

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar (SD) adalah tingkatan pertama pendidikan formal yang ditempuh dalam waktu 6 tahun dengan tingkatan kelas 1 sampai kelas 6 yang berusia 7-12 tahun. Pendidikan sekolah dasar mengajarkan siswa mengenai kemampuan berpikir kritis, membaca, menulis, berhitung, penguasaan dasar-dasar mempelajari saintek, dan kemampuan berkomunikasi yang merupakan kemampuan minimal dalam kehidupan masyarakat.¹ Pelaksanaan pembelajaran tingkat sekolah dasar berfokus kepada meletakkan kecerdasan sedini mungkin meliputi kecerdasan pengetahuan, kepribadian dan keterampilan. Kecerdasan tersebut dapat dicapai salah satunya yaitu melalui mata pelajaran Matematika. Matematika menjadi salah satu bidang ilmu yang membantu proses kehidupan sehari-hari. Sehingga matematika tidak hanya dipelajari saat pendidikan dasar namun juga dipelajari pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, hingga sampai ke perguruan tinggi.

¹Andi Prastowo. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Panduan Lengkap Aplikatif*. 2013. Jogjakarta: DIVA Press. h.13

Matematika dikutip dari situs KBBI daring adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan² Pengertian tersebut dimaksudkan bahwa matematika sangat erat kaitannya dengan kemampuan mengenai prosedur operasional bilangan atau biasa dikenal dengan menghitung. Dalam mata pelajaran matematika, siswa sekolah dasar dikenalkan dan diajarkan kemampuan menghitung secara bertahap, maksudnya yaitu dimulai dari tingkatan paling mudah hingga paling sukar, menghitung dengan menggunakan jari hingga akhirnya bisa diluar kepala.

Anak usia sekolah dasar baru mampu berpikir hal-hal yang konkret seperti membongkar pasang mainan, mengendarai sepeda, berjalan, berlari, dan hal yang dapat disentuh lainnya. Sedangkan matematika membutuhkan kemampuan logika untuk berpikir secara abstrak. Hal tersebut membuat siswa sekolah dasar kesulitan dalam mengikuti pembelajaran matematika sebagai mana yang dikatakan oleh Runtukahu & Selpius dikutip dalam Pratama (2019) bahwa siswa sekolah dasar memiliki salah satu karakteristik kesulitan belajar yaitu kesulitan dalam menghitung.³

² <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/matematika>

³ Andre Budi Pratama. *Pengembangan Media Papan Flanel Penjumlahan Dan Pengurangan*. 2019. diunduh dari <https://eprints.uny.ac.id/63817/>

Sebagaimana karakteristik anak usia pendidikan dasar yaitu senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan senang memperagakan sesuatu secara langsung. Anak usia pendidikan dasar pun sering mengalami gangguan-gangguan seperti gangguan belajar, membaca, berhitung serta gangguan menulis yang menghambat perkembangan dan proses belajar mereka. Lain halnya dengan pendidikan menengah pertama, menengah atas maupun perguruan tinggi yang sudah lebih disiplin dalam belajar.

Karakteristik pebelajar yang berbeda ini pula yang membuat metode pembelajaran tiap jenjang pendidikan dibuat berbeda. Umumnya pelajaran matematika pada sekolah dasar dikemas dengan metode yang menyenangkan. Biasanya guru sering membuat pembelajaran dengan menggunakan media yang beragam serta dikemas dengan permainan agar kelas aktif dan siswa tertarik untuk belajar. Sedangkan untuk jenjang yang lebih tinggi metode yang digunakan tidak terlalu menitikberatkan pada metode yang menyenangkan. Mengapa demikian, sebab orang dewasa cenderung dapat mengatasi rasa bosan dan cenderung lebih disiplin daripada anak-anak. Maka dari itu matematika pada tingkat sekolah dasar menjadi sangat krusial. Sebab kemampuan matematika khususnya kemampuan berhitung pada anak usia sekolah dasar menjadi modal utama siswa mempelajari konsep matematika yang lebih sulit pada jenjang berikutnya.

