

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Di Indonesia pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan untuk membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat guna untuk mengembangkan potensi pada peserta didik. Wajib belajar Indonesia yaitu usia 15 tahun atau SD sampai SMP. Sedangkan pendidikan Dasar Indonesia mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung. Sehingga perlu memberikan pendidikan dasar yang tepat bagi seluruh Warga Negara Indonesia.

Banyak manfaat yang akan diperoleh bagi manusia secara sadar akan kebutuhan dalam pendidikan. Contoh kecil dalam kemampuan berhitung. Pengertian belajar sudah banyak dikemukakan oleh para ahli psikologi termasuk ahli psikologi pendidikan. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Dengan demikian diharapkan siswa dapat memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan sekitarnya. (Slameto, 2010 : 20).

Menurut Djamarah (dalam Sayful Bahri, 2002: 177) menyatakan bahwa belajar merupakan tanggung jawab setiap siswa dan kualitas hasil belajar tergantung pada kemampuan setiap siswa. Kegiatan belajar di sekolah bertujuan untuk membantu siswa agar memperoleh perubahan tingkah laku dalam rangka untuk mencapai perkembangan yang seoptimal mungkin. Karena pendidikan sangat penting untuk para siswa, agar mereka mampu mengembangkan kreatif masing-masing serta bisa menyalurkan minat dan bakat yang dimiliki. Maka para guru wajib membantu agar siswa bisa menyalurkan bakat yang dimiliki terutama dalam pengembangan akademik

dalam mata pelajaran Matematika. Dapat diketahui bahwa pelajaran matematika sangat ditakuti oleh peserta didik sekolah dasar. Banyak sekali siswa menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang rumit dan harus menggunakan rumus. Banyak sekali siswa yang mengabaikan pelajaran ini, padahal pelajaran matematika sangat menentukan standar kelulusan dan merupakan mata pelajaran nasional. Untuk itu guru perlu menciptakan sebuah permainan untuk menarik siswa agar minat dan semangat dalam pelajaran matematika. Dapat dikenalkan salah satu permainan tradisional congklak yang dapat membantu kemampuan berhitung siswa.

Menurut Gagne ( dalam Sri Anatah, 2010: 180) menyatakan minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat adalah suatu dorongan dari dalam maupun dari luar diri seseorang yang mampu menghasilkan respon rasa suka pada suatu objek atau kegiatan yang menetap sehingga dapat menghasilkan kepuasan suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Minat belajar adalah dorongan rasa senang terhadap sesuatu yang bersumber dari dalam maupun dari luar diri individu untuk melakukan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman dan interaksi terhadap lingkungan.

Jarahita (dalam Ulfatun, 2014: 18) menyatakan bahwa “permainan tradisional” adalah salah satu *genre* atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi”. Permainan tradisional ini bermanfaat untuk perkembangan anak, hal ini sesuai dengan teori Seriati (2013: 1-3) yang menyatakan bahwa “manfaat permainan tradisional adalah dapat menanamkan nilai-nilai dan norma dalam masyarakat”.

Menurut Sumekar (dalam Munawir Yusuf: 2005: 187) Anak mengalami kesulitan belajar nyatanya tidak memiliki nilai yang baik pada perkembangan akademik, yang khususnya terdapat pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung.

Dalam pendidikan perlu diciptakan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan minat, dan belajar siswa yaitu dengan menggunakan sebuah permainan. Terutama dapat menggunakan permainan tradisional atau permainan modern. Dapat dijelaskan bahwa Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada satu daerah tertentu yang berdasarkan kepada budaya daerah tersebut. Setiap daerah mengenal permainan tradisional dengan namanya masing-masing permainan ini dahulu sering dimainkan oleh anak-anak untuk mengisi hari-hari bermain mereka namun sekarang permainan tradisional mulai ditinggalkan karena dengan adanya kemajuan teknologi terutama dalam bidang permainan anak-anak. Namun disadari atau tidak kemajuan teknologi terutama dalam bidang permainan anak-anak membuat tergesernya permainan tradisional. Dengan adanya perdagangan bebas, secara tidak langsung perdagangan bebas turut mengancam keberadaan permainan tradisional terutama di Negara yang menjadi “pasar” banyak permainan anak dari negara lain yang beredar dan terkesan mampu menghadirkan permainan yang lebih menarik, dunia anak yang penuh dengan imajinasi ditransformasikan pada permainan modern semisal playstation. Perlu diketahui, bahwa kelebihan dari permainan tradisional sangat banyak, salah satunya yaitu permainan tradisional tidak banyak mengeluarkan biaya dan dapat memanfaatkan benda di sekitar lingkungan dan tidak perlu mengeluarkan banyak biaya. (Sayful Bahri, 2002: 67).

Dari berbagai uraian diatas dapat diambil kesimpulan, bahwa mengatasi kelemahan yang terjadi di atas dan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, maka diperlukan suatu tindakan dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan berbagai permainan tradisional. Apabila siswa tidak mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru, maka hasil belajar juga dapat dipastikan tidak sesuai dengan harapan. Untuk melihat hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan salah satu caranya ialah dengan melihat nilai dan keterampilan siswa dalam pembelajaran itu. Apabila nilai perolehan

siswa jauh dari harapan, maka guru harus memperbaiki pembelajaran agar kompetensi yang telah ditetapkan dengan permainan tradisional dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siswa kelas II di SDIT AL FALAAH Sambu diperoleh informasi bahwa dengan melalui observasi dan tes terdapat beberapa siswa yang mengalami hambatan dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas terutama dalam berhitung. Hambatan yang dimiliki tersebut dikarenakan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran matematika sangat kurang. Akan tetapi dalam melakukan aktivitas lain subyek mampu mengikuti pembelajaran dengan baik tanpa hambatan.

Permainan congklak untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa adalah salah satu alternative untuk mengupayakan dan dapat membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Permainan congklak merupakan permainan yang mudah untuk dimainkan dan dapat dimainkan dengan 2 orang. Sehingga pada saat melakukan permainan ini siswa dapat fokus dan melakukan perhitungan dari lumbung satu ke lumbung yang lain sehingga dapat melatih perhitungan dengan sederhana.

Dapat diketahui bahwa pelajaran matematika sangat ditakuti oleh peserta didik sekolah dasar. Banyak sekali siswa menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang rumit dan harus menggunakan rumus. Banyak sekali siswa yang mengabaikan pelajaran ini, padahal pelajaran matematika sangat menentukan standar kelulusan dan merupakan mata pelajaran nasional. Untuk itu guru perlu menciptakan sebuah permainan untuk menarik siswa agar minat dan semangat dalam pelajaran matematika. Dapat dikenalkan salah satu permainan tradisional congklak yang dapat membantu kemampuan berhitung siswa.

Dalam pendidikan perlu diciptakan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan sikap, minat, dan belajar siswa yaitu dengan menggunakan sebuah permainan. Terutama dapat menggunakan permainan tradisional atau permainan modern. Dapat dijelaskan bahwa Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada satu daerah tertentu yang berdasarkan

kepada budaya daerah tersebut. Setiap daerah mengenal permainan tradisional dengan namanya masing-masing permainan ini dahulu sering dimainkan oleh anak-anak untuk mengisi hari-hari bermain mereka namun sekarang permainan tradisional mulai ditinggalkan karena dengan adanya kemajuan teknologi terutama dalam bidang permainan anak-anak. Namun disadari atau tidak kemajuan teknologi terutama dalam bidang permainan anak-anak membuat tergesernya permainan tradisional. Dengan adanya perdagangan bebas, secara tidak langsung perdagangan bebas turut mengancam keberadaan permainan tradisional terutama di Negara yang menjadi “pasar” banyak permainan anak dari negara lain yang beredar dan terkesan mampu menghadirkan permainan yang lebih menarik, dunia anak yang penuh dengan imajinasi ditransformasikan pada permainan modern semisal playstation. Perlu diketahui, bahwa kelebihan dari permainan tradisional sangat banyak, salah satunya yaitu permainan tradisional tidak banyak mengeluarkan biaya dan dapat memanfaatkan benda di sekitar lingkungan dan tidak perlu mengeluarkan banyak biaya.

