

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab X Pasal 37 Ayat 1 dikemukakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat sepuluh mata pelajaran.¹ Matematika merupakan mata pelajaran sekolah dasar (SD) yang terus diberikan kepada siswa secara berjejang. Matematika adalah suatu pembelajaran yang materinya bersifat abstrak. Keabstrakan matematika menyebabkan matematika tidak mudah untuk dipelajari dan pada akhirnya banyak siswa yang kurang tertarik terhadap pembelajaran matematika, bahkan ada sebagian siswa yang menganggap bahwa pembelajaran matematika adalah ilmu yang sulit dipelajari serta membuat stress, kepala pusing, dan membosankan.²

Matematika salah satu pembelajaran yang telah diperkenalkan kepada siswa sejak tingkat dasar (SD) sampai ke jenjang yang lebih tinggi (Perguruan Tinggi).³ Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Matematika memberikan

¹ Galih Kurniawan, Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Model Air Berbantuan Media Palpikpok, *Jurnal Pendidikan Matematika* (Kudus), Vol. 2, No. 2, Desember 2019, 184.

² Murdani, Meningkatkan Motivasi Hasil Belajar Mejumlahkan Pecahan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Siswa Kelas IV SDN Hariang Kecamatan Banua Lawas Kabupaten Tabalong, *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial*, Vol. 4 No. 2. Januari-Juni 2018, 35.

³ Almira Amir, "Pembelajaran matematika SD dengan menggunakan media manipulatif," vol. 6 (Forum Paedagogik, IAIN Padangsidimpuan, 2015), 73.

kontribusi mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks, mulai dari yang abstrak sampai yang konkret untuk pemecahan masalah dalam segala bidang.

Pembelajaran matematika penting bagi kehidupan manusia dalam segala bidang tersebut berlandaskan firman Allah Swt. dalam Q.S Al-Kahfi (18): 25 dan Q.S Al-Ankabuut (29): 14. Bunyi Q.S Al-Kahfi: 25 yang membahas pembelajaran matematika tentang materi penjumlahan, yaitu sebagai berikut.

وَلَبِثُوا فِي كَهْفِهِمْ ثَلَاثَ مِائَةٍ سِنِينَ وَازْدَادُوا تِسْعًا ﴿٢٥﴾

wa labitsû fi kahfihim tsalâtsa mi'atin sinîna wazdâdû tis'â

Adapun, bunyi Q.S Al-Ankabuut: 14 yang membahas tentang matematika materi tentang pengurangan yaitu sebagai berikut:

وَلَقَدْ أَرْسَلْنَا نُوحًا إِلَىٰ قَوْمِهِ فَلَبِثَ فِيهِمْ أَلْفَ سَنَةٍ إِلَّا خَمْسِينَ عَامًا
فَأَخَذَهُمُ الطُّوفَانُ وَهُمْ ظَالِمُونَ ﴿١٤﴾

*wa laqad arsalnâ nûḥan ilâ qaumihî fa labitsa fihim alfa s anatin
illâ khamsîna 'âmâ, fa akhadzahumuth-thûfânu wa hum dhâlimûn*

Menurut Tafsir Ibnu Katsir dalam jurnal studi islam dan masyarakat,⁴

Mengenai ayat tersebut bahwasanya Allah Swt. Menjelaskan tentang berapa lama para pemuda Ashhabul Kahfi tidur di dalam gua dan merupakan mukjizat bagi Nabi Muhammad Saw. Beliau tidak belajar ilmu falak tapi mengetahui selisih hitungan sembilan tahun antara perhitungan dengan sistem matahari selama 300 tahun dengan sistem perhitungan tahun bulan. Sedangkan berdasarkan Tafsir Ibnu Katsir tentang surah al-ankabut ayat 14 yaitu

⁴ Siti Istiomah dan Irma Runtianing, Kisah Ashhabul Kahfi dan Nabi Nuh A.S dalam Al-Qur'an: Kahian MOmparatif antara Tafsir Al-Misbah dan Tafsir Ibnu Katsir, Jurnal Study Islam dan Masyarakat, Vol. 01, No. 01. Februari 2022, 47-50.

menjelaskan tentang hiburan dari Allah Swt. kepada Nabi Muhammad Saw., Allah Swt. menceritakan kepadanya tentang Nuh a.s., bahwasanya Nuh tinggal dikalangan kaumnya dalam masa yang sangat lama seraya menyeru mereka untuk menyembah Allah Swt. Seruan itu dilakukannya siang malam secara rahasia dan terang-terangan. Tetapi sekalipun demikian, tiada menambah mereka melainkan berkurang dan semakin menjauh dari perkara hak dan berpaling darinya serta mendustakan Nuh, dan tiada yang beriman bersama Nuh melainkan hanya sedikit orang saja.

