

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan sesuatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia di masa sekarang maupun di masa yang akan datang. Selain itu pendidikan juga merupakan hal yang penting bagi setiap negara untuk dapat berkembang pesat. Setiap Negara memiliki sistem pendidikannya masing-masing dengan mempertimbangkan SDM yang dipunyai setiap Negara tersebut. Negara yang hebat tentunya akan memprioritaskan sistem pendidikannya, karena dibalik itu semua akan terbentuk Negara yang maju, sejahtera, dan tentram yang akan memperkecil angka kemiskinan pada suatu Negara. Menurut Nurkholis (2013) pendidikan merupakan sebuah aktivitas yang memiliki maksud dan tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya. Soegeng (dalam Budiman, 2019) juga menyatakan Pendidikan adalah proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya didalam masyarakat dimana dia hidup. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan bukan hanya memiliki arti sebagai proses belajar mengajar, melainkan lebih pada pembentukan karakter, mengembangkan potensi, dan spesialis bidang tertentu sesuai aspek yang dicakup. Pendidikan merupakan salah satu dari proses pembelajaran.

Hamzah (dalam M. Alias, 2019) menyatakan bahwa pembelajaran atau pengajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Sedangkan menurut Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan Pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, mehaslil peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta

psikologis peserta didik. Jadi dapat dikatakan pembelajaran merupakan proses yang kompleks namun memiliki tujuan yang sama yaitu memberikan pengalaman belajar pada peserta didik.

Matematika memiliki peranan penting dalam segala aspek terutama dalam meningkatkan daya pikir manusia, sehingga matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib disetiap jenjang sekolah mulai dari SD hingga SMA, bahkan hingga di perguruan tinggi. Kemampuan dalam mata pelajaran matematika sangat diperlukan pada usia awal perkembangannya terutama pada saat anak duduk di sekolah dasar. Kemampuan matematika diperlukan untuk membantu siswa dapat berfikir secara logis bersama dengan kemampuan bahasa yang diperlukan untuk memahami ilmu pengetahuan, untuk membantu mereka mencerna ilmu-ilmu yang akan datang pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Hal itu sejalan dengan adanya kurikulum yang mengharuskan siswa di sekolah untuk mempelajari matematika. Menurut Kemendikbud dalam Mia Andani dkk (2021) tujuan mata pelajaran matematika diantaranya (1) meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, (2) membantu peserta didik dalam memecahkan masalah, (3) meningkatkan hasil belajar peserta didik, (4) meningkatkan peserta didik dalam mengkomunikasikan suatu ide, (5) mengembangkan karakter peserta didik.

Dalam pembelajaran matematika kemampuan dalam pemecahan masalah sangat penting, karena dapat membangkitkan siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, siswa menjadi terampil dalam memilih kondisi dan konsep yang relevan, merumuskan rencana penyelesaian dan mengorganisasikan keterampilan yang telah dimiliki sebelumnya.

Desi Rahmawati Solicha (2019) menjelaskan kendala yang dihadapi oleh siswa dalam mempelajari matematika adalah siswa beranggapan bahwa matematika itu sulit, pembelajarannya menegangkan, rendahnya pemecahan masalah dan aktivitas siswa dalam pelajaran matematika.

Alasan siswa kurang mampu memecahkan masalah yang ada pada soal dikarenakan siswa malas untuk membaca soal, sehingga tidak menemukan rencana dalam menyelesaikan soal tersebut. Banyak faktor yang mempengaruhi kurangnya keterampilan pemecahan masalah. Salah satu faktor yang sering muncul yaitu siswa belum mampu memahami masalah ketika berhadapan pada soal pemecahan masalah, dikarenakan siswa malas membaca soal cerita. Pemahaman isi soal merupakan jembatan siswa untuk memperoleh jawaban yang benar. Beberapa siswa juga ada yang menyatakan menyukai pelajaran matematika apabila materi yang dipelajarinya mudah. Siswa juga belum terbiasa mengerjakan soal yang berbeda dengan yang dicontohkan guru.

Berdasarkan pernyataan di atas memberikan gambaran bahwa siswa masih bergantung pada guru, terbiasamenunggu informasi yang diberikan guru dan tidak terbiasa membangun pengetahuannya sendiri. Diperlukan adanya usaha dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika. Sumiati (dalam Safaludin, 2019) menyatakan bahwa proses pembelajaran memiliki berbagai komponen pembelajaran yaitu guru, isi atau materi pembelajaran, dan siswa. Interaksi antara ketiga komponen utama melibatkan sarana dan prasarana yang salah satunya yaitu media pembelajaran, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan. Komponen salah satu pembelajaran yaitu media pembelajaran. Menurut Sumanto (dalam Dewanti, 2018) media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi anak supaya proses belajar mengajar terjadi. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2014) media pembelajaran memenuhi tiga fungsi utama yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Media pembelajaran merupakan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, selain dapat menyampaikan informasi dengan mudah media pembelajaran juga dapat membuat siswa tidak merasa jenuh atau bosan saat proses pembelajaran. Media pembelajaran

bisa merangsang siswa untuk tampil aktif dan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan atau dapat disebut media pembelajaran yang bisa digunakan untuk belajar sambil bermain.

Salah satu media yang dianggap berpeluang untuk meningkatkan pemecahan masalah matematika adalah dengan board game. Tahap perkembangan permainan yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Eka Nilawati 2018) yaitu tahap social play games with rules atau kegiatan bermain yang aturan permainannya dibuat sendiri dan biasanya untuk anak usia kurang lebih 8-11 tahun. Dalam tahap ini penggunaan symbol lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika yang bersifat objektif. Sejak usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan permainan yang mempunyai aturan.

Dari pemaparan tentang permainan di atas, dapat dijelaskan bahwa permainan yang berperan dalam perkembangan anak usia sekolah adalah permainan yang mempunyai aturan seperti monopoli maupun permainan meja lainnya. Sehingga pada penelitian kali ini peneliti mencoba menggunakan permainan Board Game (police emergency). Peneliti beranggapan bahwa permainan ini sesuai dengan tahap perkembangan permainan siswa yang dikemukakan oleh Piaget, yang mana dapat digunakan untuk siswa kelas 5 SD.

Menurut Jordi dalam Abdu Zikrillah dkk (2021) board game merupakan suatu permainan non-elektronik yang memakai papan board atau karton tebal sebagai komponen utamanya, disamping komponen lainnya seperti kartu, token, uang kertas, dadu, dan lain sebagainya.

Oleh karena itu, diperlukan adanya pembaharuan dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika akan lebih mudah apabila ada ketarkaitan antara konsep matematika dengan pengalaman sehari-hari. Dengan ini peneliti mencoba melakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk memotivasi serta memudahkan siswa dalam belajar melatih kemampuan memecahkan masalah matematika siswa.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Media *Board Game* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V”.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa belum mampu memahami masalah ketika dihadapkan soal pemecahan masalah pada materi skala.
2. Anggapan siswa bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan menegangkan.
3. Siswa masih bergantung pada guru, siswa hanya menunggu informasi yang diberikan oleh guru.
4. Siswa merasa bingung dalam memahami masalah karena siswa cenderung malas untuk membaca dan memahami isi soal cerita.

C. PEMBATAAN MASALAH

Agar penelitian terfokus pada permasalahan, maka dalam penelitian ini peneliti memberi Batasan sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan metode permainan berupa permainan *board game* yang diadopsi dari permainan monopoli yang kemudian dimodifikasi dan di desain oleh peneliti agar dapat memberikan informasi tentang materi matematika yaitu materi skala.
2. Materi yang akan diteliti pada penelitian ini adalah materi skala.
3. Kemampuan pemecahan masalah siswa

D. RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu:

Adakah pengaruh media *board game* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V Sekolah Dasar?

E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui pengaruh media *board game* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V Sekolah Dasar.

F. VARIABEL PENELITIAN

Variabel dapat diartikan sebagai suatu kesatuan konsep yang dapat diidentifikasi dan diukur pengaruhnya serta dibedakan dengan konsep yang lainnya. Variabel merupakan segala sesuatu yang dijadikan sebagai objek penelitian (Masyhud, 2014).

Adapun variable dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variable bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *board game*.
2. Variable terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V Sekolah Dasar.

G. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis
 - a. Bagi peneliti
Penelitian ini merupakan media uji kemampuan sebagai upaya pengembangan pengetahuan dan

pengalaman nyata berdasarkan bekal teori dan praktik yang sudah dipelajari.

- b. Bagi pembaca dan peneliti selanjutnya
Penelitian ini dapat dijadikan referensi yang relevan dengan pokok bahasan sejenis.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa
Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, serta menimbulkan rasa senang dan menarik terhadap pembelajaran matematika melalui media *board game*.
- b. Bagi guru
Menambah pengetahuan dan pengalaman tentang menggunakan media *board game* dalam melaksanakan proses pembelajaran, serta mengenalkan media *board game* kepada guru dalam proses pembelajaran matematika sehingga dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan.
- c. Bagi sekolah
Menambah bahan informasi dalam memilih media yang baik dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan prestasi sekolah dan kualitas pembelajaran matematika terutama dalam penggunaan media *board game*.