

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika adalah bidang ilmu universal yang terus berkembang seiring kemajuan teknologi. Kondisi ini menggambarkan bahwa matematika berperan penting dalam berbagai bidang sains, mengoptimalkan kemampuan berpikir manusia. Pembelajaran matematika tidak sekedar menekankan penguasaan materi, tetapi menjadikan materi sebagai alat bagi siswa dalam mencapai kompetensi. Proses perolehan dan pengembangan pengetahuan matematika bersifat kompleks dan beragam, sehingga menjadikannya topik yang banyak diteliti dan diperdebatkan dalam dunia pendidikan. Memahami proses individu dalam mempelajari dan menguasai matematika merupakan aspek penting dalam penyusunan strategi pembelajaran dan kurikulum yang efektif. Guru dapat mengoptimalkan proses tersebut melalui pemilihan media pembelajaran yang sesuai untuk menentukan kompetensi yang dicapai. (Ernawati., dkk., 2021. h. 4).

Guru menggunakan media sebagai sarana penyampaian materi sehingga peserta didik mampu memahaminya secara optimal, maka dari itu tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat ditingkatkan. Pemanfaatan media pembelajaran memegang peranan krusial sebagai salah satu unsur esensial dalam suatu proses pembelajaran. Tanpa bantuan media pembelajaran proses komunikasi dalam pembelajaran tidak dapat berlangsung secara optimal. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran sangat krusial untuk mengoptimalkan efektivitas komunikasi dan daya kognitif siswa. Maka dari itu, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah

penggunaan media pembelajaran melalui permainan tradisional seperti gobak sodor, yang selain menarik perhatian siswa juga mendukung materi secara lebih efektif dan bermakna. (Noer, Z.R.,2021, h. 57).

Gobak Sodor adalah permainan yang menggunakan lapangan persegi panjang atau bujur sangkar dengan garis-garis pemisah yang membentuk bujur sangkar. Permainan gobak sodor ini bersifat *outdoor* dan memerlukan sarana berupa lapangan. Lapangan ini dapat diintegrasikan ke dalam konsep koordinat Kartesius, karena setiap titik perpotongan garis-garis tersebut dapat diposisikan sebagai titik koordinat. Dengan demikian, unsur matematika yang dapat dieksplorasi dari gobak sodor adalah konsep titik koordinat. Dalam hal ini, permainan gobak sodor memiliki potensi besar untuk diintegrasikan ke dalam konsep koordinat karena lapangannya berbentuk persegi panjang dengan garis-garis pemisah yang dapat diadaptasi menjadi sumbu X, sumbu Y, dan titik-titik koordinat.

Berbagai kajian ilmiah telah mengulas hubungan antara permainan tradisional dan pembelajaran matematika, tetapi dengan fokus dan pendekatan yang bervariasi. Penelitian yang dilakukan oleh Imaniyah dan Zuroida (2020), yang mengeksplorasi konsep geometris dan bilangan dalam permainan gobak sodor dengan mengidentifikasi berbagai elemen matematika seperti pola, bangun datar, dan operasi aritmatika. Namun, penelitian ini terbatas pada eksplorasi teoretis konsep tersebut tanpa mengembangkan alat pembelajaran konkret yang bisa diterapkan dalam praktik belajar di kelas, sehingga gagal memberikan solusi praktis untuk memaksimalkan pencapaian belajar siswa. Sementara itu, studi mengenai pengembangan media pembelajaran koordinat Kartesius juga telah dilakukan

melalui berbagai pendekatan serta konteks teknologi. Septianing (2023) merancang media permainan *X-Math* berbasis PowerPoint pada pembelajaran koordinat Kartesius di kelas VIII, yang dinyatakan valid serta praktis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan tersebut mengindikasikan efektivitas penggunaan teknologi, tetapi masih terbatas pada tingkat SMP dan bergantung pada ketersediaan fasilitas teknologi yang memadai.

Berdasarkan uraian tersebut, masih ditemukan kesenjangan penelitian yang cukup signifikan dalam proses pengembangan media pembelajaran koordinat kartesius pada jenjang sekolah dasar, khususnya yang memanfaatkan permainan tradisional menggunakan pendekatan etnomatematika untuk menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, dan bermakna. Kesenjangan tersebut meliputi jenjang pendidikan yang belum terjangkau, pendekatan pembelajaran yang masih bersifat teoritis tanpa didukung pengembangan media konkret, dan minimnya penelitian yang menguji efektivitas media pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan pencapaian belajar peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 16 September 2025 dengan guru kelas VI SDN 107400 Bandar Khalipah yaitu Bapak Abd. Rahman, S.Pd. diperoleh informasi bahwa Sebagian siswa kurang aktif berpartisipasi dalam pelajaran matematika, khususnya pada topik titik koordinat. Kondisi ini tercermin dalam hasil belajar siswa, di mana sebagian siswa masih belum mencapai penguasaan pembelajaran. Situasi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mengaitkan konsep matematika dengan pengalaman belajar siswa sehingga dapat dipahami melalui pengamatan dan pengalaman langsung. Hal ini dapat di lihat dari nilai matematika siswa kelas VI SDN 107400 Bandar Khalipah.

**Tabel 1. 1 Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI A SDN 1097400 Bandar Khalipah**

| No            | Nilai     | Kriteria     | Jumlah Siswa | Presentase |
|---------------|-----------|--------------|--------------|------------|
| 1             | $< 75$    | Belum tuntas | 11 Siswa     | 55%        |
| 2             | $\geq 75$ | Tuntas       | 9 Siswa      | 45%        |
| <b>Jumlah</b> |           |              | 20 Siswa     | 100%       |

Berdasarkan tabel hasil belajar matematika siswa kelas VI A SDN 107400 Bandar Khalipah, Situasi ini menunjukkan bahwa salah satu solusi alternatif yang selaras dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar adalah penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Permainan tradisional Gobak Sodor memiliki bentuk lapangan persegi panjang dengan garis pembatas yang dapat dimodifikasi menjadi bidang koordinat Kartesius. Setiap perpotongan garis pada lapangan dapat digunakan untuk mewakili posisi titik koordinat, sehingga siswa dapat mempelajari konsep koordinat melalui gerakan dan permainan langsung. Mengintegrasikan permainan tradisional Gobak Sodor ke dalam pelajaran matematika mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan tetapi juga memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep titik koordinat melalui pengalaman belajar yang nyata, kontekstual, dan selaras dengan perkembangan peserta didik.

Kegiatan pembelajaran yang memadukan aktivitas fisik dan permainan dapat mendorong partisipasi aktif siswa serta berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar matematika. Lebih lanjut, penggunaan permainan tradisional dalam pelajaran matematika juga memiliki peran dalam

melestarikan budaya lokal dan menumbuhkan nilai kerja sama dan sportivitas. Namun, pengembangan media pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional, khususnya Gobak Sodor yang terintegrasi dengan konsep titik koordinat, masih sangat terbatas di sekolah dasar. Dengan demikian, sehubungan dengan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji **“Pengembangan Media Lapangan Kartesius Berbasis Permainan Gobak Sodor Pada Materi Titik Koordinat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 107400 Bandar Khalipah”**

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran materi titik koordinat saat ini jarang memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang konkret dan relevan dengan konteks siswa.
2. Permainan tradisional Gobak Sodor belum dikembangkan secara sistematis sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar.
3. Lapangan permainan Gobak Sodor belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menggambarkan konsep titik koordinat kartesius.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dapat menghubungkan aktivitas bermain dengan pemahaman konsep matematika dan peningkatan hasil belajar.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas peneliti membatasi masalah dalam penelitian yaitu:

1. Penelitian difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa lapangan kartesius berbasis permainan gobak sodor yang diintegrasikan pada pembelajaran matematika.
2. Materi yang dikaji terbatas pada materi titik koordinat dalam lingkup materi kubus dan balok topik lokasi sesuai dengan kompetensi dasar yang diterapkan di kelas VI sekolah dasar.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas VI SDN 107400 Bandar Khalipah.

### 1.4. Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah tingkat validitas media lapangan kartesius berbasis permainan gobak sodor pada materi titik koordinat untuk siswa kelas VI SDN 107400 Bandar Khalipah?
2. Bagaimana tingkat praktikalitas media lapangan kartesius berbasis permainan gobak sodor pada materi titik koordinat berdasarkan penilaian guru dan siswa kelas VI SDN 107400 Bandar Khalipah?
3. Bagaimana efektivitas media lapangan kartesius berbasis permainan gobak sodor terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VI SDN 107400 Bandar Khalipah?

## **1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat validitas media lapangan kartesius berbasis permainan gobak sosor pada materi titik koordinat untuk siswa kelas IV SDN 107400 Bandar Khalipah.
2. Untuk mengetahui tingkat praktikalitas media lapangan kartesius berbasis permainan gobak sodor pada materi titik koordinat berdasarkan penilaian guru dan siswa kelas VI SDN 107400 Bandar Khalipah.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media lapangan kartesius berbasis permainan gobak sodor dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI SDN 107400 Bandar Khalipah.

### **2. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

#### **a) Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi perkembangan pendidikan, khususnya inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Selain itu diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa pada materi titik koordinat.

**b) Manfaat Praktis**

1. Bagi Peserta Didik, Diharapkan penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menyenangkan, dan interaktif melalui media lapangan kartesius berbasis permainan gobak sodor. Dengan keterlibatan langsung dalam permainan, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep titik koordinat yang selama ini dianggap abstrak. Selain itu, media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta hasil belajar matematika siswa.
2. Bagi Guru, Diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi titik koordinat. Guru dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai media untuk menjelaskan konsep matematika secara lebih kontekstual, sehingga pembelajaran tidak monoton dan lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
3. Bagi Sekolah, Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah. Penggunaan media berbasis permainan tradisional dapat menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan, sekaligus mendukung program pelestarian budaya lokal di lingkungan sekolah.
4. Bagi Peneliti, Sebagai sarana untuk mengembangkan wawasan, keterampilan, serta pengalaman dalam merancang media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal. Selain itu, hasil penelitian dapat dijadikan sebagai referensi atau dasar pengembangan penelitian lebih lanjut terkait



media pembelajaran etnomatematika pada materi lain atau jenjang pendidikan yang berbeda.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY