

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam bidang pendidikan, proses mengajar merupakan unsur yang paling krusial. Keberhasilan tujuan pendidikan dapat dilihat dari bagaimana proses pembelajaran berlangsung, karena dalam proses tersebut terjadi perubahan perilaku, peningkatan pengetahuan, dan pemahaman konsep. Pada dasarnya, pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membantu peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran yang efektif terjadi ketika komponen inti dalam pengajaran dapat saling berinteraksi, yakni hubungan antara siswa dan guru, antar siswa, interaksi guru dengan alat bantu pembelajaran, serta siswa dengan lingkungan sekitarnya. Interaksi yang seimbang antara semua komponen ini secara langsung akan memengaruhi pencapaian belajar siswa.

Hasil belajar merupakan capaian yang dapat diukur yang diperoleh individu setelah menjalani proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan hasil belajar ini, guru dapat menilai apakah siswa telah mencapai tingkat keterampilan yang telah ditargetkan. Ini mencakup perkembangan di berbagai aspek, seperti pemahaman kognitif, respons afektif, dan keterampilan psikomotorik.

Dalam konteks ini, evaluasi hasil belajar dilakukan melalui pengumpulan nilai dari aktivitas dan proses pembelajaran. Berdasarkan teori yang disampaikan oleh Bloom (Arifudin, 2020, hlm. 5), hasil belajar menggambarkan perubahan yang terjadi pada siswa, terutama dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar yang ideal tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep saja. Keberhasilan pembelajaran diukur dari kemampuan siswa dalam mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan untuk semua peserta. Ini berarti terdapat perubahan positif dalam perilaku siswa, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sebagai contoh, di jenjang Sekolah Dasar (SD), tujuan pencapaian hasil belajar yang diharapkan adalah mencapai Kelulusan Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 70. Oleh karena itu, evaluasi dilakukan untuk menentukan apakah siswa telah berhasil mencapai atau bahkan melampaui nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah, terutama pada KKM mata pelajaran matematika.

Matematika sering dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit oleh banyak siswa. Matematika adalah mata pelajaran yang wajib dikuasai oleh siswa di jenjang pendidikan sekolah dasar, karena menjadi fondasi untuk mempelajari matematika tingkat lanjut dan mata pelajaran lainnya, serta sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum, matematika adalah ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan ide-ide yang terstruktur dan keterkaitannya diatur secara logis, di mana konsep-konsepnya bersifat abstrak dan penalarannya bersifat deduktif (Irzani, 2022: 4). Menurut Tarigan (2017, hlm. 2), banyak permasalahan dan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari yang harus diselesaikan dengan menggunakan ilmu matematika, seperti dalam hal mengukur, menghitung, dan sebagainya.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru wali kelas IIIA SD Negeri 104202 Bandar Setia pada tanggal 8 Juli 2024, diperoleh informasi bahwa pelajaran matematika yang diberikan kepada siswa kelas III A hanya berupa catatan materi dan tugas-tugas dari buku paket. Guru jarang menggunakan media

sebagai pendukung pembelajaran, baik sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi maupun sebagai sarana untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media yang disediakan oleh sekolah dan pemanfaatan beberapa media yang tersedia juga masih kurang optimal. Selain itu, guru juga masih kurang terampil dalam menerapkan penggunaan media yang ada. Akibatnya, kualitas pembelajaran matematika yang diterima siswa menjadi sangat rendah, yang berdampak pada pola pikir siswa yang cenderung pasif dan hanya berfokus pada materi dari buku teks. Hal ini sejalan dengan pernyataan Mailani, dkk. (2024, hlm. 21), bahwa matematika sebenarnya bukan hanya tentang menghafal rumus, tetapi tentang pemahaman konsep. Pembelajaran matematika menuntut siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri, bekerja, mengeksplorasi, serta menemukan solusi terhadap masalah melalui penggunaan berbagai alat, media, dan sumber belajar yang membantu dalam proses tersebut.

