BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Penelitian

Rendahnya skor PISA Indonesia di tahun 2018 menjadi cambuk bagi pendidikan Indonesia untuk membenahi kualitasnya. *Programme for International Student Assessment* (PISA) merupakan pengukuran yang dilakukan oleh *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) yang bertujuan mengevaluasi sistem pendidikan melalui pengukuran kinerja siswa di pendidikan menengah, dan lebih terfokus pada tiga bidang, yaitu literasi, matematika, dan sains. Pada tahun 2018, Indonesia berada di urutan ke 73 dari 78 negara yang berpartisipasi (OECD, 2019). Skor PISA tersebut menunjukkan pada kenyataannya kualitas pembelajaran di Indonesia masih jauh tertinggal dibanding negara anggota lainnya.

Matematika yang menjadi salah satu bidang yang diukur dalam PISA bertujuan untuk mengembangkan pola pikir siswa agar dapat menyelesaikan berbagai masalah yang akan ditemuinya di kehidupan sehari-hari. Melalui matematika, kemampuan berpikir sistematis, logis, analitis, kritis, dan kreatif peserta didik menjadi terasah (Nahdi, 2017). Pentingnya peran matematika tercantum di dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022, dimana matematika menjadi salah satu mata pelajaran dengan kategori wajib di dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah.

Namun, walaupun matematika sudah menjadi mata pelajaran wajib dalam kurikulum di jenjang pendidikan dasar dan menengah, pemahaman siswa terhadap matematika masih lemah. Hal ini dikarenakan siswa hanya bisa mengerjakan soal, tanpa memahami konsep dan makna dari soal tersebut secara matang (Anwar, 2011). Siswa dengan pemahaman yang lemah kedepannya akan kesulitan mengikuti pelajaran selanjutnya. Sehingga memunculkan stigma matematika merupakan bidang ilmu yang tidak menyenangkan, sulit dan membosankan bagi siswa. Salah satu alasan lemahnya pemahaman siswa yaitu metode guru dalam mengajar tidak

menarik dan pemanfaatan media belajar yang masih kurang (Risman, 2020). Kurangnya pemanfaatan media belajar oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran membuat siswa tidak mudah memahami konsep matematika yang kemudian membuat siswa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran

(Siregar, 2017).

Anak-anak kelas 1 SD diajarkan konsep dasar matematika, yaitu pengenalan angka dan operasi hitung dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Pada usia ini anak sudah harus dapat mengenal konsep bilangan 1-10, menerapkan penggunaan lambang bilangan dalam hitungan dasar, menyesuaikan bilangan dengan lambang bilangan menggambarkan bermacam benda dalam bentuk gambar dan tulisan (Nur 'Aisyah, 2021). Namun menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak di usia tersebut masih berada dalam tahap operasional konkrit sehingga masih kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak tanpa bantuan benda konkrit (Nuryati & Darsinah, 2021). Dengan demikian dibutuhkan bantuan media belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak menjadi optimal.

Berdasarkan fakta di lapangan yang diperoleh dari survei pendahuluan yang dilakukan pada siswa kelas 1 di SD Negeri 195 Isola, dalam pelajaran matematika guru masih cenderung tidak menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran cenderung teacher-centered dimana guru cenderung terbatas menggunakan metode ceramah, lalu siswa secara pasif mendengarkan pemaparan dari guru. Masih didapati pembelajaran matematika yang dilaksanakan dengan media papan tulis saja dan cenderung menggunakan metode ceramah. Menurut hasil observasi tersebut, anak cenderung cepat bosan, kurang memperhatikan pembelajaran sehingga kurang memahami konsep operasi hitung.

Media pembelajaran yaitu alat dan bahan dengan berbagai dimensi yang dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pendidikan (Miftah, 2015). Menurut Trimurtini dkk., (2019) media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Media pembelajaran membantu memperjelas informasi yang dapat memperlancar proses pembelajaran

(Arsyad, 2017, hlm. 24). Melalui media pembelajar, siswa dapat lebih memahami konteks dari suatu materi.

Pemilihan media belajar didasari tujuan pembelajaran dan audiens dari pembelajaran tersebut (Susilana & Riyana, 2009, hlm. 71). Hal lain yang juga perlu diperhatikan adalah tingkat kesenangan peserta didik terhadap media belajar yang akan digunakan tersebut (Arsyad, 2017, hlm. 26).

