

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar untuk membekali dan mengembangkan kemampuan siswa berpikir logis, kritis, sistematis dan kreatif. Kemampuan ini diperlukan agar siswa mampu mengumpulkan, mengolah serta menggunakan informasi dalam menghadapi kehidupan yang semakin menglobal dan kompetitif (Sosyawati, 2019).

Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan bagi siswa Sekolah Dasar (Ferryka, 2017). Matematika juga seringkali disebut sebagai mata pelajaran yang paling sulit dipahami bagi siswa (Harahap et al., 2022). Siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika sehingga siswa meyakini bahwa matematika sangat sulit bagi siswa Sekolah Dasar (Kuswidyanarko et al., 2021). Salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa adalah pembagian (Sari et al., 2022). Pembagian merupakan operasi berhitung yang paling sulit dipelajari di antara operasi aritmatika lainnya menyatakan bahwa 12 dari 24 siswa belum mencapai target nilai ketuntasan atau 50% dari nilai ketuntasan, hal ini disebabkan karena tidak ada guru yang menerapkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan siswa hanya menghafalkannya tanpa menerapkan prosedur pembagian dengan benar (Fauzan et al., 2020). Siswa mengalami kesulitan dalam materi pembagian dua bilangan karena siswa mengalami kesulitan dalam memindahkan bilangan, sehingga siswa tidak memahami dan tidak dapat mengerjakan soal yang diberikan oleh guru (Muthma'innah, 2021). Sementara itu, siswa mengalami kesulitan dalam materi pembagian karena guru menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga siswa masih bingung dengan cara membagi bilangan (Sari et al., 2022). Siswa juga mengalami kesulitan materi pembagian karena tidak memahami konsep pembagian, kurang teliti, dan hanya sekedar hafal (Jayadi, 2022).

Penelitian-penelitian yang sudah dilakukan di atas sejalan dengan hasil observasi yang sudah dilakukan pada tanggal 07 Oktober 2023 di MI Al-Hidayah GUPPI pada mata pelajaran matematika, ditemukan permasalahan yaitu kurangnya pemahaman konsep siswa pada materi pembagian dan kurang aktifnya

siswa dalam pembelajaran matematika, hal ini disebabkan karena metode yang digunakan guru kurang variatif dan kurangnya media pembelajaran. Hal ini juga diperkuat dengan hasil angket kebutuhan siswa yang menyatakan bahwa sebesar 62,5% materi pembagian merupakan materi yang sulit, sebesar 75% metode ceramah sering dilakukan oleh guru, dan sebesar 93,75% siswa lebih suka permainan tradisional dibandingkan permainan digital. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas II di MI Al-Hidayah GUPPI membutuhkan media pembelajaran berupa permainan tradisional untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi pembagian.

Di sisi lain, matematika khususnya materi pembagian itu sangat penting untuk dipahami oleh siswa karena berkaitan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang tepat bagi siswa untuk mendorong semangatnya untuk belajar (Fatayan et al., 2022). Serta guru hendaknya membuat proses pembelajaran semenarik mungkin yaitu dengan memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan dapat melatih siswa belajar dengan aktif (Nisa et al., 2023). Selain itu, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran matematika yang menarik dan menginspirasi. Salah satu cara yang bisa digunakan oleh guru adalah melalui permainan, dengan permainan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa khususnya pada materi pembagian karena dapat mengetahui asal usul konsep materi secara realistis sehingga menjadikan suasana pembelajaran lebih hidup dan siswa lebih semangat (Jayadi, 2022).

Berdasarkan penelitian terdahulu, yang dilakukan oleh Apsari, Atikaningrum, Pramesta & Mariana (2022) tentang implementasi RME berbasis etnomatematika materi ciri-ciri bangun datar menggunakan permainan engklek, hasil penelitiannya menyatakan bahwa permainan engklek dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Mulyasari, Abdussakir & Rosikhoh (2021) tentang efektivitas pembelajaran etnomatematika permainan engklek terhadap pemahaman konsep geometri siswa Sekolah Dasar, hasil penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran etnomatematika menggunakan permainan engklek efektif meningkatkan pemahaman konsep geometri pada siswa. Serta penelitian yang dilakukan oleh

Murni (2022) tentang penerapan *edutainment* permainan tradisional dakon dalam upaya peningkatan kemampuan siswa terhadap pembagian sederhana, hasil penelitiannya menyatakan metode pembelajaran *game* dapat berpengaruh positif terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa. Serta penelitian yang dilakukan oleh Handayani & Iswantiningtyas (2020) tentang *javanese traditional games as a teaching and learning media to socialize and introduce mathematics since early age*, hasil penelitiannya menyatakan bahwa permainan tradisional jawa dapat menjadi media pembelajaran bagi siswa untuk melatih keterampilan sosial, mengenalkan matematika dengan cara yang menyenangkan dan siswa lebih tertarik mempelajari matematika. Serta penelitian yang dilakukan oleh Authar, Muflifah, Fidyaningrum, Hardiana, Azizah & Ramadhani (2021) tentang *improving vocabulary mastery through the traditional game "engklek" for children in kalijaten village, Kec. Taman, Kab. Sidoarjo*, hasil penelitiannya menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran tradisional engklek dapat memudahkan dan meningkatkan keterampilan kosa kata bahasa inggris dan membuat siswa tidak mudah bosan.

Dalam penelitian ini terdapat perbedaan dari penelitian sebelumnya yaitu jika penelitian sebelumnya menggunakan permainan engklek untuk materi ciri-ciri bangun datar dan geometri, sedangkan pada penelitian ini akan mengembangkan permainan engklek untuk materi pembagian. Dengan menggunakan permainan engklek siswa dapat lebih mudah memahami konsep materi khususnya pada materi pembagian. Kelebihan permainan engklek ini siswa dapat bermain sambil belajar dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran, dan dapat menciptakan kesenangan bagi siswa dalam belajar matematika. Adapun tujuan penelitian ini untuk menghasilkan pengembangan permainan engklek untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi pembagian. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Permainan "GEMAS (Game Engklek Pembagian Modifikasi)" Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas II Sekolah Dasar".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan kurang variatif
2. Kurangnya media pembelajaran
3. Kurangnya pemahaman konsep pembagian siswa
4. Kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran matematika
5. Kemampuan membaca yang kurang

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari adanya penyimpangan ataupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam proses penelitian. Maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Metode yang digunakan kurang variatif
2. Kurangnya media pembelajaran
3. Kurangnya pemahaman konsep pembagian siswa
4. Kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran matematika

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan permainan “*GEMAS* (Game Engklek Pembagian Modifikasi)” untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kevalidan permainan “*GEMAS* (Game Engklek Pembagian Modifikasi)” untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan permainan “*GEMAS* (Game Engklek Pembagian Modifikasi)” untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II Sekolah Dasar?
4. Bagaimana efektifitas permainan “*GEMAS* (Game Engklek Pembagian Modifikasi)” untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berkaitan dengan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan permainan “*GEMAS* (Game Engklek Pembagian Modifikasi)” untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II Sekolah Dasar.
2. Menghasilkan permainan “*GEMAS* (Game Engklek Pembagian Modifikasi)” untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid.
3. Menghasilkan permainan “*GEMAS* (Game Engklek Pembagian Modifikasi)” untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria praktis.
4. Menghasilkan permainan “*GEMAS* (Game Engklek Pembagian Modifikasi)” untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria efektif.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini meliputi beberapa hal antara lain :

1. Teoritis

Diharapkan dapat menambah wawasan serta sebagai kajian pengembangan permainan tradisional engklek sehingga dapat mempermudah memahami konsep pembelajaran matematika.

2. Praktis

a. Guru

Diharapkan dapat bermanfaat serta menambah ide bagi guru untuk meningkatkan penggunaan metode dan media yang menarik dan variatif dalam proses pembelajaran matematika serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

b. Siswa

Diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep matematika khususnya materi pembagian serta membuat siswa aktif dalam pembelajaran matematika.

c. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain untuk mengembangkan permainan sehingga dapat bermanfaat bagi siapapun yang menggunakannya.