

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar seringkali menjadi mata pelajaran yang tidak disukai siswa. Namun, tujuan pembelajaran matematika sama dengan tujuan pembelajaran lainnya, seperti memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Supriadi (2017, hlm. 7) menyatakan bahwa matematika adalah disiplin yang sangat sistematis. Ini adalah hasil dari kenyataan bahwa matematika dimulai dengan komponen yang tidak didefinisikan. Pembelajaran matematika, dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks, disusun secara sistematis, teratur, dan logis.

Salah satunya geometri adalah mata pelajaran di sekolah dasar, dan jaring-jaring bangun ruang adalah mata pelajaran di kelas tinggi. Meskipun material yang digunakan untuk jaring-jaring bangun ruang dianggap mudah dibuat, siswa sekolah dasar masih kesulitan untuk memahaminya, terutama karena jaring-jaring bangun ruang memiliki bentuk yang mirip. Siswa memiliki kemungkinan besar untuk mendapatkan pembelajaran yang abstrak memahami materi dengan kekeliruan atau miskonsepsi. Seperti yang dikatakan oleh (Sujarwo et al. 2020, hlm. 4), miskonsepsi adalah dimana seseorang salah memahami konsep dengan cara yang berkaitan dengan gagasan yang diakui oleh para ahli di bidang tersebut. Interpretasi, penerapan aturan, atau generalisasi konsep adalah contoh umum kesalah pahaman. Untuk mengatasi hal ini, pendidik harus melakukan tindakan supaya siswa memahami materi dengan baik.

Setiap guru diwajibkan untuk melakukan inovasi pembelajaran melalui pemilihan dan pembuatan model pembelajaran. Model ini mencakup metode, strategi, dan pendekatan pembelajaran adalah perencanaan dan tindakan kegiatan pembelajaran yang tepat dan cermat untuk mencapai kompetensi dasar. Metode mengacu padacara guru menyampaikan informasi (materi pelajaran), sedangkan pendekatan pembelajaran adalah cara guru menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang paling cepat atau terdekat kepada siswa sehingga

siswa dapat memahaminya dengan cepat. Inovasi pembelajaran ini akan menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan berbagai kemampuan, bakat, keinginan, dan kebutuhan siswa (peserta didik). Pembelajaran matematika akan lebih menyenangkan apabila menggunakan alat atau media ajar pembelajaran yang edukatif dan sesuai dengan materi yang dipelajari, itu digunakan sebagai wadah untuk guru menjelaskan materi kepada siswa mereka. Menurut teori (Sujipto Batubara, 2020), Media atau Alat bantu pembelajaran ialah sebuah alat dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan penjelasan ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dipakai pada saat kegiatan belajar mengajar kepada siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan efisien. Guru dapat membantu siswa belajar dengan lebih baik dengan media pembelajaran.

Siswa senang bermain di sekolah dasar, menurut (Zainal 2020, hlm. 11), yang mengatakan bahwa bermain memungkinkan anak-anak mempelajari hal-hal seperti ketekunan, keingintahuan, dan temuan. Akibatnya, pembelajaran yang menyenangkan sangat penting untuk keberhasilan pengajaran di kelas. Anak itu berbeda dan unik, menurut Supriadi (2017, hlm. 12).

Oleh karena itu, guru harus menyajikan berbagai masalah pembelajaran matematika kepada siswa dengan pengetahuan sedang, tinggi, dan rendah. Dalam dunia pendidikan modern, guru harus memiliki media tersebut digunakan untuk setiap sesi pembelajaran. Jika media konvensional masih kurang dipahami siswa, guru harus menjadi inovatif. Banyak jenis permainan yang sering dikenal di Masyarakat yang dapat di jadikan untuk media pembelajaran saat mengajar. Salah satunya yaitu permainan tradisional engklek yang sering dikenal di Masyarakat dengan sebutan “jingklok” dalam Bahasa jawa serang, sedangkan dalam Bahasa sunda disebut son’ah. Permainan ini banyak dikenal di masyarakat jawa, sunda, dan madura. Namun, terdapat perbedaan pada penyebutannya saja. Permainan tradisional engklek ini dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar Dalam pembelajaran matematika, materi jaring-jaring bangun ruang kubus berfungsi sebagai alat bantu atau media pembelajaran yang cukup menarik untuk siswa bermain

sambal belajar. Selain itu, materi ini dapat digunakan untuk memotivasi siswa dan memungkinkan mereka untuk mengevaluasi apa yang mereka ketahui dan mengevaluasi apa yang mereka ketahui. Pembelajaran matematika yang didasarkan pada kearifan lokal dapat meningkatkan kemampuan sosiomatematika siswa (Irmayanti et al., 2021).

Berdasarkan temuan dari observasi dan wawancara yang dilakukan secara semi-terstruktur oleh peneliti di Sekolah Dasar Negeri Wanakarta 1 pada saat melakukan penelitian pada tahun 2023, terutama pada mata pelajaran matematika yang berfokus pada bangun ruang. Materi bangun ruang masih menjadi hal yang menakutkan oleh siswa dikarenakan berhubungan dengan rumus, materinya abstrak, dan nominal angka yang banyak.

Jadi, membuat media pembelajaran adalah solusi untuk masalah ini. Media pembelajaran dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi. Guru akan dengan mudah memberikan materi pelajaran kepada siswa ketika siswa sudah termotivasi. Hal ini sejalan dengan pendapat (Syamsudin 2017, hlm. 143) yang menyatakan bahwa permainan edukatif dalam pelajaran Selain meningkatkan minat siswa untuk belajar, pembelajaran matematika dapat meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa.

Pembelajaran berbasis budaya adalah salah satu dari banyak jenis media pembelajaran. Pembelajaran yang berkaitan dengan budaya didefinisikan oleh Arisetyawan (2019, hlm. 1) sebagai pembelajaran yang berfokus pada transfer pengetahuan dan nilai. Selain itu, pembelajaran berbasis budaya memiliki banyak manfaat, seperti yang dinyatakan oleh Supriadi (2017, hlm. 17). Di antara manfaat tersebut termasuk transformasi konsep abstrak matematika menjadi hal-hal konkret, mengurangi tingkat miskonsepsi, membuat pembelajaran dalam waktu yang lama memiliki nilai lebih besar karena terkait dengan budaya anak, menumbuhkan emosi yang mendorong belajar, meningkatkan kesadaran spiritual.

Oleh karena itu, Pembuatan media yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal sangat penting untuk mendukung pembelajaran etnomatematika

budaya dan membantu guru dalam mengajar matematika, khususnya materi bangun ruang. Salah satu hasil kearifan lokal yang hingga hari ini masih dilestarikan yaitu seperti kebudayaan di dalam konstruksi bangunan benteng Speelwijk, yang masih berdiri dan dijaga kelestariannya oleh Masyarakat setempat. Berdasarkan pemaparan kebudayaan Banten tersebut peneliti bermaksud untuk membuat media pembelajaran menggunakan konsep kebudayaan Banten pada bangunan benteng Speelwijk.

Selanjutnya, peneliti juga bermaksud mengemas media pembelajaran ke dalam permainan yang akrab bagi anak-anak dalam penelitian ini. Salah satu permainan yang familiar dikalangan anakyakni Engklek. Selaras dengan hal tersebut, Salah satu permainan yang disukai anak-anak adalah engklek tradisional. Permainan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan fisikmotorik anak, tetapi juga meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan lainnya. Sangat penting bagi anak-anak untuk memahami bentuk geometri sejak dini, dan ini dapat dilatih dengan berbagai metode dan sumber daya, salah satunya melalui permainan engklek konvensional. Sukadariyah et.al., 2020).

Oleh karena itu, peneliti bermaksud memodifikasi permainan tersebut dengan mengintegrasikan budaya Banten pada bangunan benteng Speelwijk sehingga menjadi media pembelajaran budaya Banten. Untuk menunjang hal tersebut, Penelitian ini akan menggunakan model ADDIE (Analisa, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Ada beberapa alasan untuk memilih model pengembangan ADDIE, menurut (Januszewski & Molenda, Syafriah & Bachri, 2017, hlm. 3):

model ADDIE secara sederhana dengan lima tahapan yang membuatnya lebih mudah untuk digunakan, (2) tahapan pengembangan produk model ADDIE menjadi lebih runtut, dan (3) draft yang dibuat lebih sempurna karena ada tahap validasi dan uji coba.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengangkat judul penelitian “Implementasi Permainan Engklek Budaya Banten Menggunakan Model ADDIE Sebagai Media Pembelajaran Jaring-jaring Kubus pada Kelas V SDN

Wanakarta 1” Peneliti percaya bahwa akan membuat media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dengan menggunakan model ADDIE saat membuatnya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mendesain permainan Engklek Etnomatematika budaya Banten menggunakan model ADDIE sebagai media pembelajaran jaring-jaring kubus?
2. Bagaimana cara mengintegrasikan materi jaring-jaring kubus ke dalam media pembelajaran Engklek di kelas V SDN Wanakarta 1?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah yang sudah disusun, peneliti merumuskan tujuan penelitian ini, yang terdiri dari sebagai berikut:

1. Mengetahui cara mendesain permainan engklek etnomatematika budaya Banten menggunakan model ADDIE sebagai media pembelajaran jaring-jaring kubus.
2. Mengetahui integrasi permainan Engklek Etnomatematika budaya Banten ke dalam media pembelajaran jaring-jaring kubus.

## **D. Manfaat Penelitian**

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi rumpun ilmu yang sedang diteliti dan semua pihak yang terlibat, diantaranya sebagai berikut:

### **1. Secara teoritis**

Secara teoritis data literasi penggunaan model ADDIE pada permainan engklek etnomatematika budaya Banten berdasarkan bangunan benteng Speelwijk sebagai media untuk mengajar siswa menggunakan jaring-jaring kubus pada kelas V Sekolah Dasar. Di mana data yang

dikumpulkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penggunaan media pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

## 2. Secara praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi :

### a. Bagi guru

Penelitian ini memberikan manfaat bagi guru karena inovasi baru dalam metode pembelajaran untuk menjelaskan materi jaring-jaring bangun ruang.

### b. Bagi siswa

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi siswa yakni menambah pengetahuan, mudah memahami materi jaring-jaring bangun ruang menggunakan media permainan tradisional engklek.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah dapat menjadi inventaris perangkat bahan ajar matematika, sehingga dapat digunakan kapan pun saat diperlukan.

## E. Definisi istilah

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini agar terhindar dari meluasnya terhadap permasalahan yang akan dibahas yaitu sebagai berikut:

### 1. Model ADDIE

Model ADDIE ialah proses dari penelitian ini dengan tahapan Analisis, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

### 2. Permainan Tradisional Engklek

Permainan Tradisional Engklek merupakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk guru dalam menjelaskan materi jaring-jaring bangun ruang.

### 3. Etnomatematika

Etnomatematika ialah pembelajaran matematika yang berbasis budaya melalui permainan matematika konvensional.

#### **4. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan selama proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi siswa sehingga mereka lebih tertarik untuk belajar.

#### **5. Kubus**

Kubus adalah bangun ruang dengan enam sisi, dua belas rusuk, dan delapan titik sudut. Setiap sisi memiliki ukuran yang sama. Kubus memiliki pola, juga dikenal sebagai jaring-jaring.