan digunakan merupakan tugas pendidik sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. Sharon menyebutkan bahwa media adalah alat komunikasi dan sumber informasi. Sementara Robert Heinich, dkk, mengungkapkan bahwa media merupakan terhubungnya sumber informasi dan penerima informasi di dalam saluran informasi. Dalam hal ini media dapat diartikan sebagai fasilitas komunikasi untuk memperjelas arti atau makna antara komunikator dan penerima komunikasi (komunikan). Media juga merupakan sebuah alat perantara yang digunakan pendidik dalam menjelaskan materi yang sulit ke kompleks agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien.<sup>4</sup>

Media pembelajaran mempermudah guru didalam menjelaskan materi pelajaran kepada siswa, dilakukannya proses tersebut supaya semua materi pelajaran tersampaikan dengan baik kepada siswa, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dari sebelumnya dengan system belajar yang lebih berkesan dan menarik. Media pembelajaran mempunyai dampak yang begitu besar atas terciptanya proses belajar yang menyenangkan dan juga akan berdampak pada kualitas pembelajaran. siswa bisa memahami materi pelajaran yang sulit yaitu dengan guru memberikan pemahaman yang lebih mudah dan jelas melalui media pembelajaran.<sup>5</sup> Yang harus diperhatikan yaitu untuk memilih media pembelajaran tentunya harus

---

<sup>4</sup> Zaiful Rosyid, dkk, *Ragam Media Pembelajaran* (Batu: Literasi Nusantara: 2019), 4-5.

<sup>5</sup> *Ibid.*, 8.

selaras dengan perkembangan siswa dan berorientasi pada proses pembelajaran agar lebih menyenangkan.

Pemilihan media yang tepat akan berpengaruh dalam perolehan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah memperoleh pengalaman saat belajar. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru perlu memilih media yang disukai atau disenangi oleh siswa tentunya sesuai dengan materi serta tingkat kelas yang akan diajarkan. Penelitian kali ini berdasarkan permasalahan yang terdapat di SDN Bujur Timur 3 peneliti memfokuskan pada siswa kelas rendah yaitu kelas 1 dengan mata pelajaran matematika tentang penjumlahan dan pengurangan. Pada dasarnya pada pelajaran matematika membutuhkan praktik langsung agar siswa mudah memahami materi dan juga agar pelajaran matematika itu tidak terlihat sulit maka peneliti memilih media permainan congklak sebagai medianya.

Permainan congklak mampu dijadikan pilihan atau alternatif sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran konsep matematika contohnya menjumlahkan dan mengurangi. Congklak atau disebut juga dengan Dakon merupakan permainan tradisional yang identik dengan anak perempuan dikarenakan anak-anak perempuanlah yang banyak atau sering memainkannya. Permainan ini dikenal dengan sebutan congklak, dhakona atau dhakon, dan dakon di pulau Jawa. Di Sumatra, permainan ini disebut dengan congklak. Dentuman lamban adalah sebutan permainan congklak pada daerah Lampung, serta di Sulawesi permainan ini mempunyai banyak

sebutan yaitu: Maggaleceng, Mokaotan, Nogarata dan Aggalacang. Di Malaysia populer dengan sebutan congklak dan Mancala adalah permainan congklak dalam bahasa Inggris.<sup>6</sup>

Dahulu congklak biasa dimainkan dibawah pohon rindang atau di depan rumah. Papan congklak dan biji congklak merupakan peralatan yang digunakan pada permainan ini. Papan congklak biasanya terbuat dari kayu atau plastic. Dalam papan congklak ada 16 lubang dengan 14 lubang kecil dan 2 lubang yang besar yang terdapat di pinggir kanan dan kiri. Untuk biji congklak dapat menggunakan biji karet, biji sawo, kerikil, kelereng atau bisa juga menggunakan cangkang kerang. Biji congklak harus berjumlah 98 buah.<sup>7</sup>