Realitanya masih banyak siswa sekolah dasar yang tidak minat belajar mata pelajaran matematika dikarenakan banyaknya rumus, angka, lambang-lambang yang membingungkan, yang didasarkan atas pengalaman kurang menyenangkan di sekolah. Sudah menjadi hal yang lumrah persepsi yang muncul pada matematika ialah menakutkan terlebih pada anak. Persepsi ini menandakan rendahnya perhatian siswa sekolah dasar pada matematika. Hal ini berkaitan dengan minat terhadap matematika karena minat berkaitan dengan perhatian yang dapat mengarahkan timbulnya keinginan. Minat yang rendah terhadap matematika dapat berdampak pada minimnya keinginan untuk mempelajari matematika. Padahal matematika merupakan pelajaran wajib di sekolah mulai dari jenjang pendidikan dasar.⁴

Seperti halnya yang peneliti temukan di SDN Teluk Pucung V setelah dilakukan pengamatan dan wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas 1. Menurut penuturan guru, mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa adalah matematika khususnya pada topik penjumlahan dan pengurangan. Selama pembelajaran berlangsung, guru memperhatikan siswa kurang tertarik pada pembahasan khususnya operasi penjumlahan dan pengurangan. Sehingga pembelajaran pun berlangsung membosankan dan tiap kali

⁴ Muhammad Mushfi. *Bingo Games Method Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Memecahkan Masalah Belajar Matematika*. 2019. diunduh dari <http://publikasi.stkipgri-bkl.ac.id/index.php/KGU/article/view/188/133>

dilakukan ujian hampir seluruh siswa mendapat nilai kurang dari 75 yang menjadi nilai KKM.

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan memberikan soal pengayaan yang berjumlah 10. Saat observasi, terlihat siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan soal dibuktikan selama proses pengerjaan, siswa cenderung langsung bertanya jawaban soal tersebut kepada peneliti, guru, atau bahkan mencontek kepada siswa lain. Terdapat kecenderungan mudah menyerah dari siswa dalam menghitung operasi penjumlahan dan pengurangan. Dalam mengerjakan soal operasi hitung penjumlahan dan pengurangan banyak siswa yang masih kurang tepat menjawabnya dikarenakan kurang teliti, misalnya soal pengurangan tetapi siswa menjawab dengan penjumlahan. Pada soal cerita siswa juga banyak yang tidak mengerti apakah soalnya termasuk penjumlahan atau pengurangan. Diperoleh hasil akhir dengan nilai rata-rata dari 30 siswa yaitu 64,00. Maka dapat dikatakan nilai rata-rata siswa masih berada dibawah nilai KKM yang mana sebesar 75.

Peneliti juga melakukan observasi di kelas dengan hasil pengamatan kegiatan pembelajaran berlangsung monoton yang mana siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan menjawab jika memang guru tersebut bertanya kepada siswa.. Pembelajaran berjalan sangat membosankan dan kurang mendapat respon serta perhatian siswa karena selama guru

mengajar siswa tidak dilibatkan aktif didalamnya yang mana siswa hanya akan menjawab jika memang guru tersebut memberikan pertanyaan. Saat guru menerangkan di depan kelas hanya sebagian siswa yang dapat fokus pada pembelajaran, sisanya lebih asyik bermain sendiri atau mengobrol dengan temannya.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru masih menerapkan metode yang berpusat pada guru atau *teacher-centered* yaitu tidak melibatkan siswa aktif didalam pembelajaran. Salah satu contohnya yakni guru mengajarkan matematika khususnya operasi penjumlahan dan pengurangan yakni dengan cara menuliskan angkanya di papan tulis kemudian siswa bersuara menyebutkan angka sesuai arahan guru lalu siswa menggunakan jari-jari tangannya untuk menghitung. Hal ini berlangsung hampir pada tiap pembelajaran kelas 1. Guru hanya mengandalkan papan tulis serta jari-jari siswa sebagai bentuk partisipasi yang berulang setiap saat. Sehingga peneliti menyimpulkan siswa diarahkan menghafal angka tanpa memahami pola penjumlahan serta pengurangan yang seharusnya menjadi tujuan pada topik tersebut. Dengan metode yang sama tersebut, bisa saja siswa hanya ikut-ikutan guru dan temannya untuk menyebutkan angka urut dari 1-10 sampai guru menginstruksikan jawaban sudah didapatkan sehingga tidak perlu mengucapkan angkanya lagi. Dalam pembelajarannya guru dan sekolah pun tidak menyediakan media pembelajaran apapun. Hal

