

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu bidang pembelajaran yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perpendidikan tinggi (Savriliana, dkk. 2020). Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran matematika dalam dunia pendidikan dan perkembangan teknologi saat ini. Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan dasar untuk menerapkan konsep-konsep matematika (Karim, 2011).

Banyak peserta didik merasa mata pelajaran matematika membosankan dan sangat sulit untuk dipelajari (Aprilia & Fitriana, 2021). Saat belajar matematika, peserta didik tidak aktif bahkan cenderung pasif. Beberapa hanya duduk dan mendengarkan pendidik menjelaskan, dan ketika ditanya, mereka hanya duduk diam dan menunduk ke bawah. Ada juga peserta didik yang tidak mau mendengarkan penjelasan pendidik dan hanya main-main di dalam kelas dan mengganggu temannya yang lain (Alvariani & Sukmawarti, 2022). Hal ini yang menjadi pengaruh terhadap pemahaman peserta didik.

Menurut Cahyani, dkk. (2018) kemampuan pemahaman matematis merupakan kemampuan yang sangat penting. Menurut Sumarmo (2013), kemampuan pemahaman matematis sangat penting karena diperlukan untuk menyelesaikan berbagai masalah, tidak hanya dalam matematika saja, tetapi juga dalam disiplin ilmu lain dan dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan visi pengembangan pembelajaran matematika yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa kini.

Salah satu materi penting yang perlu dipahami peserta didik adalah rasio atau perbandingan, karena materi ini berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari, seperti membandingkan harga, kecepatan, waktu, atau skala pada peta. Pemahaman yang baik pada konsep rasio juga mendukung pembelajaran lanjutan seperti skala, persen, peluang, dan fungsi. Menurut Wulandari & Subanji (2015), konsep perbandingan merupakan prasyarat penting dalam pembelajaran matematika lanjutan, dan seringkali menjadi kendala bagi peserta didik karena sifatnya yang

abstrak dan memerlukan pemahaman yang mendalam terhadap hubungan antar besaran.

Berdasarkan hasil wawancara pendidik mata pelajaran matematika Mts Ar-Rohmah, pemahaman peserta didik dapat dikategorikan masih kurang memadai. Hal ini tercermin dari beberapa indikator, seperti peserta didik masih membutuhkan penjelasan berulang-ulang, kesulitan dalam menjawab pertanyaan secara tepat dan akurat, serta mengalami hambatan dalam menyelesaikan tugas-tugas matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat Cahyani, dkk. (2018) bahwa kemampuan pemahaman matematis peserta didik masih rendah dikarenakan peserta didik masih kesulitan memahami maksud soal yang diberikan salah satunya dalam menerapkan konsep. Selain itu, pendidik juga menyebutkan bahwa rendahnya minat belajar turut menjadi faktor yang memperburuk pemahaman matematis peserta didik. Hal ini diperkuat oleh hasil *pre-test* peserta didik di MTs Ar-Rohmah yang menunjukkan bahwa sebagian besar nilai yang diperoleh masih berada di bawah rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75.

Salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan pemahaman matematis yaitu rendahnya minat belajar peserta didik. Menurut Daniyati & Sugiman (Cahyani, dkk., 2018), bahwa minat belajar terkait erat dengan prestasi belajar dan pemahaman matematis peserta didik; minat juga merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Oleh karena itu, minat belajar juga dapat mempengaruhi kemampuan pemahaman matematis peserta didik.

Hasil wawancara dengan pendidik mata pelajaran matematika MTs Ar-Rohmah menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik masih relatif rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti peserta didik sering kali tidak fokus dalam pembelajaran, lebih sering mengobrol dengan temannya, dan tidak aktif dalam berdiskusi. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi tidak kondusif dan tidak efektif. Faktor-faktor tersebut pada akhirnya menjadi penentu yang signifikan dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Minat belajar berperan penting pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Minat merupakan perhatian yang bersifat khusus. Peserta didik yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran, perhatiannya akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Pendapat Hakim (2009:38) minat merupakan suatu ketertarikan seseorang untuk memperhatikan atau terlibat dalam aktivitas belajar secara aktif berupa bertanya, mempertanyakan, mengemukakan pendapat.

Hasil penelitian Maulana, dkk. (2024) menemukan bahwa pendidik hanya menggunakan bahan ajar yang beracuan dari buku cetak yang tersedia di sekolah, ada beberapa tujuan pembelajaran yang belum tercapai. Selain itu, pembelajaran menjadi tidak bermakna dan kondisi tidak ideal karena siswa tidak memanfaatkan alat yang tersedia di sekolah, yang mengakibatkan pengalaman yang tidak memuaskan. Pendidik harus mampu membuat bahan ajar yang menarik perhatian peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan menyenangkan.

Hasil pengamatan dilapangan menunjukkan bahwa pendidik telah memanfaatkan teknologi seperti *Power Point*, namun penerapannya masih terbatas dan belum berhasil mengintegrasikan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, serta masih menggunakan metode ceramah yang kurang interaktif, sehingga untuk menarik perhatian peserta didik selama proses belajar. pendidik perlu mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Antoro, dkk. (2023) bahwa dengan adanya inovasi teknologi dan bahan ajar dalam penyampaian materi ajar, diharapkan siswa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran dan lebih memahami apa yang diajarkan.

Pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis dan minat belajar peserta didik adalah pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL). PBL merupakan model pembelajaran dengan memberikan masalah kontekstual untuk stimulus belajar, mendorong peserta didik berfikir kritis dan kreatif, sehingga menumbuhkan pemahaman matematis peserta didik (Arifin, 2021). Selain itu, PBL dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat belajar peserta didik karena mereka dilibatkan secara aktif untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan (Huda, 2013).

Hal yang sama dapat dilihat dari hasil analisis minat belajar Sirajuddin, dkk. (2023), bahwa minat belajar matematika peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran, dengan rata-rata mencapai 88,86%.

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berkontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

Menurut Taufik, dkk. (Maulana, 2024) Teknologi terdiri dari perangkat lunak dan perangkat keras yang berasal dari ilmu pengetahuan atau kemampuan individu dan terus berkembang seiring perkembangan zaman untuk memenuhi tuntutan dan kebutuhan penggunaan saat ini terutama pada bidang pendidikan. Salah satu teknologi yang banyak digunakan di bidang pendidikan adalah berupa aplikasi Canva. Aplikasi Canva adalah aplikasi desain yang memiliki banyak *template* dan elemen yang membuat produk semakin menarik.

Aplikasi Canva adalah salah satu platform yang unik, menarik, dan inovatif yang dapat digunakan sebagai bahan ajar yang efektif. Dengan berbagai fitur templatnya yang tersedia, Canva menawarkan kemudahan dan kepraktisan untuk membuat konten tentang mata pelajaran matematika yang abstrak dan rumit sehingga lebih mudah dipahami peserta didik (Janah, dkk. 2023).

Selain itu, bahan ajar etnomatematika merupakan bahan ajar matematika yang mengintegrasikan matematika dengan aspek budaya (Riza, dkk. 2022). Salah satu aspek budaya yang menarik dan mengundang minat yang layak untuk dipelajari dan dieksplorasi adalah permainan tradisional (Maulana, 2024). Salah satu permainan tradisional di antaranya yaitu permainan tradisional engklek. Permainan engklek adalah permainan tradisional yang menggunakan benda dan hitungan serta adanya kesepakatan aturan yang harus dipatuhi oleh pemain dengan pelaksanaannya (Munawaroh, 2017).

Bahan ajar berbantuan Canva dan permainan engklek mampu mengakomodasi aspek *audio-visual* dan aktivitas praktis. Kombinasi ini memberikan pengalaman belajar yang multisensory dan kontekstual, sehingga mampu menumbuhkan aspek kognitif peserta didik secara optimal (Lestari, dkk., 2024; Mulyasari, dkk., 2021)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan engklek dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman matematis peserta didik (Mulyasari, dkk. 2021). Kemudian, hasil penelitian yang dilakukan Laras, dkk. (2020) menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek efektif dalam meningkatkan

hasil belajar matematika siswa. Selain itu, peneliti lain juga menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran dan teknologi digital seperti Canva dapat meningkatkan pemahaman abstrak, motivasi, serta partisipasi peserta didik dalam pembelajaran matematika (Lestari, dkk. 2024). Dengan pembelajaran yang mengandung unsur permainan tradisional dan teknologi diharapkan peserta didik akan lebih tertarik untuk mempelajarinya. Selain itu juga, permainan tradisional juga bermanfaat untuk kesehatan tubuh karena kegiatan bergerak aktif dan dengan bermain dapat meningkatkan minat dan keterampilan sosial.

