

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi aspek utama dalam menunjang kemajuan negara dan meningkatkan mutu pendidikan negara. Pendidikan menjadi usaha pemerintah dalam menyiapkan generasi penerus bangsa untuk menyongsong kemajuan zaman saat ini dan kedepannya. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa pendidikan yaitu 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 (Majelis Permusyawaratan Rakyat, 2003). Diketahui bahwa dengan adanya pendidikan diharapkan generasi muda bangsa Indonesia dapat mengembangkan potensi agar menjadi generasi unggul.

Pendidikan memiliki tujuan yaitu menghasilkan generasi penerus bangsa bermutu atau unggul yang kelak dapat berkompetisi dibidang pendidikan (Warni *et al.*, 2021). Adanya tujuan pendidikan diharapkan dapat berdampak terhadap kualitas pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 dijelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Majelis Permusyawaratan Rakyat, 2003). Tujuan pendidikan di Indonesia untuk menghasilkan bangsa yang pandai, taat, dan bertakwa kepada Tuhan serta bertujuan untuk menghasilkan bangsa yang memiliki pengetahuan baik serta memiliki wawasan kebangsaan luas yang tercantum pada sila pertama (Sujana, 2019). Mengingat Indonesia sebagai negara kesatuan yang beraneka ragam baik suku, ras,

maupun agama yang selalu menjaga nilai-nilai filosofis dalam penyelenggaraan pendidikan dan pelaksanaannya senantiasa melibatkan keluarga, masyarakat, dan pemerintah (Sujana, 2019).

Peraturan penyelenggaraan pendidikan diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 4 ayat 4 yaitu pendidikan diselenggarakan dengan memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (Majelis Permusyawaratan Rakyat, 2003). Arti undang-undang di atas yaitu pembelajaran bukan saja siswa mampu memahami, melainkan siswa mampu mengembangkan kreativitas miliknya. Kreativitas ini dapat membangun kemauan siswa ketika belajar. Kemauan peserta didik ketika belajar perlu ditumbuhkan sejak dini. Apabila sejak dini peserta didik tidak memiliki kemauan belajar, hal itu dapat berpengaruh terhadap pendidikan pada jenjang selanjutnya.

Pelaksanaan pendidikan diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 4 ayat 5 yaitu pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat (Majelis Permusyawaratan Rakyat, 2003). Kemampuan dalam membaca serta menghitung merupakan dua aspek yang dapat menentukan kesuksesan dari suatu pendidikan (Putrawangsa & Hasanah, 2022). Siswa harus menguasai berhitung yang merupakan bagian dari matematika yang banyak kaitannya dengan kehidupan setiap hari. Kenyataan sebagian besar peserta didik pada tingkat SD masih menganggap matematika sulit (Mukminah *et al.*, 2021). Persepsi terhadap mata pelajaran matematika sulit menyebabkan kebanyakan peserta didik merasa sulit dalam pemahaman pembelajaran matematika (Valentina & Wulandari, 2022). Anggapan sulit terhadap mata pelajaran matematika dapat berdampak terhadap rendahnya kemampuan berhitung pada peserta didik.

Menurut Thoyyibah (2020) mengungkapkan terkait kecakapan peserta didik SD kelas II ketika menghitung masih rendah, paling utama dalam penjumlahan serta pengurangan. Siswa SD pada kelas II SD sering mengalami kesulitan dalam mengoperasikan materi penjumlahan serta pengurangan. Berdasarkan penelitian tersebut, rendahnya kemampuan berhitung disebabkan oleh stigma siswa SD yang

menganggap matematika sulit dan membosankan karena metode mengajar yang dipakai pengajar bersifat tradisional atau konvensional.

Menurut Kurnia *et al* (2022) pada penelitiannya diungkapkan bahwa peserta didik kelas II SD Yayasan Hadi Sakti mempunyai kecakapan menghitung campuran rendah berdasarkan nilai KKM yang belum maksimal dengan rata-rata nilai 60. Diketahui nilai KKM yang harus dicapai yaitu 75. Faktor penyebab rendahnya kemampuan berhitung dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang berkesan monoton seperti jarang menggunakan media pembelajaran menarik saat kegiatan pembelajaran. Rendahnya kemampuan berhitung juga diakibatkan minimnya motivasi yang dimiliki peserta didik ketika mempelajari materi menghitung campuran. Sehingga hal yang dilakukan peneliti dalam mengatasi masalah yang dialami tersebut dengan cara mengkolaborasi materi hitung campuran dengan permainan tradisional.