Pada bunyi dan tafsir ayat Al-Qur'an tersebut dijelaskan bahwasanya Allah Swt., membahas dengan jelas tentang pembelajaran matematika khususnya materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dimana kegiatan penjumlahan dan pengurangan berperan sangat penting dalam aspek kehidupan terutama pada kegiatan yang berkaitan dengan hitungan. Sehingga pemahaman tentang materi hitungan penjumlahan dan pengurangan ini tidak pernah habis untuk dibahas, digali dan difahami.

Menurut Piaget, siswa sekolah dasar yang umurnya yaitu berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun, berada pada fase operasional konkret. Pada fase ini umumnya siswa masih terikat dengan objek yang konkret atau cenderung berpikir konkret, rasional dan objektif dalam memahami suatu situasi.⁵ Adapun menurut Ausubel menyatakan bahwa:

“if the learner’s intention is to memorise it verbatim, it is as a series of arbitrarily related words, both the learning process and the learning

⁵ Almira Amir, “Pembelajaran matematika SD dengan menggunakan media manipulatif,” vol. 6 (Forum Paedagogik, IAIN Padangsidimpuan, 2015), 73.

outcome must necessarily be rote and meaningless".⁶

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran matematika siswa sekolah tingkat dasar (SD), penggunaan benda atau objek konkret dalam pembelajaran sangat berperan penting karena tingkat berpikir siswa yang masih konkret (nyata) yang akan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Seperti diungkapkan bahwa pembelajaran perlu dirancang sekongkret mungkin dengan partisipasi aktif siswa agar kompetensi kognitif mampu tercapai secara optimal.⁷

Metode permainan tradisional dapat memberi kesempatan secara optimal kepada siswa, sehingga siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran serta pengetahuan yang dipelajarinya dapat tersimpan secara permanen dalam ingatan.⁸ Maka dapat diketahui bahwa metode permainan tradisional dapat dijadikan sebagai metode dalam proses pembelajaran yang akan membuat siswa terlibat aktif dan guru yang akan menjadi pendamping atau teman belajar.

Menurut Oemar Hamalik dalam Ahmadiyah menyatakan hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar maka akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misal dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak

⁶ Rahmita Yuliana Gazali, "Pembelajaran matematika yang bermakna," *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 3 (2016): 186.

⁷ Faris Nur Khulafa, "Permainan Tradisional untuk Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar," 2018, 261.

⁸ A Sulkar, "Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II SDN 248 Laikang Kabupaten Bulukumba," *Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makassar*. diperoleh dari: https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/653-Full_Text.pdf, 4-5.

mengerti menjadi mengerti.⁹ Dari pemaparan tersebut maka dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa adalah setiap hal yang akan diketahui pada akhir evaluasi berupa kegiatan yang mampu dilakukan dan hasil yang dapat dicapai oleh siswa ketika siswa telah selesai dalam suatu kegiatan belajar mengajar dalam kurun waktu yang telah ditentukan. Meningkatnya hasil siswa dapat diketahui apabila adanya selisih antara hasil belajar awal dengan hasil belajar akhir. Jika akhir hasil belajar siswa lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar awal, maka hasil belajar siswa meningkat. Sedangkan jika akhir hasil belajar siswa lebih rendah dari pada awal hasil belajar, maka hasil belajar siswa dinyatakan menurun.¹⁰

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Renita,¹¹ maka memperoleh hasil penelitian yang menyatakan, bahwa kegiatan pembelajaran dengan perlakuan media dakon/dakuan modifikasi memberikan kesempatan kepada siswa tunanetra untuk melakukan aktivitas belajar secara langsung, sehingga pengaruh media dakon/dakuan modifikasi efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika tentang pemahaman konsep-konsep abstrak dalam materi KPK dan FPB dengan taraf cukup efektif. Hasil belajar matematika siswa tunanetra kelas V dikatakan berada dalam

⁹ Ahmadiyahanto Ahmadiyahanto, "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-ruf-si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas Viii SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2016): 983.

