

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di era modern ini menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam upaya untuk meningkatkan kembali hasil belajar para peserta didik di tingkat SMP. Hasil belajar merupakan faktor kritis yang memengaruhi prestasi akademis dan pengembangan pribadi peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik. Hasil belajar peserta didik memiliki peranan yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar yang ada di sekolah baik bagi guru sebagai pendidik maupun peserta didik. Bagi guru selaku pendidik dapat mengetahui tingkatan hasil belajar dari peserta didik sangat diperlukan untuk mengadirkan kembali semangat belajar peserta didik.

Bagi seorang peserta didik memiliki hasil belajar dapat menumbuhkan semangat belajar yang tinggi sehingga peserta didik memiliki keinginan untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Peserta didik melakukan aktivitas belajar dengan senang karena didorong hasil (Jainiyah et al., 2023). Pendidikan juga merupakan hal yang tidak dapat lepas dari kehidupan manusia dan merupakan kebutuhan yang penting bagi perkembangan manusia serta selalu berkembang mengikuti zaman untuk terus mengeluarkan inovasi agar pelajaran dapat diterima dengan baik dan menarik. Matematika adalah salah satu pelajaran yang

berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini, karena inti dari seluruh cabang ilmu pengetahuan adalah matematika (Thamsir et al., 2019).

Matematika juga merupakan ilmu yang berbentuk abstrak dan membuat seseorang memiliki pola pikir yang logis, kritis, matematis, dan sistematis (Effendi & Sutiarso, 2021). Pemahaman konsep pada matematika juga sangat diperlukan agar peserta didik mengalami peningkatan dalam hasil belajar. Namun hal tersebut sulit diterapkan di lapangan ditambah lagi adanya pemikiran dari peserta didik bahwa matematika itu adalah pelajaran yang sulit dipelajari (Daniyati et al., 2023). Mengacu pada hasil survei *Programme for International Students Assessment (PISA)* pada tahun 2022 secara global skor kemampuan matematika, literasi, dan sains peserta didik di 81 negara mengalami penurunan, termasuk Indonesia yaitu dengan skor matematika pada tahun 2022 sebesar 360 poin yang skor sebelumnya adalah 379 poin.

Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah peserta didik kurang memahami konsep yang diberikan dan kurangnya bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan temuan survei PISA sebagaimana dilansir pula oleh OECD, secara umum terdapat 3 permasalahan penting pendidikan di Indonesia yang mendesak untuk segera diatasi. Proses kegiatan belajar mengajar di sekolah hanya berfokus kepada guru sebagai pendidik dan belum terbatasi pengembangan dalam media pembelajaran yang inovatif. Guru sebagai pendidik hanya memfokuskan diri pada materi pembelajaran namun kurang menelaah terhadap aspek pengenalan budaya sebagai upaya menumbuhkan cinta yang mendalam terhadap kebudayaannya sehingga peserta

didik kurang hasil terhadap mata pelajaran matematika serta kurang mengenal budaya pada *game* tradisional di daerahnya sendiri (Muslihatun et al., 2019).

Hasil belajar merupakan bagian akhir dari proses belajar dengan kata lain tujuan dari belajar adalah mendapat hasil yang baik. Banyak peserta didik yang mengalami masalah dalam belajar akibatnya hasil belajar yang dicapai akan mencapai titik yang rendah (Andriani & Rasto, 2019). Matematika dianggap sebagai suatu hal yang sangat menakutkan bagi peserta didik, sehingga peserta didik merasa kesulitan merasa memahami pelajaran. Rendahnya hasil belajar matematika pada peserta didik juga ditemui di SMPN 1 Jiwan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMPN 1 Jiwan, peserta didik memiliki hasil belajar yang cenderung rendah. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat melalui nilai akhir dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini juga berkaitan dengan metode mengajar klasik guru yang masih terfokuskan pada papan tulis.

Pendidik memiliki fungsi utama yaitu mencerdaskan generasi penerus bangsa. Seorang pendidik tentunya harus mengemban tugas tersebut untuk mencerdaskan bangsa. Pendidik juga harus mampu pintar-pintar memutar otak untuk mengatasi masalah yang ada agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan baik. Contoh masalah yang sering dihadapi pendidik adalah kurangnya pemahaman belajar peserta didik khususnya dalam pelajaran matematika, hal ini dapat terjadi karena kurangnya komunikasi yang dilakukan antara peserta didik dan pendidik. Dibutuhkan lebih dari sekedar buku untuk mendorong komunikasi yang efektif antara guru dan peserta didik. Berbagai sumber daya instruksional diperlukan. Salah satu metode pembelajaran yang

dapat diimplementasikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah menggunakan pendekatan berbasis *game*.

Congklak dianggap sebagai media yang cukup efektif guna meningkatkan kemampuan matematika peserta didik. Congklak dalam pembelajaran disajikan dalam *game*. *Game* congklak ini dapat dijadikan media ajar dalam pelajaran matematika sehingga anggapan menakutkan dari peserta didik kepada matematika berangsur berubah menjadi hal yang menarik untuk dipelajari (Prasetyo & Hardjono, 2020). Bermain congklak membuat suasana belajar terasa lebih menyenangkan. Dalam konteks ini, pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis *game* tradisional congklak dengan menerapkan metode *peer tutoring* diharapkan dapat menjadi solusi inovatif (Matulesy & Muhid, 2022).

*Game* memiliki daya tarik tersendiri dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menggugah minat peserta didik (Susanto & Nisa, 2022). Tanpa disadari, *game* mampu menghadirkan suasana positif dalam kegiatan belajar mengajar. Banyak anak yang menjadikan *game* sebagai hiburan setelah belajar sehingga lupa untuk kembali belajar. Namun apabila *game* ini diolah dengan baik dan menarik sebagai sarana pembelajaran, maka *game* dapat menjadi cara menyenangkan untuk belajar (Hasanah et al., 2021).

Pada aspek materi pembelajaran, ketika metode *peer tutoring* ini diterapkan dalam pembelajaran matematika, hasil yang diperoleh adalah peningkatan pemahaman matematika peserta didik (Yoviyanti et al., 2023).

Peserta didik di SMPN 1 Jiwan sebagai subjek penelitian, memerlukan pendekatan pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan mereka serta memicu hasil belajar. Congklak, sebagai permainan tradisional yang telah dikenal secara luas, memiliki potensi untuk diintegrasikan ke dalam proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan mengedukatif.

Melalui pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis *game* tradisional congklak dengan metode *Peer Tutoring*, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik SMPN 1 Jiwan. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian secara mendalam untuk mengidentifikasi dampak positif dari penerapan metode ini terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang ada peneliti akan mengembangkan LKPD sebagai sarana penunjang pembelajaran peserta didik yang bertujuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran matematika peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang diberikan. Berdasarkan uraian tersebut "Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik Berbasis Permainan Tradisional Congklak Menggunakan Metode Tutor Sebaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik SMPN 1 Jiwan" adalah nama proyek yang dilakukan peneliti.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini , yaitu:

1. Bagaimana kevalidan lembar kerja peserta didik berbasis *game* congklak terhadap pemahaman konsep materi pelajaran pada peserta didik di SMP Negeri 1 Jiwan menggunakan metode *Peer Tutoring*?
2. Bagaimana kepraktisan lembar kerja peserta didik berbasis *game* congklak terhadap pemahaman konsep materi pelajaran pada peserta didik di SMP Negeri 1 Jiwan menggunakan metode *Peer Tutoring*?
3. Bagaimana keefektifan lembar kerja peserta didik berbasis *game* congklak terhadap pemahaman konsep materi pelajaran pada peserta didik di SMP Negeri 1 Jiwan menggunakan metode *Peer Tutoring*?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui kevalidan lembar kerja peserta didik berbasis *game* congklak terhadap pemahaman konsep materi pelajaran pada peserta didik di SMP Negeri 1 Jiwan menggunakan metode *Peer Tutoring*.
2. Mengetahui kepraktisan lembar kerja peserta didik berbasis *game* congklak terhadap pemahaman konsep materi pelajaran pada peserta didik di SMP Negeri 1 Jiwan menggunakan metode *Peer Tutoring*.
3. Mengetahui keefektifan lembar kerja peserta didik berbasis *game* congklak terhadap pemahaman konsep materi pelajaran pada peserta didik di SMP Negeri 1 Jiwan menggunakan metode *Peer Tutoring*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, adapun kedua manfaat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Manfaat Secara Teoritis

- a. Diharapkan penelitian ini menjadi bahan informasi, masukan dan pendamping dalam pengembangan ilmu pengetahuan dalam upaya meningkatkan hasil peserta didik dalam jurusan tersebut.
- b. Bagi penulis menjadi bahan acuan atau referensi untuk mengkaji lebih dalam sejauh mana keefektifan lembar kerja peserta didik berbasis *game* congklak terhadap pemahaman konsep materi pelajaran pada peserta didik di SMP Negeri 1 Jiwan menggunakan metode *Peer Tutoring*.

