

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu ilmu eksak yang harus dikuasai oleh setiap orang karena merupakan ilmu yang penting dan selalu dihadapi dalam kehidupan sehari-hari sehingga harus diketahui sejak dini. Empat operasi dasar pada matematika yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.¹ Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang kebenarannya objektif, pada pembelajaran matematika peserta didik diharapkan mampu untuk memahami konsep-konsep matematika agar bisa menyelesaikan permasalahan dalam matematika.² Karena itu mata pelajaran matematika harus diajarkan kepada peserta didik mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas untuk menunjang peserta didik dapat berpikir sistematis, logis, analitis, kritis, kreatif dan mampu memecahkan masalah yang dihadapinya sehari – hari.

Faktanya, setiap orang memiliki minat dan perspektif yang berbeda tentang matematika. Beberapa orang menganggap matematika sebagai pelajaran yang menyenangkan, sehingga mereka bersemangat untuk belajar matematika. Di sisi lain, beberapa orang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, yang membuat mereka benci belajar.³ Proses pembelajaran matematika yang tidak bervariasi menjadikan peserta didik bosan dan proses belajar mengajar sebagian besar terjadi di kelas dimana guru berinteraksi dengan peserta didik dan ini dapat ditentukan keberhasilan proses belajar mengajar sangat tergantung pada apa yang dilakukan juga model yang digunakan oleh guru. Berdasarkan proses wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada Ibu Elna I'Immiyatun, S.Pd. sebagai guru matematika di MTs Darul Ulum Srikandang Jepara pada hari Ahad Tanggal 16 Oktober 2022. Peneliti mendapatkan hasil

¹ Rico Firstano Finnanta Setiawan, "Pembuat n Game Evaluasi Operasi Matematika Dasar Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Tiga" *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya (Maret)* No 1 (2013) : 1 <https://journal.ubaya.ac.id/index.php/jimus/article/view/67/47>

² Masitoh and Prabawanto, "Peningkatan Pemahaman Konsep Matematikas Siswa SMP Dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning)," *Edu-Mat Jurnal Pendidikan Matematika.*, Vol. 4, no. 1, pp. 18-19, 2016.

³ Mashuri Sufri, *Media Pembelajaran Matematika* (Sleman, 2019), 1

bahwa kendala pada pembelajaran matematika yaitu matematika dasar dan minat belajar peserta didik rendah.⁴

Ini tidak jarang terjadi pada hampir sebagian besar pokok pembahasan matematika, salah satunya adalah pokok pembahasan bilangan bulat. Pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP), materi tentang bilangan bulat membahas operasi bilangan bulat, yang merupakan suatu bilangan yang terdiri dari bilangan bulat positif, nol, dan negatif. Beberapa operasi bilangan bulat termasuk penjumlahan, pengumpulan, penambahan, dan pembagian.⁵ Permainan adalah cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.⁶ Karena semakin banyak model permainan modern yang diimpor dari luar negeri, permainan tradisional semakin dilupakan oleh anak-anak, terutama di kota-kota. Permainan tradisional dapat membantu perkembangan anak kognitif dengan cara yang lebih menyenangkan dengan membantu mereka berpikir, memecahkan masalah, dan berbicara. Permainan tradisional juga dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan sebagai alat pembelajaran yang membantu peserta didik belajar.⁷

Anak-anak dapat mempelajari keterampilan sosial, budaya, dan lingkungan sekitar melalui proses bermain, yang mungkin tidak diajarkan di ruang kelas.⁸ Dunia bermain anak dan dunia belajar tidak dapat dipisahkan. Anak bermain dapat membantu perkembangan mereka. Dalam bermain, anak-anak melakukan latihan motorik kasar dan halus seperti berlari, melompat, keseimbangan, koordinasi, ketahanan, kekuatan, kehati-hatian, dan ketelitian. Peran bermain dapat meningkatkan kreativitas anak-anak dan membantu mereka menerapkan konsep yang sudah mereka miliki sebagai penjual dan

⁴ Wawancara oleh Ibu Elna I'ilmmyatun, S.Pd (guru matematika MTs Darul Ulum Srikandang Jepara) pada hari Ahad 16 Oktober 2022

⁵ Yanala, Novrianus Christian, Hamzah B. Uno, and Abas Kaluku. "Analisis Pemahaman Konsep Matematika pada Materi Operasi Bilangan Bulat di SMP Negeri 4 Gorontalo." *Jambura Journal of Mathematics Education* 2.2 (2021): 50-58.

⁶ Hidayatu Munawaroh, "Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini" *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 1 Issue 2 (2017) : 87

⁷ Heryati, Vera, dkk "Meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional (congklak)". Universitas Bengkulu 32(2014)

⁸ Setiawan, "Melatih keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional." *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 4.1 (2016) 1-8

pembeli. Bahkan melampaui batas pengertian kebebasan, pengetahuan tentang lingkungan, dan budaya.

Proses pembelajaran harus dirancang mudah, fokus serta menyenangkan. Sehingga dapat mendukung peserta didik lebih aktif dan memiliki motivasi belajar matematika yang tinggi. Peserta didik dapat memahami materi dengan proses pembelajaran yang asik dan menyenangkan. Pada bermain anak mempunyai kebebasan buat menyalurkan dan mengekspresikan apa yang menjadi kehendak hatinya. Suasana ini akan mendorong peserta didik semakin bersemangat dan lebih ulet belajar.¹⁰

Penelitian terdahulu tentang penggunaan media pembelajaran permainan tradisional engklek yang dilakukan oleh Lisda Wahyuni menunjukkan adanya peningkatan respon positif pada peserta didik dengan skor rata-rata 79.00 (baik) atau dalam hasil presentase yaitu 80% maka media pembelajaran permainan tradisional engklek layak untuk digunakan.

Penelitian yang dilakukan Fadli tentang Pengembangan Papan Permainan (*Boardgame*) Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X mendapatkan hasil dari peserta didik sangat baik ditunjukkan oleh hasil nilai keseluruhan yaitu 64,98 maka media pembelajaran permainan tradisional engklek layak untuk digunakan. Penelitian Niswatul Chaira dalam skripsinya tentang Penggunaan Media Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 5 Sabang menunjukkan bahwa penggunaan engklek memiliki signifikansi dalam mengatasi kesulitan membaca peserta didik. Artinya, menggunakan engklek dapat membantu siswa yang kesulitan membaca. Pada setiap aspek, peningkatan rata-rata skor kesulitan membaca sasaran sasaran mengalami perubahan. Perbedaan pada penelitian ini adalah terletak pada mata pelajaran matematika yaitu media pembelajaran menggunakan penelitian permainan tradisional engklek meningkatkan kemampuan penguasaan bilangan bulat kelas VII Madrasah Tsanawiyah.

Sesuai dengan kebutuhan peserta didik maka peneliti melakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran (R&D)

⁹ Wilson, R. A. (2018). Alam dan anak anak kecil; Mendorong permainan dan pembelajaran kreatif lingkungan alam

¹⁰ Yudesta Erfayliana. "Aktivitas Bermain dan Perkembangan Jasmani Anak." *TERAMPIL*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 3, No. 1, (2016) : 146.

pada materi bilangan bulat. Untuk membuat media pembelajaran menarik peserta didik, membuat mereka terkesan, dan membuat materi mudah dipahami dan diingat, diperlukan inovasi. Media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek ini dianggap sangat penting dalam proses pembelajaran karena membantu peserta didik memahami materi ajar.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah spesifikasi media pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek meningkatkan kemampuan penguasaan bilangan bulat kelas VII Madrasah Tsanawiyah?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek meningkatkan kemampuan penguasaan bilangan bulat kelas VII Madrasah Tsanawiyah?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui spesifikasi media pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek meningkatkan kemampuan penguasaan bilangan bulat kelas VII Madrasah Tsanawiyah?
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek meningkatkan kemampuan penguasaan bilangan bulat kelas VII Madrasah Tsanawiyah?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
Secara teoritis manfaat dari penilaian ini adalah menyumbangkan ide atau gagasan inovatif untuk pembelajaran di madrasah, berupa permainan tradisional engklek, sehingga memungkinkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Pendidik
Sebagai contoh bagaimana media matematika dapat digunakan dalam pembelajaran dan membantu guru menyampaikan materi.
 - b. Bagi Peserta Didik
Untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi menggunakan media pembelajaran permainan tradisional engklek yang menarik dan menyenangkan.