ini diakui guru karena sekolah maupun beliau sendiri keterbatasan waktu serta biaya untuk pembuatan media pembelajaran. Maka dari itu sekolah maupun guru harus mulai menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu solusi. Sehingga siswa kelas 1 dapat mencapai hasil maksimal yakni sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Apalagi matematika pada tingkat kelas satu menjadi pondasi pengetahuan dan kemampuan untuk naik ke tingkat yang lebih tinggi.

Guru sebagai pengelola pembelajaran pun semestinya dapat mengeksplorasi media, metode dan strategi pembelajaran yang tepat untuk siswa khususnya kelas 1 sekolah dasar. Hal ini dilakukan agar tercipta pembelajaran yang optimal. Media pembelajaran menurut Kustiawan dalam Adekayatri (2021) sendiri merupakan suatu hal berupa benda yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, sehingga dapat menarik minat dan perhatian siswa sehingga merangsang pikiran dan perasaan pada kegiatan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan belajar.⁵

Kembali pada karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang senang bergerak, menyentuh benda berwujud, bekerja dalam kelompok, guru seharusnya dapat menyampaikan materi dengan

⁵ Elmy Adekayatri. *Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Berhitung Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar.* 2021. diunduh dari https://repository.ummat.ac.id/2793/5/cover-bab-iii_OK.pdf

cara belajar yang mengakomodir karakteristik tersebut, alih-alih hanya duduk diam di kelas. Belajar sambil bermain memungkinkan siswa menyentuh beragam benda, bergerak, bekerja sama dalam kelompok serta aktivitas lain yang menjadi ciri khas pembelajaran anak usia sekolah dasar. Salah satunya diwujudkan melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Strategi pembelajaran dengan permainan mampu menciptakan suasana belajar yang inovatif dan menyenangkan, sehingga transfer ilmu yang dilakukan menjadi efektif dan efisien.⁶ Permainan juga dapat merangsang untuk belajar sesuatu yang baru, dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik karena terjalin interaksi antar pemain, selain itu dapat memberikan dasar bagi pencapaian macam-macam keterampilan untuk memecahkan masalah.⁷

Penelitian terdahulu yang melakukan penerapan permainan dalam pembelajaran salah satunya dilakukan oleh (1) Diffani Mufidah di Program Studi Teknologi pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung 2022 dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media *Board Game* Wortelmatika untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka

⁶ Muhammad Mushfi. *Bingo Games Method Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Memecahkan Masalah Belajar Matematika* 2019 diunduh dari <http://publikasi.stkipgri-bkl.ac.id/index.php/KGU/article/view/188/133>

⁷ Yumarlin MZ. *Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*, diunduh dari <http://jurnalteknik.janabadra.ac.id/wp-content/uploads/2014/03/10-RevisiYUMARLIN-22-8-13.pdf>

dan Operasi Hitung Dasar (Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas 1 SD Negeri 195 Isola)". (2) Khafidhotun Nadhifah, dkk, Program Studi Guru Sekolah Dasar di Universitas Kristen Satya Wacana 2021 dengan judul "Pengembangan Media Papan Smart Subtraction Bag Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar". (3) Penelitian selanjutnya dengan judul "*Effects of Technology-Enhanced Board Game in Primary Mathematics Education on Students' Learning Performance*" dilakukan oleh Yen-Ting Lin and Ching-Te Cheng di National Pingtung University, Pingtung City, Taiwan. Dari ketiga penelitian terdahulu tersebut ketiganya memiliki persamaan yang mana dengan board game yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Penelitian 1 kemampuan mengenal angka dan operasi hitung dasar, penelitian 2 untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat membantu kecepatan dan ketepatan siswa dalam proses berhitung. Penelitian ke 3 untuk menerapkan konsep faktor bilangan prima. Hasil dari ketiga penelitian tersebut dikatakan bahwa penggunaan board game memiliki pengaruh positif dan efektif terhadap pembelajaran matematika di dalam kelas.