Berdasarkan uraian di atas, pentingnya pemahaman matematis dan minat belajar dalam pembelajaran matematika, serta rendahnya capaian kedua aspek tersebut pada peserta didik, peneliti memilih untuk mengembangkan bahan ajar berbasis permainan engklek dengan bantuan Canva yang menggabungkan unsur budaya dan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan bermakna. Maka dari itu, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul pengembangan bahan ajar berbasis permainan engklek dengan bantuan Canva yang memfasilitasi kemampuan pemahaman matematis dan minat belajar.

B. Pertanyaan Penelitian dan Pembatasan Masalah

Pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan bahan ajar berbasis permainan engklek dengan bantuan aplikasi Canva?
2. Bagaimana kepraktisan bahan ajar berbasis permainan engklek dengan bantuan aplikasi Canva?
3. Bagaimana kemampuan pemahaman matematis peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis permainan engklek dengan bantuan aplikasi Canva?
4. Bagaimana minat belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis permainan engklek dengan bantuan aplikasi Canva?

Untuk menghindari meluasnya pengkajian maka penelitian ini mempunyai batasan sebagai berikut:

1. Bahan ajar berbantuan permainan tradisional engklek menggunakan aplikasi Canva.

2. Materi pembelajaran yang menjadi materi penelitian ini adalah rasio/perbandingan di kelas VII.
3. Kelompok kecil untuk uji coba penuh yaitu peserta didik kelas VII ganjil tahun ajaran 2024/2025 di MTs Ar-Rohmah.
4. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Problem-Based Learning*.
5. Kemampuan yang akan dikembangkan adalah kemampuan pemahaman matematis.
6. Pendekatan pembelajaran yang digunakan yaitu etnomatematika.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui:

1. Kevalidan bahan ajar berbasis permainan engklek dengan bantuan aplikasi Canva.
2. Kepraktisan bahan ajar berbasis permainan engklek dengan bantuan aplikasi Canva.
3. Kemampuan pemahaman konsep peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis permainan engklek dengan bantuan aplikasi Canva.
4. Minat belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis permainan engklek dengan bantuan aplikasi Canva.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis.

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan wawasan pendidikan khususnya dibidang matematika yang berkaitan dengan pemahaman matematis dan minat belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, sebagai masukan bagi pendidik matematika yang tepat digunakan dalam menentukan perangkat pembelajaran matematika.
- b. Bagi peserta didik, proses dan hasil produk ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam melatih kemampuan pemahaman matematis peserta didik.

- c. Bagi peneliti, memberi inspirasi bagi para peneliti lain untuk mengadakan penelitian lebih lanjut dengan cakupan yang lebih luas, sehingga mendapatkan hasil penelitian yang lebih akurat.

D. Definisi Operasional

Beberapa definisi operasional dalam penelitian ini, adalah:

- a. Pengembangan

Menurut Febrianto dan Puspitaningsih (2020), pengembangan adalah meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar baik dari sisi substansi materi, metode atau strategi.

- b. Bahan Ajar

Menurut Cahyadi (2019), bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis untuk membantu melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

- c. Permainan Tradisional Engklek

Menurut Munawaroh (2017) Permainan engklek adalah permainan tradisional yang menggunakan benda dan hitungan serta adanya kesepakatan aturan yang harus dipatuhi oleh pemain dengan pelaksanaannya.

- d. Aplikasi Canva

Menurut Harahap (2019:24), Canva merupakan teknologi berupa aplikasi yang mampu membantu desainer untuk membuat sebuah desain yang menarik dalam bentuk digital". Banyak sekali fitur yang disediakan di aplikasi Canva diantaranya template ppt, desain poster, bahan ajar dan sebagainya.

- e. Kemampuan Pemahaman Matematis

Menurut Hendriana, dkk. (2017), pemahaman matematis merupakan satu kompetensi dasar dalam matematika yang meliputi: kemampuan menyerap materi, mengingat rumus dan konsep matematika, menerapkannya dalam kasus sederhana atau dalam kasus serupa, memperkirakan kebenaran suatu pertanyaan, serta menerapkan rumus dalam teorema penyelesaian masalah.

f. Minat Belajar

Menurut Hakiim (2009:38), minat belajar merupakan ketertarikan seseorang untuk memperhatikan atau terlibat dalam aktivitas belajar secara aktif, berupa bertanya: mempertanyakan, mengemukakan, dan pendapat.

g. *Problem-Based Learning* (PBL)

Menurut Hotimah (2020), *Problem-Based Learning* (PBL) adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan terbuka yang harus diselesaikan secara konseptual melalui proses berpikir kritis dan pemecahan masalah.