Untuk mengatasi kelemahan yang terjadi di atas dan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, maka diperlukan suatu tindakan dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan berbagai permainan tradisional. Apabila siswa tidak mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru, maka hasil belajar juga dapat dipastikan tidak sesuai dengan harapan. Untuk melihat hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan salah satu caranya ialah dengan melihat nilai dan keterampilan siswa dalam pembelajaran itu. Apabila nilai perolehan siswa jauh dari harapan, maka guru harus memperbaiki pembelajaran agar kompetensi yang telah ditetapkan dengan permainan tradisional dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siswa kelas II di SDIT AL FALAAH Sambi diperoleh informasi bahwa dengan melalui observasi dan tes terdapat beberapa siswa yang mengalami hambatan dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas terutama dalam berhitung. Hambatan

yang dimiliki tersebut dikarenakan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran matematika sangat kurang. Akan tetapi dalam melakukan aktivitas lain subyek mampu mengikuti pembelajaran dengan baik tanpa hambatan.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam berhitung dapat diperkenalkan sebuah permainan tradisional yaitu congklak. Congklak adalah salah satu permainan tradisional yang sangat mudah untuk didapatkan dan harganya juga sangat murah. Dengan permainan congklak ini diharapkan siswa dapat memiliki kemampuan berhitung yang lebih praktis dan tidak membosankan. Dengan permainan ini diharapkan siswa memiliki sikap dan minat yang tinggi dalam pembelajaran matematika di SDIT AL FALAAH Sambu karena itu peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul: **“EFEKTIFITAS PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS II SDIT AL-FALAAH SAMBU”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan paparan pada latar belakang masalah diatas, maka muncul berbagai masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Belajar dengan menggunakan Permainan Congklak merupakan sebuah ketrampilan dasar yang sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2. Kesulitan belajar apabila tidak di deteksi secara dini dapat menyebabkan kegagalan dalam proses pendidikan selanjutnya.
3. Kesulitan belajar matematika dapat disebabkan dari kurangnya minat belajar pada saat mengikuti pembelajaran.
4. Kurangnya minat belajar matematika masih banyak dijumpai di sekolah tingkat dasar pada umumnya.
5. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk melatih kemampuan berhitung siswa.

### C. Pembatasan Masalah

Berangkat dari berbagai masalah di atas maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Anak kurang minat dalam mengikuti pembelajaran matematika pada saat proses pembelajaran.
2. Minat merupakan suatu dorongan dari dalam maupun dari luar diri seseorang yang mampu menghasilkan respon rasa suka pada suatu objek atau kegiatan yang menetap sehingga dapat menghasilkan kepuasan dalam dirinya.
3. Permainan tradisional congklak merupakan salah satu *genre* atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keefektifan minat belajar siswa dengan menggunakan permainan tradisional congklak pada siswa kelas II SDIT AL FALAAH Sambu?
2. Bagaimana tingkat perubahan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika menggunakan media congklak?
3. Apakah ada pengaruh media congklak terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas II SDIT AL FALAAH SAMBU?
4. Apakah terdapat perbedaan peningkatan minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol secara signifikan?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. “Untuk mengetahui keefektivan minat belajar siswa dengan menggunakan media congklak pada siswa kelas II SDIT AL FALAAH Sambu.”
2. Untuk mengetahui tingkat perubahan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika menggunakan media congklak.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media congklak terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas II SDIT AL FALAAH Sambu.
4. Untuk mengetahui perubahan peningkatan minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol secara signifikan.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan oleh penulis dari peneliti baik secara teoritis maupun praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran khususnya media congklak terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.
  - b. Dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi siswa hasil penelitian ini dapat membantu untuk mengembangkan kemampuan berhitung.
  - b. Bagi guru, Dengan media pembelajaran *congklak* dapat dijadikan salah satu alternatif guru dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.
  - c. Bagi kepala sekolah, Memberikan kesempatan bagi guru untuk meningkatkan pengetahuan dalam rangka mengoptimalkan perkembangan anak yaitu kemampuan meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan berbagai kegiatan yang variatif.