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *board game* yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika di dalam kelas.

Pengembangan *board game* ini nantinya akan digunakan pada siswa kelas 1 ini dalam rangka memfasilitasi pembelajaran dan menambah sumber belajar khususnya pada pembelajaran matematika di kelas. Peneliti juga berharap penggunaannya dapat membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan sehingga akan tumbuh minat belajar siswa akan matematika. Jika minat belajar sudah tumbuh, maka siswa akan dengan mudah memahami materi penjumlahan dan pengurangan dalam pembelajaran matematika.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran *board game* matematika. Pengertian dari *board game* atau permainan papan adalah permainan yang terdiri dari kartu (termasuk pengumpulan dan pertukaran kartu), keping, dadu, dan lainnya yang dimainkan di atas meja atau tempat lainnya.⁸ Adapun judul yang ditetapkan oleh peneliti yakni: “Pengembangan *Board Game* Penjumlahan dan Pengurangan (JURA) pada pembelajaran tematik untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

⁸ Chung, *The Influence Of Board Games On Mathematical Spatial Ability Of Grade 9 Students In Junior High School* diunduh dari <https://grdspublishing.org/index.php/people/article/view/317>

1. Bagaimana kegiatan pembelajaran matematika pada kelas 1 Sekolah Dasar?
2. Apakah bentuk media pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran matematika untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar?
3. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran *Board Game* pada mata pelajaran matematika kelas 1 di SDN Teluk Pucung V?
4. Apakah media pembelajaran *Board Game* dapat membuat siswa kelas 1 di SDN Teluk Pucung V merasa senang dalam pembelajaran matematika?
5. Seberapa besar pengaruh dari pemanfaatan *Board Game* dalam mata pelajaran matematika kelas 1 di SDN Teluk Pucung V?

C. Ruang Lingkup Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini perlu dibatasi, agar masalah yang ingin dikaji lebih fokus tidak meluas. Adapun permasalahan dalam penelitian ini dibatasi, maka ruang lingkup masalah dari pengembangan *Board Game* ini adalah sebagai berikut:

A. Media : Media Pembelajaran *Board Game*

Penjumlahan dan Pengurangan (JURA)

2. Materi : Penjumlahan dan Pengurangan pada Tema Benda, Hewan dan Tanaman Di Sekitarku
- B. Sasaran : Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar
- C. Tempat : SDN Teluk Pucung V Kota Bekasi

D. Tujuan Pengembangan

Secara umum, penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan uraian tentang pengembangan media pembelajaran *Board Game* Penjumlahan dan Pengurangan (JURA) sebagai media pembelajaran alternatif pada mata pelajaran matematika kelas 1 dan menciptakan sebuah produk berupa media pembelajaran *Board Game* Penjumlahan dan Pengurangan (JURA) yang ditujukan untuk siswa kelas 1 di SDN Teluk Pucung V Kota Bekasi.

E. Kegunaan Hasil Pengembangan

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Peneitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi serta acuan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa Sekolah Dasar Kelas 1

Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa merasa senang dalam belajar matematika sehingga siswa dapat lebih aktif dan mudah dalam menyerap dalam menyerap materi mata pelajaran matematika

b. Guru

Bagi guru, media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan penurangan di kelas 1 Sekolah Dasar dan menambah pengetahuan guru mengenai media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan mutu pembelajaran.

c. Sekolah SDN Teluk Pucung V Kota Bekasi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas sekolah melalui peningkatan kualitas guru dan siswa dalam pembelajaran dan media pembelajaran ini dapat menjadi salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran.