

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu keharusan bagi manusia pada hakikatnya manusia lahir dalam keadaan tidak berdaya, dan tidak langsung dapat berdiri sendiri, serta memelihara dirinya sendiri. Manusia pada saat lahir sepenuhnya memerlukan bantuan orang tuanya. Karena itu pendidikan merupakan bimbingan orang dewasa mutlak diperlukan manusia (Sadulloh, 2019, p. 10). Dalam Undang Undang RI No.20 tahun 2003 Bab 1 pasal 1 tentang sistem Pendidikan Nasional dikatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara peserta didik, pendidik, serta media belajar yang digunakan untuk mencapai suatu kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar yang dilakukan, baik secara langsung dan tidak langsung (Wahyuningsih, 2020, p. 1).

Matematika merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dipelajari di Sekolah Dasar (SD). Menurut Jujun S. Suriasumantri dalam (Rahmi, 2022, p. 60) matematika adalah pengetahuan yang disusun secara deduktif. Matematika pada jenjang pendidikan dapat menekankan pada pembentukan nalar, sikap dan keterampilan

terutama pada penguasaan bilangan termasuk menghitung. Matematika di sekolah dasar diutamakan agar peserta didik mengenal dan memahami serta mahir menggunakan bilangan dalam kaitannya dengan praktik kehidupan sehari-hari. Pembelajaran geometri pada konsep bangun datar sangat penting dipelajari untuk peserta didik sekolah dasar. Hal ini dikarenakan banyak sekali benda-benda di sekeliling peserta didik yang berbentuk bangun datar. Dengan mempelajari geometri dapat menumbuhkan kemampuan berpikir logis sertadapat membantu peserta didik untuk mengasah kemampuannya dalam memecahkan masalah (Utami et al., 2020, p. 12).

Penilaian terhadap literasi matematika dilaksanakan melalui PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2022 yang diselenggarakan oleh OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*), skor kemampuan matematika peserta didik Indonesia sebesar 366 poin yang di mana menurun 13 poin pada tahun 2022, skor ini menjadikan Indonesia menempati urutan ke 6 dari 8 negara di Asia Tenggara. Dengan demikian, posisi literasi matematika peserta didik Indonesia masih di bawah literasi matematika negara-negara lain.

Pendidikan dan budaya dalam konteks masyarakat tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya dengan demikian dapat dikatakan bahwa budaya merupakan perwujudan dari hasil pendidikan dan keduanya saling melengkapi (Dedi & Elis, 2019, p. 113) .

Menurut Kusmiati & Sumarno dalam (Gita & Heni, 2020, pp. 90–91) mengemukakan bahwa melalui permainan yang tepat, pendidik akan membuat peserta didik bermain sekaligus belajar. Permainan tradisional anak mengandung

nilai budaya yang perlu dilestarikan, dan budaya yang dibutuhkan bagi perkembangan dan pendidikan anak seperti nilai kebersamaan, saling tolong menolong, serta kepemimpinan. Dengan permainan tradisional ini ternyata mampu mengasah kemampuan kognitif dan motorik.

Menurut Ema & Butsi dalam (Gita & Heni, 2020, p. 92) mengemukakan bahwa Peserta didik menyadari bahwa matematika itu penting, namun sebagian darimereka sering mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika, peserta didik akan lebih mudah memahami mata pelajaran matematika jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari apalagi jika dijadikan permainan tradisional, yaitu permainan engklek. Penggunaan media berbasis permainan engklek ini dapat secara langsung memperkenalkan kebudayaan kepada peserta didik dan merupakan cara untuk tetap melestarikan kebudayaan dari generasi ke generasi. Pada permainan engklek, peserta didik akan diajarkan berkompetensi, bekerja sama, berpikir kritis sesuai dengan penggunaan media dan melatih motorik halus peserta didik. Penggunaan media ini juga dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, karena peserta didik terlibat langsung dalam penggunaan permainan engklek. Hal demikian dapat meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sekolah menjadi alternatif pengenalan kebudayaan kepada peserta didik, termasuk permainan tradisional (Aktorida et al., 2022, p. 97).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Ibu Metha Dewi, S.Pd wali kelas IV di SD Negeri 19 Palembang, di mana dalam proses belajar mengajar, peneliti menemukan bahwa banyak peserta didik yang mengalami kesulitan belajar khususnya matematika. Minimnya penggunaan media pembelajaran dikarenakan

menyesuaikan materi yang diajar, dan lebih sering menggunakan metode bervariasi untuk membantu peserta didik memahami konsep dasar matematika, seperti menggunakan metode ceramah menuliskan materi di papan tulis, memberikan contoh soal dan latihan. Dan peneliti melihat belum terdapat media permainan engklek pintar pada materi bangun datar di SD Negeri 19 Palembang.

Permainan engklek ini pernah dikembangkan sebagai media pembelajaran pada masa kelas tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Aktorida et al., 2022) yang mengungkapkan bahwa pengembangan permainan engklek dapat disimpulkan bahwa media permainan engklek terbukti valid, praktis, dan efektif pada pembelajaran tema 7 kelas V Sekolah Dasar.

Adapun media engklek yang dikembangkan oleh peneliti (Azzahra et al., 2022), berdasarkan penilaian dari ahli (*expert review*), guru serta evaluasi produk oleh peserta didik terhadap pengembangan media permainan engklek cinta tanah air (*engcita*) yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien serta sesuai kebutuhan peserta didik.

Dan hasil penelitian dan pengalaman lapangan dari peneliti (Pratiwi et al., 2023) yang berjudul “Pengembangan Media ENSERU (Engklek Seru) pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar” menjelaskan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa kelas 3 setelah menggunakan media pembelajaran ENSERU (Engklek Seru).

Dari penjelasan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk menerapkan permainan Engklek Pintar (*engpin*) pada materi bangun datar pada siswa kelas IV Sekolah Dasar, peneliti mencoba meneliti dengan judul **“Pengembangan**

Permainan Engklek Pintar (Engpin) sebagai Media Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi masalah–masalah penelitian sebagai berikut :

- a. Kurangnya media pembelajaran pada mata pelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar.
- b. Masih banyak yang belum menggunakan media pembelajaran permainan Engklek pada materi bangun datar matematika Sekolah Dasar.
- c. Perlunya menemukan cara mengajar baru yang akan membuat peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian memiliki beberapa batasan masalah:

- a) Media pembelajaran yang terfokus pada materi pembelajaran bangun datar matematika
- b) Menggunakan model desain pengembangan model *ADDIE*.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah yaitu :

1. Apakah pengembangan permainan engklek pintar (engpin) sebagai media

pembelajaran matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar valid digunakan?

2. Apakah pengembangan permainan engklek pintar (engpin) sebagai media pembelajaran matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar praktis digunakan?
3. Apakah pengembangan permainan engklek pintar (engpin) sebagai media pembelajaran matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar efektif digunakan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian yang akan dilakukan antara lain untuk mengembangkan permainan engklek pintar (engpin) sebagai media pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah menambah wawasan peneliti dan sebagai kajian pengembangan permainan engklek pintar (engpin) sebagai media pembelajaran matematika.

6.1 Manfaat Praktis

a).Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat berguna untuk memberikan kontribusi dalam upaya perbaikan pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar.

b).Bagi Pendidik

Pendidik mendapatkan pengetahuan mengenai perkembangan dan keterampilan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik melalui permainan engklek pintar (engpin) sebagai media pembelajaran inovatif.

c).Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan permainan engklek pintar (engpin) sebagai media pembelajaran membuat peserta didik tidak merasakan bosan dengan menggunakan permainan ini peserta didik diajak bermain sambil belajar.

d).Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh peneliti selanjutnya untuk menambah informasi terkait dengan pengembangan permainan engklek sebagai media pembelajaran pada matematika khususnya bangun datar.

6.2 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan engklekpintar (engpin) sebagai media pembelajaran matematika pada materi bangun datar dan dilengkapi dengan buku panduan penggunaan permainan. Permainan engklek pintar (engpin) sendiri adalah sebuah permainan tradisional yang di desain sebagai media pembelajaran yang berhubungan dengan materi matematika yaitu bangun datar yang di mana diharapkan mampu membantu peserta didik dalam proses pembelajaran matematika materi bangun datar. Spesifikasi pengembangan permainan engklek pintar (engpin), sebagai berikut:

- a) Permainan engklek berupa *banner*
- b) Terdapat panduan yang berisikan tata cara permainan. Panduan berukuran kertas B5.
- c) Ukuran media permainan engklek 70 cm x 200 cm
- d) Terdapat pertanyaan pada setiap gambar bangun datar di permainan engklek.

- e) Pertanyaan berupa *card*, yang berjumlah 24 *card* yang terdiri dari 15 *question card* dan 9 *special card*, disertai dengan 15 *answer card*.
- f) *Card* berukuran 8 cm x 12 cm.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Penelitian Pengembangan

Penelitian Pengembangan (*Research & Development*) / (*R&D*) adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektivitas dari sebuah produk tersebut (Budiyono, 2021, p. 8).

Penelitian Pengembangan merupakan penelitian yang ingin mengembangkan produk tertentu yang dianggap baru atau pembenahan dari produk yang sebelumnya yang telah ada untuk memperbaiki sistem yang ada artinya Penelitian Pengembangan menghasilkan sebuah produk. Penelitian Pengembangan mengedepankan uji produk (validitas) yang dikembangkan apakah produk yang dikembangkan tersebut lebih efektif, efisien, dan memiliki daya tarik dalam mengadopsinya dari produk lama yang telah ada (Achmad & Djoko, 2021, p. 8).

Research and Development (Penelitian dan Pengembangan) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang akan dikembangkan dalam berbagai bidang keilmuan. Penelitian dan Pengembangan (*research and development-R&D*) berasal dari dua kata yaitu penelitian (*research*) dan pengembangan (*development*). Frase ini merupakan gabungan 2 (dua) kata kerja yang memiliki tujuan aktivitas. Penelitian (*research*) merupakan suatu mekanisme atau kegiatan ilmiah dengan mengikuti aturan-aturan atau norma-norma penelitian yang sudah standar dan diakui secara universal, sedangkan