- c. Bagi Lembaga Pendidikan
Penelitian ini dapat menambah koleksi media pembelajaran di madrasah, dengan harapan dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan.
- d. Bagi Peneliti Lain
Sebagai motivasi untuk terus berkarya, sebagai penambah wawasan dan pemahaman tentang subjek yang diteliti, dan sebagai bekal penelitian selanjutnya.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah Media Pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek meningkatkan kemampuan penguasaan bilangan bulat kelas VII Madrasah Tsanawiyah memiliki beberapa spesifikasi, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Media permainan tradisional engklek berupa media cetak berbentuk banner berwarna menggunakan bahan mmt dengan ketebalan 295gsm. Media permainan tradisional engklek ini didesain dengan ukuran 1,3m x 3m.
2. Gacuk untuk bermain menggunakan bahan karet. Gacuk ada dua model yaitu persegi dan lingkaran. Gacuk didesain dengan ukuran 4,5cm x 4,5cm
3. Kartu soal didesain menggunakan bahan kertas buffalo dengan ketebalan 230gsm berukuran 10cm x 6cm.
4. Cara penggunaan media pembelajaran permainan didesain menggunakan HVS ukuran a4 70gsm (29,7cm x 21cm)
5. Proses mengumpulkan bahan-bahan untuk pembuatan media permainan tradisional engklek, peneliti mendapatkan dari beberapa sumber, yaitu buku-buku LKS, internet, dan sumber lainnya.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Peserta didik dapat belajar dengan bermain
 - b. Media pembelajaran matematika dengan materi bilangan bulat ini dapat membuat peserta didik mampu memahami matematika dasar dengan lebih aktif dan memiliki motivasi belajar matematika yang tinggi.
 - c. Ahli media merupakan orang-orang yang sudah mahir dalam bidang multimedia.
 - d. Ahli materi merupakan orang-orang yang sudah mahir dalam bidang materi.

- e. Hasil angket kelayakan mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran terbatas yang berisi satu materi yaitu bilangan bulat.
 - b. Uji kelayakan dilakukan pada ahli media, ahli materi dan uji coba lapangan.
 - c. Uji coba produk dilakukan di MTs Darul Ulum Srikandang Jepara kelas VII.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini terdiri dari lima bab, yang dijabarkan sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan, Bab ini yaitu pendahuluan yang berisi berupa latar belakang dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan dan sistematika penulisan.

Bab 2 Landasan Teori Bab ini yaitu menguraikan teori-teori yang menjadi dasar sebuah pembahasan yang terperinci dan memuat tentang pengertian permainan tradisional engklek benuansa islami materi bilangan bulat, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, pengertian permainan tradisional, pengertian permainan tradisional engklek, bentuk permainan tradisional engklek, langkah penggunaan permainan tradisional engklek, manfaat permainan tradisional engklek, materi bilangan bulat, penelitian sebelumnya yang memiliki kesamaan topik, cara berpikir penulis dalam melakukan penelitian.

Bab 3 Metode Penelitian, didalamnya ada jenis dan pendekatan penelitian, prosedur penelitian pengembangan, desain uji coba produk, subjek uji coba produk, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab 4 Hasil dan Pembahasan, Bab ini terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan produk akhir. Pada bab ini menguraikan tentang laporan hasil penelitian produk yang telah dikembangkan, pembahasan mengenai hasil tahapan pengembangan media yang telah dilakukan serta kelayakan media pada hasil akhir.

Bab 5 Penutup, Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan diambil dari keseluruhan pembahasan skripsi yaitu pengembangan berdasarkan pada analisis, uji validasi, uji coba kelayakan yang telah dilakukan, dan saran yang ditujukan untuk peserta didik, pendidik, peneliti lain.