

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Matematika erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari sehingga selalu berkaitan dengan pekerjaan manusia seperti berhitung, mengukur, memprediksi dan sebagainya. Matematika dianggap sebagai solusi untuk masalah kehidupan sehari-hari seperti meningkatkan kreativitas, meningkatkan kesadaran diri, mengidentifikasi dan memahami pola hubungan dan pengalaman yang sering dialami (Kurniawati & Ekayanti, 2020). Oleh karena itu, Matematika menjadi bagian yang sangat penting dari kehidupan sehari-hari. Matematika diajarkan dari pendidikan dasar hingga sekolah menengah menunjukkan betapa pentingnya Matematika dalam kehidupan. Terdapat pasal yang mengatur mengenai mata pelajaran matematika sebagai mata pelajaran wajib di semua jenjang Pendidikan yaitu pasal 37 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan. Dalam penilaian hasil belajar matematika siswa SD terdapat standar penilaian yang diatur dalam peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan (Permendikbud) Nomor 23 tahun 2016. Peraturan ini mengatur bahwa penilaian hasil belajar peserta didik (termasuk Matematika) di SD meliputi penilaian oleh pendidik, satuan Pendidikan dan pemerintah. Aspek penilaian hasil belajar meliputi aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan Permendikbud Nomor 23 tahun 2016 pasal 3.

Matematika sangat penting untuk banyak hal, seperti meningkatkan kemampuan berpikir siswa, membentuk karakter mereka dan mendorong mereka untuk menumbuhkembangkan kemampuan siswa. Namun pada kenyataannya menumbuhkembangkan kemampuan serta minat belajar Matematika masih kurang, sehingga dalam pelaksanaannya tujuan dalam belajar Matematika belum tercapai. Matematika memiliki daya tarik tersendiri berdasarkan tingkat kesukarannya yaitu mulai dari tingkat yang mudah sampai pada tingkat yang sulit (Putri & Dirgantoro, 2018). Secara umum salah satu yang menjadi penyebab belum tercapainya tujuan belajar Matematika yaitu masih terdapat cara mengajar terpaku pada metode pembelajaran konvensional seperti ceramah pada saat menjelaskan materi Matematika. Penerapan metode konvensional dianggap kurang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika. Hal ini dikarenakan siswa menjadi pasif serta mudah bosan ketika menggunakan metode konvensional. Sehingga hasil belajar siswa mengenai pembelajaran Matematika masih sangat rendah.

Hasil belajar Matematika pada kenyataannya belum memenuhi harapan. Indonesia masih memiliki mutu pendidikan Matematika yang rendah. Menurut *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) tahun 2015 menunjukkan bahwa nilai matematika peserta didik di Indonesia menduduki peringkat 44 dari 49 negara dengan skor 397 menurut Nizam dalam (Hadi, 2019). Kriteria TIMSS membagi perolehan skor peserta survei kedalam empat tingkat yaitu rendah dengan skor 400 (*low*), sedang dengan skor 475 (*intermediate*), tinggi dengan skor 550 (*high*) dan lanjut dengan skor 625 (*advanced*). Dari data tersebut Indonesia menepati standar yang rendah.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar Matematika. Faktor-faktor yang dapat menyebabkan hasil belajar Matematika yang rendah dapat berasal dari siswa, guru, alat dan lingkungan. Faktor yang berasal dari siswa adalah keaktifan siswa yang menunjukkan bahwa siswa memiliki jiwa yang aktif, yang mengolah data daripada hanya menyimpannya tanpa mengubahnya (Rusman et al., 2011). Faktor-faktor yang disebabkan oleh guru adalah kurangnya pemahaman guru tentang materi dan metode yang tidak variatif. Oleh karena itu guru harus dapat memilih dan menggunakan metode yang tepat yang dapat membantu peserta didik memahami Matematika khususnya materi perkalian secara lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu juga harus sesuai dengan perkembangan peserta didik dan materi yang akan disampaikan sehingga permasalahan ini dapat teratasi. Untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan suatu metode pembelajaran, dari berbagai metode pembelajaran yang terbukti efektif mengatasi permasalahan dalam belajar Matematika, salah satu yang dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika yaitu metode Gasing. Shanty dan Wijaya (2012) menyatakan bahwa matematika Gasing merupakan proses pembelajaran secara gampang, asik dan juga menyenangkan. Metode Gasing (Gampang, Asik, dan Menyenangkan) adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat mengoptimalkan proses pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan. Hal ini menekankan logika sehingga siswa tidak perlu menghafal rumus atau bergantung pada rumus.

Dalam pembelajaran matematika, metode Gasing digunakan untuk memudahkan siswa belajar. Tujuan dari metode ini adalah untuk memastikan bahwa siswa dapat menguasai matematika dengan cara yang mudah dan menyenangkan selama proses pembelajaran. Lebih lanjut (Surya, 2013),

mengatakan bahwa Matematika Gasing adalah suatu metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Prof. Yohanes Surya, Ph.D. dari Surya Institute, Indonesia.

Matematika Gasing (Gampang Asyik Menyenangkan) merupakan suatu cara belajar Matematika yang dilakukan secara langkah demi langkah yang bermuara pada capaian atau hasil yang menekankan pada penguasaan konsep serta meminimalisir penggunaan rumus yang rumit yang diajarkan dengan gampang, asyik dan menyenangkan (Tang & Rafiqah (2015). Metode Gasing pada dasarnya menekankan siswa untuk bermain dan mengeksplorasi alat peraga dan media pembelajaran lainnya agar mereka dapat merasakan dan membayangkan konsep yang ingin disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Metode Gasing dapat dikenali melalui ciri-ciri diantaranya siswa bisa melakukan perhitungan di luar kepala (mencongak) secara cepat.

Pada sekolah dasar tepatnya di SDN gugus VI kecamatan Gerokgak pernah mendapat program Kampus Mengajar angkatan 7 yang dimana sekolah penempatannya adalah SDN 2 Pemuteran, dimana peneliti merupakan salah satu mahasiswa yang pernah mengikuti program tersebut. Dari kegiatan itu ditemukan permasalahan di sekolah yaitu rendahnya pemahaman mengenai perkalian dan penjumlahan siswa kelas III di SDN 2 Pemuteran tersebut, serta masih kurangnya metode yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Sedangkan di era saat ini siswa kelas III hendaknya sudah memahami dan hafal mengenai perkalian, sehingga diperlukan penekanan pada materi. Dari hal tersebut peneliti berkeinginan untuk melaksanakan penelitian mengenai permasalahan yang ada.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di sekolah dasar yaitu pada tahun ajaran 2024, nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas III pada mata

pelajaran Matematika adalah 65,17. Hal ini Menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai hasil belajar sesuai dengan KKTP yaitu 68, dari 40 siswa hanya 25% atau 10 siswa yang berhasil mencapai KKTP, sedangkan 75% atau 30 siswa belum mencapai KKTP. Dibandingkan dengan sekolah lain dalam satu gugus yaitu gugus VI di kecamatan Gerokgak, SDN 2 Pemuteran dan SDN 5 Pemuteran memiliki nilai KKTP yang rendah dibandingkan sekolah lain. Dapat dilihat dari data tabel dibawah.

Tabel 1. 1

## Data Nilai KKTP Matematika Kelas III Semester 1

No	Nama Sekolah	KKTP
1	SDN 1 Pemuteran	70
2	SDN 2 Pemuteran	68
3	SDN 3 Pemuteran	69
4	SDN 4 Pemuteran	70
5	SDN 5 Pemuteran	68

(Sumber: Wali Kelas III SD Gugus VI Kecamatan Gerokgak, 2024)

Selain hasil nilai KKTP jumlah peserta didik dari setiap sekolah juga mendukung pemilihan sekolah tempat penelitian. Yang Dimana SDN 2 Pemuteran dan SDN 5 Pemuteran tidak merupakan sekolah terbaik maupun sekolah terburuk. Selain masih rendahnya hasil belajar peserta didik, melalui wawancara langsung dengan wali kelas III dan siswa, peneliti juga mengetahui berbagai hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada materi perkalian, seperti kurangnya minat belajar siswa dalam menerima materi karena siswa beranggapan bahwa mata pelajaran Matematika sangat sulit dan sebagai mata pelajaran yang kurang menyenangkan, serta kurang tepatnya penggunaan Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Dari permasalahan di atas maka untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian disini diterapkan metode gasing. Metode gasing ini memiliki keunggulan salah satunya dapat menentukan seorang anak dalam menguasai matematika secara gampang, asyik dan menyenangkan yang dimana dikatakan dalam (Aprijon, 2021). Hal ini mempermudah siswa dalam memenuhi salah satu aspek prestasi belajar yaitu kemampuan kognitif. Penerapan Metode Gasing ini juga sudah melaksanakan pelatihan terlebih dahulu. Hasil pelatihan yaitu terdapat perbedaan rata-rata nilai *posttest* dengan Matematika Gasing sebesar 69,75 dan proses pembelajarannya secara konvensional sebesar 57,25 serta  $U_{hitung} = 64$  dan  $U_{tabel} = 70$ . Hal ini menunjukkan penggunaan metode ini sangat signifikan pengaruhnya terhadap siswa dalam memahami matematika (Aprijon, 2020).

Kombinasi antara metode Gasing dengan permainan tradisional memberikan pendekatan baru dalam pembelajaran numerasi (Ani Latifatunisa, 2024). Sejalan dengan pendapat Febriyanti yang juga berpendapat bahwa unsur matematika Gasing dalam permainan tradisional, termasuk dianggap sebagai inovasi yang menarik untuk proses pembelajaran (Febriyanti et al., 2022). Dari pernyataan tersebut maka peneliti mencoba memadukan metode pembelajaran Gasing berpendekatan permainan tradisional agar peserta didik lebih tertarik dengan proses pembelajaran. Permainan tradisional yang terstruktur demikian berdampak langsung pada perkembangan kognitif peserta didik. Permainan tradisional yang digunakan yaitu *Mong - Mongan* Bilangan. dimana permainan ini dilakukan oleh dua kelompok yang terdiri dari 5-10 orang dalam satu kelompok. Menurut Aviadita anak-anak akan lebih mudah menangkap ilmu dengan permainan