Berdasarkan data yang ditemukan di lapangan, media yang digunakan oleh guru masih terbatas pada "Papan Tulis." Hal ini membuat metode pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa, yang mengakibatkan suasana kelas tidak kondusif dan siswa kurang aktif selama proses pembelajaran. Akibatnya, terdapat 13 siswa yang belum mencapai KKM, sedangkan 8 siswa berhasil lulus KKM. Kondisi ini menunjukkan bahwa banyak siswa kurang tertarik pada pelajaran matematika. Kurangnya ruang dan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi dan memperdalam materi menyebabkan minat mereka terhadap matematika menurun. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran matematika yang lebih menarik agar siswa tidak merasa bosan dan bersemangat dalam memahami

konsep-konsep yang diajarkan (Mailani, E 2021, hlm. 331). Peneliti berupaya meningkatkan minat belajar matematika siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses belajar mengajar. Suryani, dkk (2021, hlm. 5) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala bentuk sarana yang digunakan untuk mendukung penyampaian informasi dalam proses pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai sumber belajar yang membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran mempermudah guru dalam menyampaikan pelajaran serta membantu siswa lebih mudah memahami materi. Agar proses pembelajaran lebih efektif, guru diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Guru juga diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, yang dapat memotivasi siswa untuk belajar secara optimal.

Salah satu media yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbentuk permainan. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap matematika dan membantu mereka memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik, sehingga berdampak positif pada hasil belajar. Vygotsky menekankan bahwa aktivitas bermain memiliki peran langsung dalam perkembangan kognitif anak. Permainan adalah aktivitas yang dilakukan oleh satu atau lebih pemain dengan tujuan akhir berupa kemenangan atau kekalahan melalui serangkaian aturan (Wirawan, 2022, hlm. 19). Permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran disebut permainan edukatif. Papan permainan termasuk dalam jenis permainan edukatif yang menggunakan papan

sebagai alat bermain. Media pembelajaran papan permainan menggabungkan unsur permainan sehingga siswa dapat terlibat langsung dalam proses belajar. Menurut Lely Tobing (dalam Setyanugrah dan Denny Indrayana Setyadi, 2017), papan permainan memiliki keunggulan dalam melatih konsentrasi dan daya ingat anak. Untuk siswa usia sekolah, papan permainan juga dapat melatih kemampuan memecahkan masalah, strategi, berpikir kreatif, dan berpikir kritis.

Supaya sarana pembelajaran ini dapat diterima oleh murid, sarana tersebut harus dihubungkan dengan budaya setempat. Salah satunya adalah dengan memasukkan unsur etnomatematika dalam sarana pembelajaran. Etnomatematika bisa menjembatani antara budaya dan pendidikan, terutama pendidikan matematika. Alternatif yang bisa dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika murid adalah dengan mengembangkan sarana pembelajaran yang inovatif, yang dapat membuat murid mudah mengingat materi yang diberikan oleh guru. Penggunaan *board game* membantu murid agar lebih mudah mengingat, memahami materi, dan mengasah ketelitian mereka. Etnomatematika dapat memfasilitasi murid dalam memaknai pembelajaran matematika secara kontekstual berdasarkan pengalaman mereka sebagai anggota masyarakat budaya.

Dengan menggunakan *board game* berbasis etnomatematika ini, diharapkan siswa bisa memahami sifat-sifat bangun datar secara konkret melalui budaya di sekitar mereka. Melalui *board game* berbasis etnomatematika, baik secara langsung maupun tidak langsung, siswa akan memperoleh pengetahuan baru tentang berbagai kebudayaan yang berkembang di wilayah masyarakat Jawa Tengah. Misalnya permainan tradisional, motif batik, makanan khas, hingga bangunan bersejarah. *Board game* yang dipadukan dengan etnomatematika dan

dirancang secara inovatif dapat menarik minat belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media *board game* dalam pembelajaran telah dilakukan dalam penelitian oleh Sayyidati Fatimah dkk (2019), yang menunjukkan bahwa media *board game* mudah digunakan dan siswa lebih mudah memahami pembelajaran matematika melalui budaya yang ada. Penelitian Nurfaizah (2021) juga menyatakan bahwa media *board game* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian lain yang mendukung pengembangan media *board game* adalah penelitian Wahyu Ananda dan Tri Nova (2018), yang menyatakan bahwa media *board game* valid digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi geometri. Penelitian Saylendra dkk (2021) menjelaskan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran berbasis *board game* meningkat.