Anak di usia sekolah dasar kelas rendah cenderung menyukai kegiatan bermain (Hewi, 2020). Oleh karena itu, media belajar berbasis *game* adalah salah satu media belajar yang dipandang cocok dengan pertumbuhan anak di usia sekolah dasar kelas rendah. Hal ini dikarenakan adanya unsur bermain dalam penggunaan media tersebut. Dengan demikian, anak dapat memahami konsep-konsep matematika tanpa sengaja sambil bermain.

Belajar dengan media berbasis *game* juga dapat memberikan stimulus pada aspek kognitif pada anak (Hewi, 2020). Disamping itu, media *game* juga dapat mendorong rendahnya tingkat kebosanan dan meningkatkan *excitement* pada siswa yang dapat mendorong motivasi belajarnya (Falim & Prestiliano, 2018). Salah satu media *game* yang bisa digunakan menjadi media belajar untuk anak adalah *board game*.

Board game menurut Scorviano (dalam Yunita A & Wirawan, 2017) adalah permainan yang memiliki seperangkat peraturan dan dimainkan di atas meja dengan alat-alat atau komponen-komponen yang posisinya dialihkan atau digerakkan selama permainan. Nusantara & Irawan (2012) mendefinisikan board game sebagai media yang dapat menguatkan kemampuan mengenali pola, menyusun rencana dan memprediksi hasil dari suatu tindakan. Disamping memfasilitasi kegiatan belajar yang menyenangkan, board game mampu pula mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Board game merupakan media belajar yang bisa dijadikan alternatif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep dasar matematika seperti pengenalan angka dan operasi hitung dasar. Berdasarkan penelitian Fauziah & Abdulkarim (2018), board game adalah media belajar yang efektif dalam memberikan pemahaman yang komprehensif terhadap konsep

pengetahuan. Melalui *board game*, siswa dilibatkan secara aktif dan pembelajaran bersifat *student-centered* dengan demikian pemahaman siswa menjadi semakin meningkat. Berdasarkan penelitian Permananda & Wahyudi (2020) *board game* juga efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Salah satu *board game* yang dapat digunakan dalam mengenal angka dan operasi hitung dasar untuk anak adalah Wortelmatika yang diperuntukkan bagi siswa kelas 1 SD. *Board game* Wortelmatika ini terdiri dari buku yang berisikan materi, cerita, *game*, kartu dan token permainan. Wortelmatika merupakan *board game* yang dapat dimainkan dalam kelompok kecil. Dengan demikian, pengalaman belajar yang diperoleh pun lebih banyak. Konten dari *board game* Wortelmatika disiapkan sebagai media belajar untuk satu semester penuh. *Board game* Wortelmatika ini dapat dijadikan pendamping dan pengganti latihan bagi siswa mengenai pemahamannya terhadap pengenalan angka dan operasi hitung dasar.

Board game Wortelmatika yang berbentuk fisik memungkinkan siswa melihat dan meraba bentuknya. Hal ini dapat mendukung proses belajar siswa dimana anak sekolah dasar kelas rendah masih belum bisa memahami konsep abstrak dan butuh bantuan benda fisik untuk memahami suatu konsep. Wortelmatika juga memungkinkan siswa untuk bermain sambil belajar sehingga, naluri bermain anak tetap dapat terpenuhi selama proses belajar. Hal ini kemudian dapat membuat anak lebih menikmati proses belajar.

Melalui penggunaan media ini, diharapkan dapat membantu siswa agar lebih mudah mengenal angka dan menguasai konsep operasi hitung dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Media ini diharapkan pula dapat mempermudah guru dalam memberi pemahaman pada siswa dengan demikian hasil belajar yang diperoleh lebih baik.

Board game Wortelmatika pernah diujikan kepada guru SD dan responden dengan usia 20-22 tahun dengan hasil yang menunjukkan bahwa tingkat *excitement* responden meningkat. Selain itu berdasarkan wawancara terhadap guru yang menjadi responden dalam uji coba, media ini

diperkirakan dapat membantu proses pembelajaran di kelas. Namun board

game Wortelmatika belum pernah diujikan pada anak kelas I SD untuk

mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam

mengenal angka dan operasi hitung dasar.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SD Negeri 195 Isola, diketahui

skor kuis siswa kelas 1 SD yang diperoleh dari pihak sekolah rata-rata masih

berada di bawah angka 60. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa

mengenai angka dan operasi hitung dasar masih kurang baik. Oleh karena

itu, perlu bantuan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan

mengenal angka dan operasi hitung dasar pada siswa tersebut.

Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti hendak mengujikan board

game Wortelmatika di SD Negeri 195 Isola untuk mengetahui

efektivitasnya sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan

kemampuan mengenal angka dan operasi hitung dasar pada siswa kelas I

SD.

1. 2. Rumusan Masalah Penelitian

Berlandaskan latar belakang yang sudah dijelaskan, dapat diformulasikan

bahwa rumusan masalah umum dari penelitian ini yaitu "Bagaimana

efektivitas penggunaan media board game Wortelmatika dibandingkan

media pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan

mengenal angka dan operasi hitung dasar siswa?"

Untuk lebih khususnya rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai

berikut:

1. Bagaimana efektivitas *board game* Wortelmatika dalam meningkatkan

kemampuan mengenal angka pada siswa kelas 1 SD Negeri 195 Isola?

2. Bagaimana efektivitas *board game* Wortelmatika dalam meningkatkan

kemampuan operasi hitung dasar pada siswa kelas 1 SD Negeri 195

Isola?

3. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media board

game Wortelmatika pada siswa kelas 1 SD Negeri 195 Isola?

Diffani Mufidah, 2022

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA BOARD GAME WORTELMATIKA UNTUK MENINGKATKAN

1. 3. Tujuan Penelitian

Berangkat dari rumusan masalah yang telah dikemukakan, hal yang

ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis efektivitas board game

Wortelmatika dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada

siswa kelas 1 SD Negeri 195 Isola.

2. Mendeskripsikan dan menganalisis efektivitas board game

Wortelmatika dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung dasar

pada siswa kelas 1 SD Negeri 195 Isola.

3. Mendeskripsikan dan menganalisis pelaksanaan pembelajaran dengan

menggunakan board game Wortelmatika pada siswa kelas 1 SD Negeri

195 Isola.

1. 4. Manfaat Hasil Penelitian

1. 4. 1. Manfaat Teoretis

a. Penelitian ini dimanfaatkan untuk menambah wawasan dan menjadi

bahan kajian mengenai efektivitas board game sebagai media

pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka dan

operasi hitung dasar pada siswa kelas 1 SD.

b. Penelitian ini dapat menjadi sumbangsih pengetahuan bagi studi dan

praktik mengenai media pembelajaran di keilmuan teknologi

pendidikan.

1. 4. 2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan wawasan, informasi, dan

menjawab perbahasan peneliti terkait efektivitas board game

Wortelmatika dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka dan

operasi hitung dasar pada siswa kelas 1 SD.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberi kemudahan bagi guru pada

kegiatan belajar mengajar melalui ketersediaan alternatif media

pembelajaran berupa board game Wortelmatika.

c. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi sumbangsih

pengetahuan pada studi dan praktik dalam keilmuan teknologi

pendidikan khususnya mengenai pemanfaatan game edukasi board

game sebagai media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan hasil penelitian ini bisa

dipergunakan sebagai rujukan dan literatur untuk penelitian

selanjutnya dan dapat berkontribusi dalam mengevaluasi efektivitas

penggunaan board game sebagai media pembelajaran.

1. 5. Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi dengan judul: Efektivitas Penggunaan Media

Board Game Wortelmatika Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal

Angka dan Operasi Hitung Dasar, mengacu pada Pedoman Karya Tulis

Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019 dengan sistematika

sebagai berikut.

Bab I: Pendahuluan

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan

penelitian, manfaat hasil penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II: Kajian Pustaka

Kajian pustaka ini berisikan tentang teori-teori yang berkaitan

dengan variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian, diantaranya

Efektivitas Pembelajaran, Media Pembelajaran, Board Game Edukasi,

Karakteristik Siswa Kelas 1 SD, dan Pembelajaran Matematika di Kelas 1

SD.

Bab III: Metode Penelitian

Metode penelitian ini berisikan tentang penjelasan terkait penelitian yang terdiri dari desain penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, dan analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV: Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisikan deskripsi temuan penelitian berdasarkan rumusan masalah, analisis data, dan pembahasan temuan penelitian.

Bab V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Simpulan, implikasi, dan rekomendasi berisi tentang penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis temuan penelitian serta saran bagi pihak-pihak yang terkait dalam pelaksanaan pendidikan, pengguna hasil penelitian serta penelitian selanjutnya yang tertarik untuk penelitian yang serupa.