Menurut Diana *et al* (2022) berdasarkan penelitian yang dilakukan mengungkapkan bahwa siswa belum dapat berhitung sama seperti yang diinginkan. Aspek penyebab belum tuntasnya kecakapan menghitung matematika di kelas III-A SD Negeri 100050 Pasarmatanggor yaitu rendahnya keaktifan siswa pada kegiatan belajar, siswa kurang tertarik pada kegiatan belajar dikarenakan monoton, kemampuan berhitung peserta didik kurang maksimal, pengamatan siswa terkait materi yang dipelajari kurang seperti menggunakan metode praktek atau penggunaan media berupa gambar, minimnya motivasi yang diberikan pengajar atau guru dalam membantu penemuan fakta-fakta empiris, dan minimnya contoh nyata materi pembelajaran yang diberikan guru yang sesuai dengan kehidupan setiap hari.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti melakukan wawancara tanggal 18 November 2022 kepada guru kelas II SD Negeri 03 Karangrandu. Tujuan peneliti melakukan wawancara karena ingin tahu mengenai kecakapan peserta didik pada materi penjumlahan serta pengurangan di kelas II SD Negeri 03 Karangrandu. Guru menyampaikan bahwa siswa sudah cukup mampu dalam materi penjumlahan dan pengurangan. Pada kegiatan belajar mengajar guru belum pernah memakai dakon untuk dijadikan media pembelajaran penjumlahan serta pengurangan. Guru

juga belum pernah mengajak siswa belajar dengan bermain ketika di kelas. Cara mengajar yang dilakukan guru saat menjelaskan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan yaitu memakai cara bersusun. Media yang dipakai pengajar dalam menjelaskan materi penjumlahan serta pengurangan yaitu sempoa.

Media pembelajaran adalah alat dipakai pengajar guna menunjang pelaksanaan pengajaran. Media pembelajaran yaitu sarana untuk dapat mempermudah kegiatan pembelajaran sehingga materi yang dijelaskan jelas serta dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif serta efisien (Nurrita, 2018). Pada tingkat SD peserta didik lebih mudah mengerjakan tugas operasional mencakup penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian ketika memakai media berupa benda konkret yang mampu menarik minat dari peserta didik (Warni *et al.*, 2021). Maka dari itu, penting bagi seorang guru menggunakan media pembelajaran konkret bagi siswa SD terutama kelas rendah dalam membantu berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Jenis permainan di Indonesia banyak disebabkan Indonesia merupakan negara multikultural (Syaharuddin *et al.*, 2019). Permainan tersebut dikenal dengan nama permainan daerah atau tradisional karena merata pada setiap daerah. Permainan tradisional Jawa di antaranya meliputi galasin, petak umpet, congklak atau dakon, gasing, dan lain sebagainya (Syaharuddin *et al.*, 2019). Permainan tradisional dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang beragam dan melestarikan permainan tradisional (Parji & Andriani, 2016).

Permainan bagi anak-anak yaitu permainan yang mampu menstimulus daya kreasi dan membuat siswa merasa senang (Munawaroh, 2017). Menurut Putri (2013) anak-anak lebih suka kegiatan pembelajaran yang didalamnya terdapat kegiatan bermain, sehingga anak-anak ketika mengikuti kegiatan pembelajaran dalam bentuk permainan tradisional Jawa akan merasakan perasaan senang, tidak jenuh, dan bosan. Permainan tradisional yang dapat dijadikan sarana belajar adalah permainandakon (Kurniawan, 2017). Menurut Mulyani *et al* (2020) permainan dakon atau congklak yaitu permainan tradisional yang dapat digunakan untuk menumbuhkan

kecakapan anak dalam berhitung dikarenakan permainan ini mampu membantu dan memudahkan anak memahami konsep operasi hitung matematika serta membuat anak merasakan senang sebab terdapat aktivitas bermain. Konsep dasar matematika di antaranya yaitu penjumlahan dan pengurangan, materi tersebut identik dijelaskan secara abstrak. Dakon dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena permainannya mengutamakan pada kemampuan berhitung (Saribu & Simanjuntak, 2018).

