

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan instrumen yang sangat penting dalam menciptakan generasi yang unggul agar dapat mengimbangi laju perkembangan ilmu pengetahuan. Terdapat banyak bidang ilmu dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah dalam bidang ilmu matematika. Ilmu matematika bertujuan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir saat belajar (Sari, 2020). Belajar matematika tidak hanya sekedar berhitung saja, tetapi belajar matematika dapat digunakan untuk menghubungkan gagasan matematika ke dalam konteks kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah dalam kegiatan jualbeli (Fakhriyana, dkk., 2020). Oleh karena itu, matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting karena matematika hampir diterapkan di setiap aspek kehidupan, terutama pada materi bangun datar yaitu segitiga dan segiempat, karena benda-benda yang ada di sekeliling kita banyak yang berbentuk bangun datar, contohnya: layang-layang dan atap rumah. Pemahaman matematika merupakan fondasi utama dalam mempersiapkan generasi muda untuk ikut serta dan memberikan kontribusi di masyarakat modern. Ernawati (2021) menjelaskan bahwa literasi matematis mengacu pada kemampuan peserta didik untuk mengenali dan memahami peran matematika dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, Ojose (2011) mendefinisikan literasi matematis sebagai pengetahuan yang memungkinkan seseorang untuk memahami dan menggunakan konsep-konsep matematika dasar dalam kegiatan sehari-hari. Semakin banyak

tantangan dan situasi dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di dunia profesional, yang memerlukan penguasaan matematika agar dapat dianalisis dan diatasi dengan baik. Matematika menjadi alat esensial yang membantu anak muda menghadapi beragam persoalan serta tantangan di berbagai bidang kehidupan mereka (PISA, 2022).

Peserta didik sering kali menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, pelajaran yang menakutkan, memusingkan, menyebalkan bahkan membuat stres (Wahyuni & Wibowo, 2019). Kutipan ini menunjukkan persepsi negatif yang cukup kuat terhadap mata pelajaran matematika hal tersebut dikarenakan kurangnya pemahaman konsep dan pemanfaatan dalam proses pembelajaran, seperti kesulitan peserta didik dalam merumuskan masalah, peserta didik dalam merumuskan masalah, menafsirkan konteks nyata ke dalam pelajaran matematika, serta memahami struktur matematika antara hubungan dan pola dalam masalah. Selain itu, faktor lain yang mempengaruhi, diantaranya kurikulum yang kurang fleksibel, kurang mempertimbangkan kemampuan individu peserta didik, serta metode pengajaran yang monoton yang tidak mampu menarik minat dan perhatian peserta didik. Lebih dari itu, dukungan orang tua dan lingkungan belajar yang kurang mendukung juga bisa menjadi penghalang dalam meningkatkan proses literasi matematis peserta didik (Syawahid, 2017).

Kembalinya matematika sebagai domain utama dalam PISA 2022 memberikan kesempatan untuk terus membuat perbandingan dalam kinerja peserta didik dari waktu ke waktu, dan untuk memeriksa kembali apa yang harus dinilai sehubungan dengan perubahan yang telah terjadi di dunia, lapangan, dan dalam

kebijakan dan praktik instruksional. Adapun kemampuan matematika yang perlu dikuasai oleh guru yaitu proses literasi matematis yaitu aspek penting yang harus dimiliki oleh para peserta didik di jenjang pendidikan dasar, tidak hanya mencakup kemampuan berhitung saja, tetapi juga pemahaman pada konsep-konsep matematika, penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari, dan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan proses literasi matematis pada peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan berbagai kompetensi peserta didik adalah media ular tangga yang merupakan media pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana mereka belajar melalui permainan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (PISA, 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Lemahabang II Desa Lemahabang Kecamatan Lemahabang Kabupaten Karawang Tahun 2025 ditemukan bahwa media pembelajaran memiliki dampak terhadap kemampuan literasi matematis peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu memahami kriteria media pembelajaran yang menarik dan sesuai agar mudah diterima oleh peserta didik, karena hal ini memengaruhi perkembangan literasi matematis mereka. Media pembelajaran juga berperan dalam mendorong peserta didik untuk lebih aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru pada awal pembelajaran untuk memperkenalkan materi atau memberikan gambaran kepada peserta didik tentang topik yang akan dipelajari.

Melalui media ular tangga, peserta didik dapat mengembangkan berbagai keterampilan, termasuk keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Penggunaan media ular tangga pada pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan literasi matematis. Melalui permainan yang menantang dan bermakna, peserta didik dapat lebih memahami konsep-konsep matematika secara mendalam dan melihat aplikasi nyata dari matematika. Selain itu, media ular tangga juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika, karena peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang menarik dan relevan (Smith et al., 2021). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ayu Fitri (2020), setelah disesuaikan dengan konteks berbasis media, bisa menggunakan media permainan ular tangga yang mengindikasikan bahwa penggunaan media permainan yang bersifat konkret dan menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika.

Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa diperlukan kajian mendalam untuk mengevaluasi keunggulan media ular tangga dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan proses literasi matematis peserta didik. Selain itu, penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap kemampuan proses literasi matematis peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Proses Literasi Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar.” Ketertarikan ini muncul karena pentingnya mencari solusi kreatif dan menyenangkan dalam

menghadapi rendahnya minat serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Media permainan ular tangga dipilih sebagai pendekatan inovatif yang diharapkan mampu mengaktifkan proses berpikir matematis peserta didik melalui interaksi dan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menarik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan literasi matematis di tingkat sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman guru tentang kriteria media pembelajaran.
2. Minimnya daya tarik media pembelajaran.
3. Rendahnya aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.
4. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini lebih terarah dan tidak terlalu luas ruang lingkupnya maka dibatasi pada permasalahan yang ditemukan terkait dengan judul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Proses Literasi Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas IV di SDN Lemahabang II”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

”Apakah penerapan media ular tangga dapat berpengaruh terhadap proses literasi matematis peserta didik sekolah dasar?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Proses Literasi Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas IV SDN Lemahabang II.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat Secara penelitian ini terbagi menjadi 2, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis, pada penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan yang mendukung berbagai teori dan pendidikan yang berfokus pada pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan proses literasi matematis peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yang bersangkutan, seperti:

a. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini bisa menambah serta memperluas wawasan dalam memecahkan masalah pada pembelajaran matematika.

b. Bagi Peserta Didik

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan pada proses literasi matematis.

c. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini menjadi suatu perubahan baru tentang pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan proses literasi matematis peserta didik sekolah dasar.

d. Bagi Sekolah

Sebagai masukan agar kegiatan belajar mengajar serta pembelajaran di sekolah bisa lebih berkembang untuk tercapainya pendidikan nasional yang semakin banyak perubahannya

KARAWANG