### 2. Manfaat Secara Praktis

#### a. Bagi peserta didik

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengertian peserta didik terhadap materi peluang dan juga dapat memberikan pengalaman yang baru pada peserta didik.

#### b. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik untuk lebih mudah menyampaikan materi peluang kepada peserta didik dengan menjadikan LKPD berbasis *game* tradisional congklak ini sebagai bahan ajar yang digunakan.

c. Bagi peneliti lain

Hasil dari penelitian ini diantisipasi bahwa temuan penelitian ini akan berfungsi sebagai sumber daya bagi para sarjana masa depan yang ingin melakukan studi serupa dalam subjek yang sama.

d. Bagi sekolah

Diharapkan menjadi suatu cara *alternative* sebagai bahan ajar untuk mempermudah penyampaian materi di sekolah dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

## **E. Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa *game* congklak dan lembar kerja yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik SMP yang lebih menyukai media permainan dalam proses pembelajaran khususnya dalam matapelajaran matematika. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Lembar kerja harus dirancang dengan konten yang relevan dengan kurikulum merdeka yang digunakan oleh sekolah dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Isi lembar kerja harus mencakup materi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan peserta didik, serta terkait dengan konsep-konsep yang diajarkan dalam *game* tradisional congklak. Bahasa yang digunakan dalam lembar kerja harus mudah dipahami oleh peserta didik, sesuai dengan tingkat kecerdasan dan pemahaman mereka. Bahasa yang jelas dan lugas akan membantu peserta didik untuk memahami instruksi dan tugas yang diberikan dengan lebih

baik. Bagian lembar kerja yang berkaitan dengan metode *Peer Tutoring* harus memberikan petunjuk yang jelas tentang bagaimana peserta didik dapat bekerja sama untuk saling membantu dalam memahami materi pembelajaran.

2. Permainan congklak terdapat 7 lobang kecil yang berhadap-hadapan dan masing- masing berisi 7 biji Congklak. Angka 7 di sini dapat diartikan jumlah hari dalam satu minggu. Begitu juga dengan jumlah biji Congklak yang kita isikan pada masing-masing lobang tersebut berjumlah 7 biji.

#### **F. Pentingnya Pengembangan**

Pelaksanaan penelitian pengembangan ini dianggap penting karena diharapkan dapat:

1. Dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah.
2. Menambah wawasan peserta didik mengenai mudahnya memahami materi pembelajaran melalui *game*.
3. Mengatasi keterbatasan penguasaan materi bagi peserta didik.
4. Pelestarian budaya lokal kepada peserta didik.

#### **G. Definisi Istilah**

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar kerja peserta didik (LKPD) adalah sebuah dokumen atau alat untuk pembelajaran yang digunakan guru untuk memberikan instruksi, latihan, atau tugas kepada peserta didik.

2. *Game* tradisional adalah permainan yang telah ada sejak zaman dahulu dan biasanya dimainkan secara turun temurun dari generasi ke generasi.
3. Congklak adalah permainan tradisional yang populer di Indonesia dan beberapa negara Asia Tenggara lainnya. Permainan ini dimainkan dengan menggunakan papan kayu berlubang yang disebut "papan congklak" dan biji-bijian kecil, biasanya dari batu atau kayu, yang disebut "biji congklak".
4. *Peer Tutoring* adalah pendekatan pembelajaran di mana peserta didik belajar secara berpasangan atau dalam kelompok kecil, di mana satu peserta didik berperan sebagai tutor yang menolong peserta didik guna memahami materi.
5. Hasil belajar adalah kekuatan atau dorongan internal yang mendorong seseorang untuk belajar atau mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

