

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki keanekaragaman budaya yang sangat kaya. Keanekaragaman tersebut terlihat dari banyaknya suku bangsa, bahasa daerah, adat istiadat, kesenian, serta tradisi yang berkembang di berbagai wilayah Indonesia. Keberagaman budaya merupakan identitas bangsa yang mencerminkan nilai-nilai kehidupan masyarakat (Siregar et al., 2023). Budaya bukan hanya menjadi warisan leluhur, namun juga menjadi pedoman dalam menjalani kehidupan sosial. Keberadaan budaya perlu dijaga dan dilestarikan agar generasi muda mengetahuinya serta tidak hilang akibat perkembangan zaman. Nilai-nilai budaya yang dibawa dari generasi ke generasi memainkan peran penting dalam membentuk karakter bangsa dan memperkuat jati diri masyarakat (Faqih et al., 2021).

Sesungguhnya bangsa Indonesia rapuh, karena keragaman memiliki kemungkinan konflik yang akan meningkat. Jika konflik muncul, setiap warga negara harus mengambil tindakan pencegahan dan represif agar mereka dapat mengelola isu dengan baik. Hal ini akan mendorong perbedaan yang ada untuk menangani isu yang muncul di masyarakat di mana masalah itu berkaitan dengan keragaman budaya. Perbedaan latar belakang budaya masyarakat Indonesia justru melahirkan proses akulturasi budaya yang memperkaya kebudayaan nasional (Cahayatunnisa & Pratama 2023). Proses tersebut memungkinkan masyarakat untuk saling mempengaruhi tanpa menghilangkan karakteristik masing-masing budaya.

Keanekaragaman budaya mampu menjadi kekuatan bangsa apabila dikenalkan dan dilestarikan secara berkelanjutan kepada generasi muda (Listyani, 2018). Perkembangan globalisasi membawa pengaruh besar terhadap kehidupan masyarakat, terutama generasi muda. Kemajuan teknologi dan media digital membuat budaya asing lebih mudah diakses dibandingkan budaya daerah. Banyak anak yang lebih mengenal budaya luar daripada budaya daerahnya sendiri. Kondisi tersebut terlihat dari semakin jarangya permainan tradisional dimainkan oleh anak (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Aktivitas bermain yang dahulu dilakukan secara langsung kini mulai tergantikan oleh permainan berbasis teknologi (Husein, 2021). Fenomena tersebut menunjukkan adanya pergeseran nilai budaya yang perlu mendapat perhatian serius.

Pendidikan memainkan peran penting dalam melestarikan dan mempertahankan budaya. Pendidikan bukan sekedar pada pengetahuan saja, namun memiliki kemampuan untuk menanamkan nilai karakter yang berlandaskan budaya bangsa (Fadli, 2017). Pembelajaran berbasis budaya memungkinkan siswa belajar melalui konteks dengan realitas mereka sehingga pembelajaran menjadi lebih signifikan. Keterlibatan budaya dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Muhammadiyah & Kunci, 2018). Manfaat dari keberagaman budaya ini di masa depan adalah akulturasi budaya, yang meningkatkan keberagaman budaya Indonesia dengan tidak menghilangkan ciri khas masing-masing.

Integrasi budaya dalam pembelajaran dapat digunakan di berbagai pelajaran, termasuk matematika. Matematika adalah mata pelajaran yang memiliki peran penting untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan teratur. Sebenarnya, konsep matematika dapat ditemukan secara luas dalam kehidupan sehari-hari dan budaya masyarakat (Ilmianita & Ambarawati, 2025). Metode pembelajaran yang mengintegrasikan matematika ke dalam budaya dikenal sebagai etnomatematika. Metode ini memicu siswa untuk memahami matematika dari perspektif budaya mereka, yang mengubah pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Integrasi budaya dalam proses belajar matematika bisa meningkatkan minat dalam belajar siswa karena materi pelajaran menjadi realistis serta mudah dipahami (Faqih et al., 2021).