Penjelasan materi pembelajaran secara konkret pada siswa kelas rendah penting. Menurut Anditasari & Supriyanto (2014) pada usia mereka (6-9) tahun masih bersumber pada benda-benda yang memiliki sifat nyata serta pengalaman yang dialami secara langsung. Sejalan dengan pendapat di atas Nugrohoningdyah & Zuhdi (2013) mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif siswa SD pada kelas rendah masih terkait dengan benda-benda nyata yang dapat dirasakan dengan panca indera. Sehingga siswa SD kelas rendah perlu memakai media dalam bentuk nyata untuk mempelajari konsep penjumlahan serta pengurangan dengan tujuan untuk memudahkan pemahaman materi yang disampaikan pengajar.

Berdasarkan masalah serta wawancara yang dilaksanakan peneliti tertarik mengembangkan Dapita (Dakon Pintar Matematika). Media Dapita merupakan media pembelajaran dari hasil pengembangan dari permainan tradisional dakon yang sudah terbukti dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk operasi hitung berdasarkan hasil kajian penelitian sebelumnya. Media Dapita dibuat untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran peserta didik kelas II serta mempermudah pemahaman terkait pembelajaran penjumlahan serta pengurangan. Alasan peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran Dapita juga disebabkan oleh minimnya pengetahuan siswa saat ini terhadap permainan tradisional. Diketahui siswa saat ini lebih gemar bermain *game* atau bermain permainan modern dibandingkan dengan bermain menggunakan permainan tradisional. Sehingga peneliti perlu melakukan penelitian skripsi berjudul "Pengembangan Permainan Tradisional Dapita (Dakon Pintar Matematika) Sebagai Media Pembelajaran Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Siswa Kelas II SD".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti merumuskan rumusan masalah di bawah ini.

1. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran Dapita (Dakon Pintar Matematika) pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II SD?
2. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran Dapita (Dakon Pintar Matematika) pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II SD?
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran Dapita (Dakon Pintar Matematika) pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas peneliti merumuskan tujuan penelitian di bawah ini.

1. Mendeskripsikan validitas pengembangan media pembelajaran Dapita (Dakon Pintar Matematika) pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II SD.
2. Mendeskripsikan efektivitas pengembangan media pembelajaran Dapita (Dakon Pintar Matematika) pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II SD.
3. Mendeskripsikan praktikalitas pengembangan media pembelajaran Dapita (Dakon Pintar Matematika) pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II SD.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian pengembangan media pembelajaran Dapita (Dakon Pintar Matematika) diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan media untuk pelajaran matematika khususnya materi penjumlahan serta pengurangan untuk peserta didik SD.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian dapat memberi kontribusi pada siswa, pada guru, pada peneliti, dan pembaca.

1.4.2.1 Pada Siswa

Membantu pemahaman siswa dalam belajar materi penjumlahan serta pengurangan. Diharapkan juga mampu merangsang minat siswa dalam belajar.

1.4.2.2 Pada Guru

Memperluas pengetahuan pengajar atau guru ketika mengembangkan media pembelajaran inovatif serta kreatif agar proses pembelajaran materi matematika lebih menyenangkan.

1.4.2.3 Pada Sekolah

Menambah wawasan serta pengetahuan agar lebih mengembangkan mutu media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa.

1.4.2.4 Pada Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta kreatif, sebab sebagai calon guru SD diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran agar dapat membantu kegiatan pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Terkait permasalahan diatas, maka peneliti menyusun ruang lingkup penelitian dibawah ini.

1. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 03 Karangrandu. Kelas II di SD Negeri 03 Karangrandu hanya ada satu. Subjek siswa kelas II SD tahun ajaran 2023/2024.