¹⁰ Fendika Prastiyo, *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan Di Kelas V SDN Sepanjang 2* (CV Kekata Group, 2019), 44.

¹¹ SLB Renita, "Kefektifan Media Dakon Modifikasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Hambatan Penglihatan Kelas V Effectiveness Of Media Dakon Modification To Improve The Learning Outcomes In Mathematic Of 5th Garde Students With Visual Impairment," t.t., 8.

kategori cukup efektif. Oleh karena itu, media dakon/dakuan modifikasi dikatakan dapat memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa tunanetra kelas V dalam pembelajaran matematika. Sedangkan penelitian terdahulu mengenai metode permainan tradisional engklek/damprak yang dilakukan oleh Dedek Yunita,¹² memperoleh hasil penelitian yang menyatakan, bahwa penerapan permainan tradisional engklek/damprak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep siswa di kelas III pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung bilangan SDN Bangsa Negara Kabupaten Oku Timur. Peneliti juga menyebutkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan tersebut ternyata sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Dienes dalam Tembokan yang mengemukakan bahwasanya tiap konsep atau prinsip matematika yang diajarkan dalam bentuk konkret akan lebih difahami anak, dan proses belajar dapat ditingkatkan dengan bermain.

Observasi pra penelitian yang telah dilakukan melalui wawancara dengan Guru Kelas II SDN Kebun Bunga 6, memperoleh beberapa informasi diantaranya yaitu tentang jumlah siswa dan jumlah kelas untuk kelas II. Jumlah ruang kelas untuk kelas II dibagi mejadi dua kelas yaitu kelas II A dengan jumlah siswa 21 orang dan untuk kelas II B dengan jumlah siswa 21 orang. Jadi, dapat diketahui bahwa jumlah seluruh siswa kelas II yaitu 42 orang.

Permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas II A dan

¹² Dedek Yunita, "Pengaruh Permainan Tradisional Engkleng terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas III Mata Pelajaran Matematika di SDN Bangsa Negara Kabupaten OKU Timur," *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains* 7, no. 2 (2018): 130.

II B berdasarkan hasil observasi yaitu menunjukkan bahwa Guru lebih mendominasi penggunaan metode ceramah dan penugasan, Proses pembelajaran Matematika hanya terpaku pada buku pelajaran, Guru jarang menggunakan metode-metode pembelajaran yang bervariasi selama pembelajaran, Siswa masih bergantung pada guru dalam mengerjakan soal-soal latihan, Hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran Matematika kurang memuaskan, yaitu masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas atau bahkan tidak mencapai nilai KKM dalam pembelajaran Matematika.¹³

Hasil Belajar Matematika siswa kelas II tersebut berdasarkan fakta tentang rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas II A dan II B dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pembelajaran matematika yaitu 65. Hanya 33,33% (7 siswa) yang tuntas dan 66,66% (14 siswa) yang tidak tuntas untuk kelas II A, sedangkan untuk kelas II B hanya 23,81% (5 siswa) yang tuntas dan 76,19% (16 siswa) yang tidak tuntas untuk kelas II B.

Berdasarkan uraian serta pernyataan dari penelitian terdahulu mengenai penerapan permainan tradisional dan hasil observasi pra penelitian yang dilakukan peneliti melalui wawancara dengan guru kelas II terkait permasalahan yang mengakibatkan belum optimalnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika. Sehingga peneliti menawarkan alternatif dengan menggunakan metode permainan tradisional yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Kebun Bunga 6 pada pembelajaran matematika melalui penelitian yang berjudul “Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas II pada Mata

¹³ Hasil Observasi dan Wawancara di SDN Kebun Bunga 6

Pelajaran Matematika Melalui Metode Permainan Tradisional di SDN Kebun Bunga 6”

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah fahaman dalam penelitian ini, maka peneliti ingin memeberikan definisi operasional mengenai istilah judul penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Perbandingan

Menurut Sjachran Basah perbandingan adalah metode penyelidikan atau pengkajian dengan mengadakan perbandingan diantara dua objek kajian atau lebih untuk menambah dan memperdalam pengetahuan tentang objek yang dikaji.¹⁴ Adapun perbandingan yang dimaksudkan di dalam penelitian ini adalah perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen1 yang mene rapkan metode peramiann tradisional dakuan dengan kelas ekperimen2 yang menerapkan metode permainan tradisional damprak.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan keterampilan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memeberikan perubahan tingkah laku baik kognitif (pengetahuan), afektif (pengalaman sikap) dan psikomor (keterampilan) siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.¹⁵ Dalam

¹⁴ Radhi Darmansyah, “Perbandingan Strategi Political Marketing Pasangan Irwandi Yusuf-Nova Iriansyah Dengan Muzakir Manaf-TA Khalid Pada Pilkada Aceh 2017,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik* 3, no. 2 (2018): 4.

¹⁵ Ahmadiyahanto Ahmadiyahanto, “Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-ruf-si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada

penelitian ini capaian nilai kognitif dijadikan sebagai data pokok penelitian.

3. Pembelajaran Matematika

Menurut Ismail matematika merupakan ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat. Hal ini berarti bahwa objek yang dibahas dalam matematika hanyalah pada permasalahan angka saja, baik dalam permasalahan angka-angka yang memiliki nilai maupun sebagai sarana dalam memecahkan suatu masalah.¹⁶ Pembelajaran Matematika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah, pada Buku Tema 1 Subtema 3 (pembelajaran 1, pembelajaran 3, pembelajaran 4, dan pembelajaran 6) di kelas II Sekolah Dasar (SD).

4. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.¹⁷ Adapun permainan tradisional yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional dakuan dan damprak.

Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas Viii SMP Negeri 1 Lambahong Tahun Pelajaran 2014/2015,” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2016): 984.

¹⁶ Muhammad Daud Siagian, Kemampuan Koneksi Matematik dalam Pembelajaran Matematika, Oktober 2016), 59-60.

¹⁷ Adek Diah Saputri, “Implementasi Permainan Tradisional Gobag Sodor Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Tk Pertiwi 2 Sidodadi Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur,” 2020, 20.

C. Rumusan Masalah

Adapun, rumusan masalah mengenai penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa kelas II A dan kelas II B dengan menggunakan metode permainan tradisional yaitu dakuan dan damprak pada mata pelajaran matematika di SDN Kebun Bunga 6.

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas II A dengan menggunakan metode permainan tradisional dakuan pada mata pembelajaran matematika di SDN Kebun Bunga 6?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas II B dengan menggunakan metode permainan tradisional damprak pada mata pembelajaran matematika di SDN Kebun Bunga 6?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas II A dengan menggunakan metode permainan tradisioanal dakuan dan siswa kelas II B dengan menggunakan metode permainan tradisional damprak pada mata pelajaran matematika di SDN Kebun Bunga 6?

D. Tujuan Penelitian

Adapun, tujuan yang ingin di capai peneliti adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode permainan tradisional dakuan pada mata pelajaran matematika kelas II A di SDN Kebun Bunga 6
2. Mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode permainan tradisional damprak pada mata pelajaran matematika kelas II

B di SDN Kebun Bunga 6

3. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas II A yang menggunakan metode permainan tradisional dakuan dan siswa kelas II B yang menggunakan permainan tradisional damprak pada mata pelajaran matematika di SDN Kebun Bunga 6

E. Signifikansi Penelitian

Penulis berharap dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun dari segi praktis terhadap perkembangan keilmuan dan praktik pendidikan dalam rangka menunjang proses kemajuan pendidikan nasional. Adapun manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu untuk memperkaya teori dan menambah khazanah keilmuan dalam dunia pendidikan khususnya bidang keagamaan dan ilmu komunikasi secara umum melalui proses pembelajaran dari perbandingan dua metode permainan tradisional yaitu dakuan dan damprak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas II SDN Kebun Bunga 6.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi sekolah dasar, diharapkan Metode Permainan yang telah digunakan oleh peneliti bermanfaat dan dapat terus dikembangkan agar melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia,
- 2) Bagi siswa, diharapkan dengan berhasilnya penelitian ini, maka siswa akan terus dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat

dan motivasi yang tinggi sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat,

- 3) Bagi guru, diharapkan dapat menjadi pedoman untuk kegiatan pembelajaran berikutnya, memiliki keterampilan dalam mengajar serta dalam memodifikasi berbagai metode pembelajaran agar proses pembelajaran tidak fasif atau konvensional sehingga siswa tidak cepat merasa bosan,
- 4) Bagi peneliti, semoga metode-metode yang telah diterapkan terbukti efektif sehingga dapat terus bermanfaat untuk orang banyak dan peneliti dapat terus berkreasi dan berkembang untuk menujung aktivitas pendidikan dengan berbagai macam kecanggihan yang telah ada pada zaman sekarang.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan oleh para peneliti terkait dengan penggunaan metode permainan tradisional dakuan dan dampak di dalam proses pembejaran.¹⁸ Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1.1 Penelitian terdahulu yang relevan

¹⁸ Nofita Silfiana, "Penggunaan Media Dakon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIS Lamgugob Banda Aceh," 2019, 36.

NO	Nama, Tahun, dan Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	Renita, 2017, "Keefektifan Media Dakon Modifikasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Tunanetra Kelas V di SLB A". Yaketunis, Yogyakarta". ¹⁹	<p>Pada penelitian terdahulu hanya menggunakan 1 permainan tradisional sedangkan peneliti saat ini menggunakan dua permainan tradisional dengan tujuan membandingkan</p> <p>Pada penelitian terdahulu permainan tradisional dijadikan media pembelajaran, namun peneliti sekarang menggunakan permainan tradisional sebagai metode di dalam pembelajaran</p> <p>Sampel pada penelitian terdahulu menggunakan sampel siswa di kelas V sedangkan pada penelitian saat ini peneliti ingin mengujikannya pada siswa di kelas rendah yaitu kelas II</p>	<p>Sama menggunakan Permainan tradisional</p> <p>Subjek Siswa Sekolah Dasar (Populasi)</p> <p>Objek yang akan di ukur sama yaitu ingin mengukur hasil Belajar siswa sekolah dasar</p> <p>Mata Pelajaran yang digunakan peneliti terdahulu juga sama dengan mata pelajaran yang di gunakan peneliti saat ini</p>
2	Kadek Mas Anggi Dwi Yasari, dkk, 2017, "Pengaruh Permainan Tradisioal Engklek Terhadap Kemampuan Anak	Pada penelitian terdahulu permainan tradisional engklek untuk mengenal angka maka peneliti saat ini menggunakan permainan engklek untuk melakukan penjumlahan	<p>Sama menggunakan permainan tradisional engklek</p> <p>Mata Pelajaran yang di gunakan juga sama yaitu matematika</p>

¹⁹ Renita, "Keefektifan Media Dakon Modifikasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Hambatan Penglihatan Kelas V Effectiveness Of Media Dakon Modification To Improve The Learning Outcomes In Mathematic Of 5th Garde Students With Visual Impairment," 8.

NO	Nama, Tahun, dan Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan
	<p>dalam Mengenal Angka pada Kelompok B Di TK Bayu Kumdhala Bubunan/ Trisnawaty, I Ketut Adnyana Putra & I Gusti Agung Oka Negara”.²⁰</p>	<p>dan pengurangan pada bilangan cacah</p> <p>Subjek pada penelitian terdahulu adalah yaitu usia 3-5 tahun sedangkan subjek pada penelitian yang ingin pneliti lakukan adalah siswa sekolah dasar kelas 2</p> <p>Objek pada penelitian terdahulu untuk mengetahui pengaruh suatu permainan tradisional terhadap kemampuan anak usia dini sedangkan yang ingin peneliti lakukan saat ini adalah melakukan perbandingan kedua metode permainan tradisional terhadap hasil belajar anak di sekolah dasar</p> <p>Jika pada penelitian terdahulu Pelajaran matematika untuk mengenal angka, sedangkan pada penelitian saat ini menggunakan Pelajaran matematika pada masalah bilangan cacah yaitu penjumlahan dan pengurangan.</p>	

²⁰ Kadek Mas Anggi Dwi Yasari dkk., “Pengaruh Permainan Tradisioal Engklek Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Pada Kelompok B Di Tk Bayu Kumdhala Bubunan Tahun Pelajaran 2016/2017,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 5, no. 2 (2017): 127–36.