atau game (Aviadhita, 2016). Apalagi anak yang berada di kelas III mereka belum bisa memecahkan permasalahan yang abstrak. Maka dari itu, pembelajaran harus dirancang senyata mungkin agar siswa dapat mengikuti pembelajaran secara optimal. Seiring dengan kemajuan teknologi permainan tradisional sedikit demi sedikit mulai punah dan jarang dimainkan lagi oleh anak-anak. Hampir di setiap sudut tempat umum anak-anak zaman sekarang lebih memilih memainkan permainan modern dibandingkan dengan permainan tradisional, mereka memainkan permainannya lewat gadget. Permainan tradisional juga mengandung nilai budaya dan nilai religius yang pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Permainan tradisional (*Mong-mongan* bilangan) memuat konsep matematika sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Permainan tradisional dapat membuat siswa menemukan pengetahuan dan pengalamannya sendiri secara menyenangkan. Siswa dapat mengenal dan mempelajari kekayaan budaya yang kita miliki melalui berbagai permainan tradisional yang sudah punah pada saat ini karena teralihkan oleh gadget. Melalui metode permainan tradisional ini diharapkan dapat menjadi alternatif agar pembelajaran Matematika menjadi bervariasi dan menyenangkan.

Terdapat beberapa penelitian yang telah menerapkan metode Matematika Gasing. Penelitian yang dilakukan oleh Juhi Mahasiswa IAIN dengan judul “hasil belajar matematika menggunakan metode Gasing (Gampang, Asyik dan Menyenangkan) Pada Materi Perpangkatan Kelas V MIs Norhidayah Darussalam Palingkau Tahun 2016/2017” (Antasari, 2017). Belajar Dan Kemampuan Berhitung Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Jepang Kudus Tahun 2012/2013”.

Penelitian yang dilakukan oleh Naela Ainurrahmi, Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Metode Gasing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Kemampuan Berhitung Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Jepang Kudus Tahun 2012/2013”. Persamaan Penelitian menggunakan Metode Gasing dan objek kelas IV yang dijadikan penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar dan minat belajar matematika sedangkan perbedaan yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik sedangkan peneliti ini untuk meningkatkan hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Titis Andesta dan Y. Windrawanto mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana dalam skripsinya yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Metode Gasing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Bilangan Pecahan Siswa Kelas V” Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syarif Hermawan. (2012), bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keefektifan siswa dan hasil belajar matematika materi keliling bangun datar siswa kelas III SDN 1 Kalipancur Kabupaten Pekalongan setelah menggunakan metode Gasing. Dari nilai signifikansi hasil belajar yang diperoleh  $0,000 < 0,05$  dan keefektifan  $0,014 < 0,005$  dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas III yang menggunakan Gasing.

Berdasarkan uraian di atas belum ditemukan penggunaan metode Gasing digabungkan dengan permainan tradisional dan hasilnya lebih dominan ke minat belajar siswa. Sehingga penulis berkeinginan melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Gasing Berpendekatan Permainan

Tradisional *Mong - Mongan* Bilangan terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas III Sekolah Dasar”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, identitas masalah yang ditentukan sebagai berikut.

- 1) Berdasarkan hasil literatur yang ditemukan di temukan hasil TIMMS Indonesia rendah pada pelajaran Matematika
- 2) Guru masih terpaku pada metode pembelajaran konvensional.
- 3) Rendahnya hasil belajar matematika.
- 4) Kurangnya pemahaman guru tentang materi dan metode yang tidak variatif.
- 5) Sebagian besar siswa belum mencapai hasil belajar Matematika sesuai dengan KKTP.

### 1. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh penerapan metode gasing berpendekatan permainan tradisional *mong-mongan* bilangan terhadap hasil belajar kognitif matematika siswa kelas III sekolah dasar.

### 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode Gasing berpendekatan permainan tradisional *mong - mongan* bilangan terhadap hasil belajar kognitif Matematika siswa kelas III sekolah dasar?

### 3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari penerapan metode Gasing berpendekatan permainan tradisional *mong - mongan* bilangan terhadap hasil belajar kognitif Matematika siswa kelas III sekolah dasar.

### 4. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut.

#### 1) Manfaat Teoretis

Secara teoritis dengan diadakannya penelitian ini, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan guna peningkatan mutu pendidikan ke arah yang lebih baik.

#### 2) Manfaat Praktis

##### a) Bagi Peneliti

Dapat menentukan hasil belajar dari metode Gasing yang dilaksanakan sekolah pada siswa kelas III selain itu dapat menerapkan pembelajaran dengan metode Gasing dengan berpendekatan permainan tradisional lainnya pada sekolah dasar.

##### b) Bagi Siswa

Dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan memudahkan siswa dalam belajar Matematika.

##### c) Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengimplementasikan metode Gasing pada pembelajaran matematika maupun pembelajaran lainya yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

d) Bagi peneliti lainnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam pengembangan metode pembelajaran baik pada pembelajaran Matematika atau mata pembelajaran lainnya.