Permainan congklak dapat menumbuhkan sifat jujur dalam diri siswa. Dalam memainkan permainan congklak ini sangat mudah karena tidak membutuhkan juri. Sehingga siswa mampu membiasakan sifat jujur dikarenakan jurinya merupakan lawan mainnya. Selain dapat menumbuhkan sifat jujur, bermain congklak juga dapat mengembangkan ketelitian, ketekunan, kesabaran, dan kerja keras, juga dapat melatih siswa dalam mengatur strategi. Menurut Nataliya, permainan congklak ini efektif digunakan pada pelajaran berhitung dan permainan congklak ini bisa

---

<sup>6</sup> Erlin Prasetyo dan Nyoto Hardjono, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika (Mtk) Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)* Vol. 01, No. 02, (2020): 112.

<sup>7</sup> Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional* (JogjaKarta: Javalitera, cet. 3, 2017), 63.

dijadikan sebagai media atau alat bantu pada pelajaran Matematika di Sekolah Dasar.<sup>8</sup>

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti berpikir bahwa penggunaan media permainan congklak dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. Hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan pada Siswa Kelas 1 di SD Negeri Bujur Timur 3 Pamekasan”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dari PTK ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan media permainan congklak dalam meningkatkan hasil belajar Matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas 1 SD Negeri Bujur Timur 3 Pamekasan?
2. Bagaimana kelebihan dan kekurangan pada penggunaan media permainan congklak dalam meningkatkan hasil belajar Matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas 1 di SD Negeri Bujur Timur 3 Pamekasan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai adalah:

---

<sup>8</sup> Ana Muslihatun, Lutfianisa Cahyaningtyas, Rangga Narendra La Hasaleh Khaimuddin, Ridhy Nizar Fijatullah, Erfin Uswatun Nisa', dan Christina Kartika Sari, “Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Media Pembelajaran: Congklak Bilangan Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar,” *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 15, No. 1, (2019): 15.

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media permainan congklak dalam meningkatkan hasil belajar Matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas 1 SD Negerri Bujur Timur 3 Pamekasan.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada penggunaan media permainan congklak dalam meningkatkan hasil belajar Matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas 1 SD Negeri Bujur Timur 3 Pamekasan.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dari tujuan penelitian tersebut, hasil penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat bagi seluruh pihak sebagaimana berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan tentang cara menggunakan media permainan congklak dalam meningkatkan hasil belajar matematika khususnya pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar

2. Manfaat Praktis

- a) Untuk siswa, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar, pegetahuan serta keterampilan ataupun kemampuan yang dimiliki.
- b) Untuk guru, diharapkan mampu menambah pengetahuan, serta kompetensi dalam menggunakan media pembelajaran pada mapel matematika serta mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, tidak membosankan dan menyenangkan.

- c) Untuk sekolah, diharapkan mampu menjadi sumbangan untuk meningkatkan kualitas sekolah.
- d) Untuk peneliti, guna menambah pengalaman dan pengetahuan dalam mengimplementasikan ilmu yang didapatkan sehingga mampu menghadapi problem dalam dunia pendidikan.
- e) Bagi Institut Agama Islam Negeri Madura, diharapkan dapat menjadi suatu sumber kajian untuk mahasiswa sebagai bahan pengayaan dalam materi perkuliahan, ataupun untuk kepentingan penelitian selanjutnya, yang memiliki kemiripan dalam kajiannya.

#### **E. Hipotesis**

Penggunaan media permainan congklak dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan di kelas 1 SD Negeri Bujur Timur 3 Pamekasan.

#### **F. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

1. Subjek penelitian yaitu siswa kelas 1 SD Negeri Bujur Timur 3 Pamekasan.
2. Objek penelitian adalah Penggunaan Media Permainan Congklak pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan.
3. Tempat penelitian di SD Negeri Bujur Timur 3 Pamekasan
4. Waktu penelitian dilakukan pada semester gasal tahun ajaran 2021/2022

5. Ruang lingkup ilmu adalah pembelajaran Matematika materi Penjumlahan dan pengurangan pada bilangan satuan

### **G. Definisi Istilah**

Penelitian berjudul *Penggunaan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan pada Siswa Kelas 1 di SD Negeri Bujur Timur 3 Pamekasan*, poin yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Permainan Congklak

Permainan congklak ialah permainan tradisional yang dikenal dengan “dakon”, yang dimainkan oleh dua orang dengan 2 macam peralatan yaitu biji dan papan congklak. Permainan congklak ini juga mampu dijadikan sebagai alat atau media dalam pembelajaran seperti pada mata pelajaran matematika.