Siswa sering menganggapnya sulit untuk dipelajari, karena matematika bersifat abstrak (Nurhikmayati, 2017). Banyak siswa kesulitan dalam konsep matematika yang disampaikan secara teoritis tanpa dikaitkan dengan kehidupan nyata. Situasi ini dapat menyebabkan rendahnya minat dan keinginan siswa untuk belajar matematika. Metode belajar matematika dapat menciptakan kesempatan belajar yang menyenangkan, menantang, dan melibatkan siswa. Pembelajaran yang memberikan tantangan melalui permasalahan kontekstual dapat mengajarkan siswa berpikir kritis. Kemampuan tersebut penting dalam kehidupan sehari-hari (Afifah Nur, 2022).

Kepuasan proses pembelajaran sangat berpengaruh oleh penggunaan media belajar yang sesuai. Media pembelajaran membantu memberikan materi pelajaran sehingga siswa bisa paham konsep pembelajaran lebih mudah (Sapriyah, 2019). Pemanfaatan media pembelajaran secara menarik mampu meningkatkan kesadaran, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang beragam juga bisa membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan agar siswa tetap bersemangat selama proses belajar (Hasanah et al., 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang telah dilakukan terhadap siswa kelas III di SDN Sugihwaras 1, Sebagian besar pembelajaran matematika masih menggunakan buku paket, lembar kerja siswa (LKS), serta media presentasi berupa power point. Bahan pembelajaran yang digunakan masih berfokus pada penyampaian materi serta latihan soal sehingga siswa tidak cukup terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Pembelajaran selama ini sering kali bersifat searah dan jarang memberi ruang pada siswa untuk berinteraksi dan bereksplorasi. Kondisi tersebut menimbulkan rasa bosan dan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Permasalahan lain ditemukan yaitu siswa belum bisa menguasai materi unsur-unsur bangun datar. Materi tersebut membutuhkan pemahaman konsep yang konkret, sedangkan pembelajaran yang dilakukan masih bersifat abstrak. Siswa sering mengalami kesulitan membedakan sisi, titik sudut, dan bentuk bangun datar karena kurangnya media pembelajaran bisa mempermudah siswa mengerti ide secara jelas dan sesuai konteks. Berdasarkan data hasil belajar,

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Matematika di SDN Sugihwaras 1 ditetapkan sebesar 70. Namun, masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, khususnya pada materi unsur-unsur bangun datar. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih perlu ditingkatkan. Keadaan tersebut menandakan bahwa diperlukan media inovasi pembelajaran mampu membantu belajar tentang konsep matematika lebih konkret serta menyenangkan. Selain itu, Selain itu, tidak ada cara baru untuk menggunakan media atau metode lain untuk belajar materi unsur bangun datar yang mengintegrasikan keberagaman budaya, sehingga pembelajaran berlangsung sama setiap tahun. Namun demikian, strategi sesuai dengan kemampuan siswa diperlukan yang menumbuhkan minat siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, dan membuat pembelajaran lebih bermakna.

Siswa kelas III sekolah dasar berada pada tahap akhir kanak-kanak tidak hanya berpikir dengan jelas dan langsung, tetapi juga menikmati belajar melalui permainan. Piaget (dalam Marinda, 2020) mengemukakan pada tahap akhir kanak-kanak adalah tingkat berpikir operasional konkret. Hasil observasi dan analisis kebutuhan di SDN Sugihwaras 01 terbukti jika siswa masih kesulitan untuk memahami konsep bangun datar. Selain itu, pemanfaatan perangkat pembelajaran yang ada untuk pembelajaran matematika belum banyak sehingga pembelajaran cenderung kurang menarik dan peserta didik mudah merasa bosan. Kondisi tersebut menyebabkan siswa belum cukup aktif saat mengikuti pembelajaran dan pemahaman terhadap pelajaran yang dipelajari belum

optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media *Board Game Jumanji* berbasis keragaman budaya yang diintegrasikan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

