

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sarana penting dalam mengembangkan potensi peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Hal ini sejalan dengan Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan pengembangan potensi peserta didik agar mampu menghadapi tantangan di masa depan.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan berpikir peserta didik adalah matematika. Pada jenjang sekolah dasar, matematika menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep esensial, salah satunya adalah berhitung. Dalam kehidupan sehari-hari, siswa tidak pernah lepas dari kegiatan berhitung yang berarti mengoperasikan bilangan. Pemahaman terhadap konsep bilangan menjadi dasar utama sebelum siswa dikenalkan pada operasi hitung. Tanpa penguasaan konsep bilangan yang kuat, pembelajaran berhitung di sekolah tidak akan memiliki fondasi yang kokoh. Menurut Stanic dalam Kultsum (2020), tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, menumbuhkan kreativitas, serta mengembangkan sikap kritis. Penjumlahan dan pengurangan merupakan operasi pertama yang diperkenalkan kepada siswa kelas I SD (Permendikbud No. 21 Tahun 2020). Operasi ini sangat penting karena menjadi dasar bagi hampir semua kompetensi matematika berikutnya. Sebagaimana ditegaskan oleh Jaworski (2021), pemahaman konsep dan kecakapan berhitung memiliki hubungan erat. Jika salah satunya lemah, maka pembelajaran matematika akan terasa sulit dan tidak menyenangkan bagi siswa.

Untuk mendukung pemahaman siswa, pembelajaran matematika membutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara agar siswa lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak. Pemilihan media yang tepat tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Hakim & Windayana, 2021:23-27). Siswa sekolah dasar yang berada pada tahap berpikir operasional konkret membutuhkan alat peraga atau media visual agar dapat memahami konsep abstrak dengan lebih mudah. Oleh karena itu, pemanfaatan media yang sesuai dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa memahami materi sekaligus menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 3 September 2025 di SD Negeri 105301 Namorambe, ditemukan bahwa pada pembelajaran matematika khususnya materi penjumlahan dan pengurangan, guru belum memanfaatkan media pembelajaran. Guru hanya berpedoman pada buku panduan sekolah karena keterbatasan fasilitas serta kurangnya pengetahuan dalam merancang media pembelajaran. Kondisi ini membuat siswa kurang fokus, mudah merasa bosan, bahkan mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Aktivitas siswa dalam mengerjakan soal juga tidak menyeluruh dan cenderung didominasi oleh beberapa siswa saja. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa serta kesulitan mereka dalam memahami materi yang diajarkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran melalui permainan tradisional yang dikemas secara modern. Permainan engklek merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran matematika. Dengan mengembangkan permainan engklek, pembelajaran penjumlahan dan pengurangan dapat dikemas lebih menarik untuk dilihat dan dimainkan karena setiap kotaknya diberi warna yang berbeda, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa dengan memilih warna yang ada di papan engklek, dapat

mengembangkan gaya belajar kinestetik siswa, dapat mengembangkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dengan sehingga mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat aktif dalam memahami materi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan membutuhkan inovasi media yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “pengembangan media permainan engklek mengenai penjumlahan dan pengurangan di kelas II SD Negeri 105301 Namorambe. Pengembangan media permainan engklek untuk pembelajaran penjumlahan dan pengurangan adalah dengan mengintegrasikan elemen matematika (penjumlahan dan pengurangan) ke dalam permainan engklek tradisional melalui variasi pola, tantangan perhitungan, dan sistem poin modern.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah

1. Kurangnya bervariasi media pembelajaran yang digunakan sekolah.
2. Siswa kurang mampu memahami materi
3. Kurangnya pemahaman guru merancang media yang menarik

## **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat luasnya permasalahan yang ada dan adanya berbagai keterbatasan, maka penelitian ini membatasi masalah pada pengembangan media permainan engklek pada materi Penjumlahan dan Pengurangan kelas II SD Negeri 105301 Namorambe.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan Media Permainan Engklek Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Di Kelas II SD NEGERI 105301 Namorambe.
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan Media Permainan Engklek

Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Di Kelas II SD Negeri 105301 Namorambe.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media permainan engklek pada materi Penjumlahan dan Pengurangan di Kelas II SD Negeri 105301 Namorambe.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media permainan engklek pada materi Penjumlahan dan Pengurangan di kelas II SD Negeri 105301 Namorambe.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai hasil:

1. Bagi siswa
  - a. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi materi Penjumlahan dan Pengurangan.
  - b. Memberikan media pembelajaran untuk materi Penjumlahan dan Pengurangan
2. Bagi guru
  - a. Menambah wawasan guru dalam mengenal media pembelajaran.
  - b. Meningkatkan kreativitas guru dalam membuat suatu media pelajaran.
3. Bagi sekolah

Media yang dihasilkan peneliti ini diharapkan dapat dijalankan sebagai alat bantu pembelajaran dalam proses perbaikan pembelajaran pada materi Penjumlahan dan Pengurangan.
4. Bagi Peneliti
  - a. Melatih kemampuan dalam membuat media pembelajaran.
  - b. Memberikan inspirasi lebih lanjut untuk pengembangan media Matematika untuk selanjutnya.