2. Penelitian fokus materi penjumlahan serta pengurangan.
3. Permasalahan penelitian ini adalah minimalnya media atau sarana yang dipakai oleh pengajar ketika mengajar materi operasi hitung penjumlahan serta pengurangan.
4. Penelitian ini mengembangkan permainan tradisional dakon menjadi media pembelajaran Dapita (Dakon Pintar Matematika) untuk memudahkan peserta didik kelas II SD Negeri 03 Karangrandu dalam pemahaman materi pelajaran penjumlahan serta pengurangan secara konkret.
5. Penelitian pengembangan ini meliputi uji validitas, uji efektivitas, dan uji praktikalitas.
6. Validasi media pembelajaran Dapita (Dakon Pintar Matematika) didapat dari angket uji validasi ahli media serta materi.
7. Keefektifan media Dapita didapatkan dari *pretest* serta *posttest* kelas eksperimen serta kelas kontrol.
8. Kepraktikalitasan media pembelajaran Dapita (Dakon Pintar Matematika) diperoleh dari hasil angket uji praktikalitas pada pengajar kelas II.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti berikut ini.

1.6.1 Dapita (Dakon Pintar Matematika)

Dapita (Dakon Pintar Matematika) yaitu media pembelajaran dari hasil mengembangkan permainan tradisional dakon. Permainan Dapita hampir sama dengan permainan dakon. Penggunaan media pembelajaran Dapita dilakukan dengan melibatkan 2 peserta didik. Permainan Dapita menggunakan papan Dapita, kerang-kerangan, buku panduan, dan kartu soal dalam melakukan permainan.

1.6.2 Operasi hitung

Operasi hitung adalah upaya yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan di antaranya pada materi penjumlahan dan pengurangan. Operasi hitung perlu ditekankan pada peserta didik kelas rendah agar mereka menguasai, hal itu dilakukan dengan alasan bahwa berhitung menjadi aspek penting dalam menentukan kesuksesan dari suatu pendidikan. Berhitung merupakan aktivitas yang senantiasa ada dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga penting untuk menumbuhkan pemahaman peserta didik lebih dalam tentang operasi penjumlahan serta pengurangan.

1.6.3 Validitas

Validitas yaitu pengujian yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari suatu media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Uji validasi terkait validitas media pembelajaran Dapita (Dakon Pintar Matematika) diberikan kepada 3 validator pada aspek media dan aspek materi. Uji validasi media pembelajaran Dapita menggunakan angket dengan skala *likert*.

1.6.4 Efektivitas

Efektivitas yaitu dampak yang ditimbulkan dari suatu tindakan yang dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dari tindakan yang dilakukan berdasarkan tujuan yang ingin dicapai. Uji efektivitas media pembelajaran Dapita (Dakon Pintar Matematika) menggunakan soal *pretest* dan soal *posttest* yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kontrol. Efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti diukur berdasarkan hasil belajar (*posttest*) siswa pada kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran Dapita.

1.6.5 Praktikalitas

Praktikalitas yaitu cara yang dilakukan untuk mengetahui keterpakaian atau kemudahan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Uji praktikalitas media pembelajaran Dapita (Dakon Pintar Matematika) diberikan kepada guru kelas II SD Negeri 03 Karangrandu. Uji praktikalitas media pembelajaran Dapita menggunakan angket dengan skala *likert*.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media pembelajaran Dapita (Dakon Pintar Matematika) dibawah ini.

1. Dapita (Dakon Pintar Matematika) merupakan media pembelajaran dari hasil pengembangan permainan tradisional Jawa yaitu dakon.
2. Media pembelajaran Dapita dibuat menggunakan kayu dalam bentuk nyata untuk memudahkansiswa memahami materi penjumlahan serta pengurangan secara konkret.
3. Media pembelajaran Dapita terdapat aturan bermain dengan melibatkan 2 peserta didik.
4. Peralatan serta kebutuhan bahan baku ketika pembuatan media Dapita meliputi papan permainan yang didalamnya terdapat 14 lubang (12 lubang kecil berbentuk lingkaran dan 2 lubang besar berbentuk setengah lingkaran) serta kerang-kerangan.
5. Buku panduan digunakan untuk memudahkan siswa memakai media pembelajaran Dapita.
6. Kartu soal digunakan dalam mengetahui pemahaman peserta didik terkait konsep penjumlahan serta pengurangan setelah memakai media untuk kegiatan belajar yaitu Dapita.