Melalui media ini, siswa dapat belajar sambil bermain, bekerja sama dalam kelompok, serta mengenal keberagaman budaya Indonesia. Jadi, media yang dikembangkan diharapkan dapat mendorong motivasi dalam belajar, keaktifan siswa, serta membantu mereka mengerti lebih gampang materi tentang unsur-unsur bangun datar dan menyenangkan. *Board game* adalah alat pembelajaran untuk menciptakan situasi belajar yang seru. *Board game* dirancang dalam bentuk permainan kelompok sehingga dapat meningkatkan kerja sama, komunikasi, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Siti Indah, 2023). Pembelajaran melalui permainan mampu membantu siswa memahami materi secara tidak langsung melalui aktivitas bermain. *Board game* juga mampu meningkatkan kreativitas, konsentrasi, serta kemampuan berpikir strategis siswa (Perdana & Susanti, 2018).

Board Game Jumanji merupakan salah satu jenis *board game* yang dikembangkan sebagai sarana pembelajaran. *Board game* ini memiliki konsep permainan petualangan yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi proses belajar siswa. Menurut Wahyuningsih & Setyadi (2020) menjelaskan media pembelajaran *board game* dikenal sebagai contoh inovasi dalam pembelajaran yang menggabungkan bagian permainan dan dilakukan dengan

cara berkelompok. *Board game* dirancang sebagai sarana bagi siswa dalam memperoleh pengalaman belajar secara konkret selama proses belajar, sehingga dapat membantu mengatasi kesulitan dalam pembelajaran (Maryanti et al., 2021). Namun, pengembangan *board game* yang telah dilakukan masih memiliki keterbatasan, terutama belum mengintegrasikan keragaman budaya sebagai sumber belajar secara menyeluruh (A. M. Putri & Setyadi, 2022).

Pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur budaya dalam *board game* bisa jadi solusi guna meningkatkan keinginan belajar mereka sekaligus mengenalkan budaya daerah. *Board Game Jumanji* berbasis keragaman budaya dapat digunakan sebagai media belajar matematika yang menyenangkan dan kontekstual. Media tersebut diharapkan mampu membantu siswa belajar konsep matematika melalui permainan dan mengandung unsur budaya lokal. Belajar melalui permainan dapat membangun situasi belajar yang nyaman dengan cara tidak membuat siswa merasa tertekan untuk memahami materi pelajaran. Siswa yang belajar melalui aktivitas bermain cenderung lebih aktif dalam mencari pengetahuan serta mampu memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik. Hal tersebut satu pendapat dengan pandangan Chan (2017) yang mengemukakan bahwa pembelajaran melalui permainan dapat menambah motivasi dan peran aktif siswa saat belajar.

Sebuah penelitian Putri & Setyadi (2022) membuktikan bahwa penerapan *board game* dalam pembelajaran mampu mengembangkan pemahaman maupun partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Namun, pengembangan *board game* yang telah dilakukan masih memiliki keterbatasan, terutama belum

mengintegrasikan keragaman budaya secara menyeluruh dalam pembelajaran matematika. Namun demikian, board game Jumanji yang dikembangkan oleh beberapa peneliti masih memiliki kekurangan, yaitu Tantangan yang digunakan tidak dijelaskan secara rinci, dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam permainan papan Jumanji masih bervariasi. Selain itu, permainan papan Jumanji telah digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran di masa lalu. Hal inilah yang memotivasi peneliti untuk mengembangkan permainan papan matematika Jumanji yang berfokus pada unsur-unsur bangun datar. Penelitian ini menghasilkan permainan papan matematika Jumanji yang valid, praktis, dan efektif.

Pengembangan media pembelajaran memerlukan model pengembangan yang sistematis agar pembuatan media mengikuti kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Pembelajaran matematika tingkat sekolah dasar yang bersifat konvensional menyebabkan siswa kurang tanggap dan tidak bisa mengerti banyak konsep dasar, terutama tentang materi tentang unsur bangun datar. Kondisi ini diperparah oleh jumlah media pembelajaran yang masih terbatas. Ini menyebabkan pembelajaran menjadi tidak menarik bagi siswa dan kurang melibatkan mereka secara langsung. Akibatnya, diperlukan model pembelajaran yang dapat membuat Kondisi belajar menjadi aktif, menyenangkan, serta bermakna.

Guna menjawab tantangan tersebut, implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai solusi strategis. Merujuk pada konsep yang dikemukakan Slavin (2015), model TGT mengintegrasikan interaksi kelompok dengan elemen permainan dan kompetisi akademik yang terstruktur. Dalam kerangka kerja ini, peserta didik diajak untuk saling berupaya mengumpulkan poin tertinggi bagi timnya secara kompetitif namun tetap suportif. Pendekatan ini tidak hanya menstimulasi penguasaan materi secara kognitif, tetapi juga mengasah keterampilan interpersonal, memperlancar alur komunikasi, serta secara signifikan mendongkrak antusiasme belajar siswa melalui atmosfer kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan. Penerapan model TGT sangat sesuai dengan pengembangan media *board game* jumanji berbasis keragaman budaya, karena keduanya sama-sama menekankan pada aktivitas belajar sambil bermain dan interaksi sosial antar siswa. Dengan demikian, integrasi model TGT dengan media *board game* diharapkan akan meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman konsep peserta didik tentang materi unsur-unsur bangun datar.

Berdasarkan keterangan di atas, peneliti berinisiatif guna meningkatkan pemahaman matematika siswa tentang materi unsur-unsur bangun datar dengan mengadakan kegiatan penelitian Research and Development (R&D) yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game Jumanji* Berbasis Keragaman Budaya Dengan Integrasi Model TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, berikut adalah rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran “*Board Game Jumanji*” berbasis keragaman budaya dengan integrasi model TGT (*Teams Games Tournament*) pada pembelajaran matematika siswa kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran “*Board Game Jumanji*” berbasis keragaman budaya dengan integrasi model TGT (*Teams Games Tournament*) pada pembelajaran matematika siswa kelas III Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran “*Board Game Jumanji*” berbasis keragaman budaya dengan integrasi model TGT (*Teams Games Tournament*) pada pembelajaran matematika siswa kelas III Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memaparkan hasil pengembangan media pembelajaran “*Board Game Jumanji*” berbasis keragaman budaya dengan integrasi model TGT (*Teams Games Tournament*) pada pembelajaran matematika siswa kelas III Sekolah Dasar.

2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran “*Board Game Jumanji*” berbasis keragaman budaya dengan integrasi model TGT (*Teams Games Tournament*) pada pembelajaran matematika siswa kelas III Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran “*Board Game Jumanji*” berbasis keragaman budaya dengan integrasi model TGT (*Teams Games Tournament*) pada pembelajaran matematika siswa kelas III Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Fokus utama dari studi ini adalah merancang perangkat ajar berbasis nilai budaya yang diintegrasikan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) guna meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi bangun datar. Produk pengembangan ini diproyeksikan dapat menjadi referensi tambahan bagi riset mendatang yang mengeksplorasi media pembelajaran kreatif dengan mengombinasikan unsur narasi, interaktivitas, serta penguatan akademis untuk menciptakan suasana belajar matematika yang lebih hidup.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Media *Board Game Jumanji* dapat dijadikan salah satu sumber belajar yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Sekolah dapat memanfaatkannya sebagai bahan ajar tambahan pada pembelajaran matematika kelas III sehingga proses belajar menjadi modern, menarik.

b. Bagi Guru

Media *Board Game Jumanji* membantu guru dalam menyampaikan materi unsur-unsur bangun datar dengan cara yang lebih beragam dan penuh dengan interaksi. Guru tidak hanya bergantung pada penjelasan lisan, tetapi juga menyediakan cerita kontekstual, latihan interaktif, dan kartu yang memudahkan siswa memahami langkah-langkah perhitungan.

c. Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan tampilan visual, siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, dan aktivitas interaktif di dalam media *Board Game Jumanji*. Siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang unsur-unsur bangun datar berkat media ini., mengurangi rasa bosan, serta meningkatkan motivasi belajar. Siswa juga dapat menggunakannya untuk kemampuan belajar mandiri baik di sekolah maupun di rumah.

E. Spesifikasi Produk

Media *Board Game Jumanji* yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Bentuk dan Komponen Media

Perangkat pembelajaran ini mengadopsi konsep *board game* ala Jumanji yang mencakup komponen berupa papan main, kartu soal, kartu tantangan, pion, dadu, dan buku panduan. Seluruh elemen tersebut dirancang secara sistematis untuk memfasilitasi siswa dalam mempelajari konsep geometri, khususnya terkait unsur-unsur pada bangun datar.

2. Desain dan Isi Media

Beragam ilustrasi budaya nusantara, mulai dari busana tradisional, hunian adat, hingga ragam kesenian, disematkan pada papan permainan dan kartu soal. Penyajian materi dikemas melalui serangkaian tantangan dan aktivitas bermain menggunakan diksi yang sederhana, sehingga sangat relevan dengan karakteristik kognitif siswa kelas III sekolah dasar.

3. Cara Penggunaan Media

Media digunakan secara berkelompok untuk melatih kerja sama, komunikasi, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Permainan dirancang dengan aturan yang mudah dipahami sehingga dapat digunakan oleh guru maupun siswa secara praktis.

4. Tujuan dan Pengembangan Media

Media dikembangkan menggunakan model ADDIE untuk membantu siswa memahami konsep matematika secara praktis, menumbuhkan minat belajar, serta mengenalkan keragaman budaya Indonesia dalam proses pembelajaran.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Board Game Jumanji* berbasis game edukasi untuk mata pelajaran Matematika kelas III sekolah dasar penting dilakukan sebagai:

1. Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa

Pengembangan media *board game jumanji* diperlukan untuk untuk membantu siswa mempelajari berbagai konsep yang berkaitan dengan unsur-unsur bangun datar secara mudah dan efektif, dengan tujuan

memastikan bahwa siswa tidak sekadar menghafal materi tersebut, melainkan juga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep tersebut.

2. Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar

Media pembelajaran berbasis permainan dapat membuat suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini penting untuk mengurangi rasa bosan siswa dan meningkatkan keterlibatan aktif mereka pada proses pembelajaran matematika.

3. Mengenalkan dan Melestarikan Keragaman Budaya

Pengembangan media ini penting sebagai sarana mengenalkan budaya Indonesia kepada siswa sejak dini. Integrasi unsur budaya dalam pembelajaran dapat membantu menanamkan nilai karakter dan menanamkan kecintaan pada budaya bangsa.

4. Mendukung Inovasi Pembelajaran di Sekolah Dasar

Pengembangan media board game dapat jadi sumber belajar alternatif yang kreatif serta bervariasi bagi guru. Media ini membantu guru memberikan materi secara lebih menarik dan mendukung pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah berbagai jenis perangkat, bahan, atau fasilitas yang dipakai untuk membantu guru mengajarkan materi pembelajaran kepada siswa sehingga pelajaran menjadi lebih mudah dipahami, jelas, dan menarik.

2. *Board Game Jumanji*

Board Game Jumanji yaitu media pembelajaran berbasis permainan papan dibuat sebagai sarana belajar matematika melalui aktivitas bermain, diskusi kelompok, serta penyelesaian tantangan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

3. *Model Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament)*

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang mengedepankan kolaborasi dalam kelompok-kelompok kecil. Melalui model ini, siswa didorong untuk saling mendukung dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, TGT dirancang untuk meningkatkan wawasan, partisipasi aktif, serta motivasi belajar siswa dengan memanfaatkan suasana kompetisi yang suportif dan interaktif.

4. Keragaman Budaya

Keragaman budaya adalah keberagaman adat istiadat, bahasa, kesenian, pakaian adat, rumah adat, serta tradisi yang dimiliki oleh masyarakat di berbagai daerah Indonesia.

5. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan aktivitas yang mengandalkan interaksi kolaboratif antara pendidik dan peserta didik dalam menelaah konsep, prinsip, serta teknis matematis secara terstruktur. Fokus utama dalam proses ini adalah mengasah daya nalar kritis, logika, dan kemampuan penyelesaian masalah, sehingga pemahaman konsep menjadi prioritas di atas penghafalan rumus yang bersifat mekanis.