Penelitian yang mendukung penerapan etnomatematika dalam pembelajaran antara lain: Penelitian Mania & Alam (2021), yang menunjukkan bahwa guru dan siswa sangat mendukung etnomatematika dimasukkan dalam kurikulum pendidikan, karena memudahkan siswa mempelajari materi sekaligus menghargai budaya mereka. Penelitian yang mendukung penelitian tersebut dilakukan oleh Gita Kencanawaty dkk (2020), yang menemukan bahwa konsep etnomatematika memiliki kontribusi besar dalam membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, khususnya materi bangun datar dan bangun ruang, dan kontribusinya jelas terlihat dalam peningkatan hasil belajar matematika siswa. Penelitian lain dilakukan oleh Sarwoedi dkk (2018), yang menemukan bahwa pembelajaran matematika berbasis etnomatematika efektif dalam meningkatkan

kemampuan pemahaman matematika siswa (mengidentifikasi, menerjemahkan, memahami, dan menerapkan ide matematis).

Berdasarkan latar belakang masalah dan penelitian terkait, peneliti melakukan kajian melalui penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE dengan judul "**Pengembangan Media Board Game Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 104202 Bandar Setia**". Pengembangan media *board game* berbasis etnomatematika menyajikan latihan soal matematika dalam bentuk permainan yang menghubungkan budaya lokal siswa, sehingga memudahkan pemahaman materi. Media *board game* berbasis etnomatematika ini membuat kegiatan belajar siswa lebih menyenangkan dan bermakna. Selain mempelajari matematika, siswa juga memperoleh pengalaman dan turut melestarikan budaya lokal melalui *board game* berbasis etnomatematika tersebut.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru jarang memanfaatkan media sebagai alat bantu pembelajaran.
2. Minat siswa terhadap mata pelajaran matematika rendah.
3. Siswa cenderung pasif dan hanya berfokus pada materi dari buku teks.
4. Media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional.
5. Guru belum mengaitkan budaya lokal siswa dalam penyampaian materi, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahaminya..

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, agar penelitian ini dapat dilakukan secara lebih efektif, efisien, terarah, dan mendalam, peneliti akan membatasi ruang lingkup penelitian pada topik “Pengembangan Media Board Game Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 104202 Bandar Setia Tahun Ajaran 2024/2025,” dengan fokus pada materi sifat-sifat bangun datar.

### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas pengembangan media board game berbasis etnomatematika untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 104202 Bandar Setia?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media board game berbasis etnomatematika dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 104202 Bandar Setia?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media board game berbasis etnomatematika dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 104202 Bandar Setia?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Validitas pengembangan media board game berbasis etnomatematika dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 104202 Bandar Setia.
2. Praktikalitas pengembangan media board game berbasis etnomatematika dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 104202 Bandar Setia.
3. Efektivitas pengembangan media board game berbasis etnomatematika dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 104202 Bandar Setia.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan bahwa penelitian ini akan menghasilkan manfaat teoritis dan praktis:

1. Secara teoritis, pengembangan media *board game* berbasis etnomatematika ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran dan sebagai pendukung teori untuk penelitian pengembangan media belajar *board game* berbasis etnomatematika di masa mendatang.
2. Secara praktis manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:
  - a. Bagi Peneliti, penelitian ini memberikan wawasan tentang kelayakan dan efektivitas media *board game* berbasis

etnomatematika sebagai media pembelajaran sifat-sifat bangun datar.

- b. Bagi Peserta Didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa pada materi sifat-sifat bangun datar karena media yang digunakan terintegrasi dengan budaya di sekitar siswa
- c. Bagi Guru, media *board game* berbasis etnomatematika dapat membantu guru dalam mengoptimalkan kualitas pembelajaran matematika pada materi sifat-sifat bangun datar.
- d. Bagi Sekolah, penelitian ini menawarkan alternatif media pembelajaran bagi sekolah dalam pengajaran sifat-sifat bangun datar.