2. Hasil Belajar.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapat oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk skor.

Berdasarkan pengertian permainan congklak dan hasil belajar diatas, dapat ditentukan batasan masalah yang akan diteliti sehingga penelitian lebih terfokuskan. Permainan congklak pada penelitian ini digunakan oleh siswa kelas 1 SDN Bujur Timur 3 pada pembelajaran matematika dengan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan satuan. Sedangkan hasil belajar dalam penelitian ini mengarah pada kemampuan kognitif yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dan penyajiannya dalam bentuk skor.

## H. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang penggunaan media permainan congklak dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa sekolah dasar telah banyak dilakukan oleh kalangan mahasiswa. Seperti yang dilakukan oleh Alice Yeni Verawati Wote, Mardince Sasingan, dan Yunita Kasiang dari Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Halmahera yang melakukan penelitian berjudul “*Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Congklak Pada Siswa Kelas II SD Inpres Wosia*”. Dalam penelitiannya mereka menyebutkan bahwa media congklak yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Wosia. Hal tersebut disebabkan oleh media permainan congklak yang digunakan guru pada pembelajaran berhitung, oleh karena itu pelajaran menjadi lebih mudah dimengerti oleh siswa dan tentunya juga menyenangkan.<sup>9</sup>

Dari penelitian Alice Yeni Verawati Wote dkk, dibandingkan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, keduanya berbeda dalam penggunaan metode penelitian, tempat pelaksanaan, jenjang kelas dan materi pembelajaran yang digunakan. Alice Yeni Verawati Wote dkk dalam penelitiannya menggunakan metode *pre-eksperiment* dengan materi berhitung pada siswa kelas II SD Inpres Wosia, sedangkan peneliti menggunakan PTK sebagai metode penelitiannya dan materi yang terfokus pada pengurangan dan penjumlahan bilangan satuan pada siswa kelas 1 SDN

---

<sup>9</sup> Alice Yeni Verawati Wote, Mardince Sasingan, dan Yunita Kasiang, “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Congklak Pada Siswa Kelas II SD Inpres Wosia,” *International Journal of Elementary Education* Vol. 4, No. 1 (2020): 110.

Bujur Timur 3. Namun, penelitian keduanya sama-sama menggunakan permainan congklak sebagai medianya.

Peneliti lain juga meneliti tentang penggunaan media permainan congklak dalam pelajaran matematika seperti yang dilakukan oleh Erlin Prasetyo dan Nyoto Hardjono dari Universitas Kristen Satya Wacana yang melakukan penelitian berjudul "*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa sekolah Dasar*". Dalam penelitiannya mereka memaparkan bahwa media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran matematika yaitu media permainan tradisional congklak. Karena dengan penggunaan media tersebut siswa sekolah dasar mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dari sebelumnya.<sup>10</sup>

Dari penelitian Erlin Prasetyo dan Nyoto Hardjono, dibandingkan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, keduanya berbeda dalam penggunaan metode penelitian dan pemilihan variable terikat (variable Y). Erlin Prasetyo dan Nyoto Hardjono menggunakan jenis penelitian meta analisis sebagai metode penelitiannya dan minat belajar sebagai variable terikatnya (Variabel Y), sedangkan peneliti menggunakan PTK sebagai metode penelitiannya dan hasil belajar sebagai variable terikatnya (variable Y). Namun, penelitian keduanya sama-sama menggunakan permainan congklak sebagai medianya dan matematika sebagai mata pelajarannya.

---

<sup>10</sup> Erlin Prasetyo dan Nyoto Hardjono, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika (Mtk) Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)* Vol. 01, No. 02, (2020): 117.