NO	Nama, Tahun, dan Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan
3	Ahmad Sobari, 2017, "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga dakon (cogklak) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa". ²¹	<p>Penelitian terdahulu hanya menggunakan satu permainan tradisional sedangkan peneliti saat ini menggunakan dua permainan tradisional</p> <p>Penelitian terdahulu menggunakan permainan tradisional sebagai alat peraga sedangkan peneliti saat ini menggunakan permainan tradisional sebagai metode di dalam pembelajaran</p> <p>Subjek yang di gunakan dalam penelitian umum sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan subjek khusus yaitu siswa kelas II.</p>	<p>Sama menggunakan permainan tradisional dakon/dakuan</p> <p>Sama menggunakan Pembelajaran matematika Objek yang di teliti penulis sama yaitu ingin mengetahui hasil belajar matematika</p> <p>Sama menggunakan subjek siswa sekolah dasar namun pada kelas yang berbeda.</p>
4	Dedek Yunita, 2018, dengan judul "Pengaruh Permainan Tradisional Engkleng Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Siswa Kelas III Mata Pelajaran Matematika di SDN Bangsa Negara Kabupaten Oku Timur". ²²	<p>Subjek penelitian, dalam penelitian terdahulu yaitu siswa kelas III, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan subjek penelitian kelas II</p> <p>Ranah yang diukur atau objek dalam penelitian, dalam penelitian terdahulu ingin mengetahui tingkat pemahaman siswa, sedangkan dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa</p> <p>Permainan tradisional</p>	<p>Menerapkan Permainan tradisional engklek</p> <p>Menggunakan Pembelajaran yang sama yaitu pembelajaran matematika</p>

²¹ Ahmad Sobari, "Pengaruh penggunaan alat peraga dakon terhadap hasil belajar matematika siswa," 2017.

²² Dedek Yunita, "Pengaruh Permainan Tradisional Engkleng terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas III Mata Pelajaran Matematika di SDN Bangsa Negara Kabupaten OKU Timur," *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains* 7, no. 2 (2018)

NO	Nama, Tahun, dan Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan
		yang digunakan hanya satu sedangkan dalam penelitian ini menggunakan dua permainan tradisional	

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional dakuan dan damprak relevan digunakan pada semua jenjang kelas baik itu kelas rendah maupun kelas tinggi, dengan tujuan penggunaan metode ini untuk membuat suasana pembelajaran jadi menyenangkan, menarik minat anak dalam belajar, dan diharapkan hasil belajar siswa menjadi semakin meningkat karena metode di dalam pembelajaran merupakan faktor yang paling berpengaruh untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut.

1. Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar matematika siswa kelas II A yang menggunakan metode permainan tradisional dakuan dan siswa kelas II B yang menggunakan metode permainan tradisional damprak dalam pembelajaran matematika di SDN Kebun Bunga 6

2. H_0 : Tidak Terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar matematika siswa kelas II A yang menggunakan metode permainan tradisional dakuan dan siswa kelas II B yang menggunakan metode permainan tradisional damprak dalam pembelajaran matematika di SDN Kebun Bunga 6

H. Asumsi Penelitian

Berdasarkan anggapan dasar dan rumusan masalah pada uraian di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis untuk mengetahui pengaruh perbandingan yang signifikan dari penerapan kesenian dan kebudayaan lokal yaitu berupa permainan tradisional dakuan dan damprak sebagai salah satu metode dalam peningkatan hasil belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah siswa kelas II di SDN Kebun Bunga 6.

I. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembahasan dalam penelitian ini, maka peneliti mengorganisasikan sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, memuat latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, hipotesis penelitian, asumsi penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pikir, memuat teori tentang media pembelajaran berbasis etnomatematika, pemahaman konsep dan materi geometri serta kerangka pikir dalam penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian, memuat jenis dan pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta teknik validitas dan keabsahan data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, memuat pemaparan, penyajian dan analisis data.

Bab V Penutup, memuat simpulan penelitian serta saran.