

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Konsep “didik” atau “mendidik” merujuk pada asal-usul kata “pendidikan,” yang esensinya adalah merawat dan membekali dengan keterampilan. Pada sisi yang lebih mendalam, “pendidikan” dapat dijelaskan sebagai proses evolusi bertahap yang melibatkan perubahan dalam cara berpikir dan tindakan sekelompok individu, atau perbaikan perilaku individu, melalui usaha dalam mengajar dan latihan.<sup>1</sup>

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang digunakan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>2</sup> Pendidikan sangatlah penting, karena hanya melalui proses pendidikan seseorang dapat mempertahankan eksistensinya sebagai hamba yang mulia, melalui potensi dan bakat yang dianugerahkan oleh Sang Pencipta. Jika pendidikan dilupakan maka seseorang akan kehilangan jati dirinya.

---

<sup>1</sup> Halim Purnomo, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Lembaga Penelitian, Publikasi, dan Pengabdian Masyarakat (LP3M) Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2019), h. 32-33.

<sup>2</sup> Tatang S, *Supervisi Pendidikan* (Jakarta: Pustaka Setia, 2016), h. 31.

Sebagaimana dijelaskan dalam surah Al-Mujadilah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Pada ayat di atas, dijelaskan bahwa Allah SWT akan meninggikan beberapa derajat bagi orang-orang yang berilmu, karena itulah hendaknya sebagai seorang tenaga pendidik agar terus melakukan pembaharuan terhadap keilmuannya, baik terhadap diri sendiri maupun terhadap peserta didik.

Meningkatkan kualitas pendidikan akan terbentuk melalui adanya pengembangan pada metode penyampaian materi pembelajaran, pengembangan kurikulum, serta pengembangan bermacam jenis media pembelajaran.<sup>3</sup> Sebagai seorang guru tentunya diuntut untuk selalu berinovasi terhadap proses belajar salah satunya berinovasi dalam penerapan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memberikan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pada era globalisasi ini peserta didik cenderung bermain *game online* yang membuat tingkat fokus menjadi menurun. Untuk mengatasi masalah ini peneliti menerapkan sebuah media pembelajaran yang menghubungkan proses belajar dan bermain, dimana media pembelajaran ini terinspirasi dari permainan tradisional berupa engklek yaitu EPFAS (*Engklek Play, Fun And Smart*) yang telah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga mampu membuat proses pembelajaran

---

<sup>3</sup> Ani Widyawati dan Anti Kolonial Projosantoso, "Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP", *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA 1*, no. 1 (2015); 25

menjadi lebih menyenangkan. Media pembelajaran EPFAS (*Engklek Play, Fun And Smart*) bisa digunakan untuk seluruh materi yang ada pada pembelajaran matematika. Jika pada umumnya engkek tersusun dari beberapa kotak maka untuk media pembelajaran EPFAS (*Engklek Play, Fun And Smart*) peneliti mengubah kotak-kotak tersebut menjadi berbagai jenis bangun datar agar lebih identik dengan matematika.

Matematika adalah mata pelajaran pokok yang diajarkan disemua jenjang pendidikan di Indonesia. Pada kenyataannya masih banyak yang beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, hal ini berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru mata pelajaran matematika di kelas XI MIA MA Plus Raudatussyubban pada tanggal 16 Mei 2024 didapatkan informasi bahwa minat dan kemampuan peserta didik terhadap mata pelajaran matematika masih tergolong cukup. Salah satunya pada materi matriks, materi ini tergolong materi yang lumayan sulit. Berdasarkan keterangan dari guru matematika yang bersangkutan, pada materi matriks keseluruhan peserta didik yang mencapai KKM biasanya paling sebesar 60%, dengan KKM yang di tetapkan sebesar 70. Pada wawancara tersebut didapatkan pula informasi bahwa guru sangat tertarik dengan pengembangan media pembelajaran EPFAS (*Engklek Play, Fun And Smart*) karena di anggap menarik dan diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk menerapkan media pembelajaran dengan melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional EPFAS (*Engklek Play, Fun And*

*Smart*) Pada Materi Penyajian Data Kelas XI MA Plus Raudatussyubban Tahun Ajaran 2023/2024”.

## **B. Definisi Operasional**

### a. Implementasi

Implementasi dalam kamus besar Bahasa Indonesia adalah pelaksanaan, penerapan. Menurut Usman implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktifitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.<sup>4</sup> Penerapan pada penelitian ini adalah penerapan suatu media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam penerapan ini juga untuk mengetahui kevalidan ditinjau dari validasi ahli materi dan media, kepraktisan berdasarkan angket respon peserta didik dan guru, sedangkan keefektifan berdasarkan hasil belajar peserta didik.

### b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media EPFAS (*Engklek Play, Fun And Smart*) sendiri diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

---

<sup>4</sup> Yayat Suharyat, *Model Pengembangan Karya Ilmiah Bidang Pendidikan*, (Klaten, ANGGOTA IKAPI NO.181/JTE/2019, 2022), 242.

c. EPFAS (*Engklek Play, Fun And Smart*)

Media pembelajaran EPFAS (*Engklek Play, Fun And Smart*) adalah media pembelajaran yang terinspirasi dari permainan tradisional engklek yang telah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga diharapkan dapat menjadi inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran.

d. Matriks

Matriks merupakan materi pada pembelajaran matematika. Matriks adalah penulisan sekumpulan bilangan dalam bentuk baris dan kolom, biasanya dilambangkan dalam huruf kapital sedangkan anggotanya dilambangkan dengan huruf kecil. Matriks biasanya ditandai dengan kurung biasa “( )” dan kurung siku “[ ]”.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan definisi operasional yang telah dipaparkan, maka peneliti menguraikan rumusan masalah untuk penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis permainan tradisional EPFAS (*Engklek Play, Fun And Smart*) pada materi matriks kelas XI MA Plus Raudatussyubban Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis permainan tradisional EPFAS (*Engklek Play, Fun And Smart*) pada materi matriks kelas XI MA Plus Raudatussyubban Tahun Ajaran 2023/2024?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis permainan tradisional EPFAS (*Engklek Play, Fun And Smart*) pada materi matriks kelas XI MA Raudatussyubban Tahun Ajaran 2023/2024?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis permainan tradisional EPFAS (*Engklek Play, Fun And Smart*) pada materi matriks kelas XI MA Plus Raudatussyubban Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis permainan tradisional EPFAS (*Engklek Play, Fun And Smart*) pada materi matriks kelas XI MA Plus Raudatussyubban Tahun Ajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis permainan tradisional EPFAS (*Engklek Play, Fun And Smart*) pada materi matriks kelas XI MA Plus Raudatussyubban Tahun Ajaran 2023/2024.

#### **E. Signifikansi Penelitian**

Adapun signifikansi penelitian ini, yaitu:

1. Bagi peserta didik, sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran yang berbeda dari biasanya dan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi guru, sebagai masukan untuk lebih banyak berinovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan.
3. Bagi peneliti, sebagai pengalaman baru dan referensi untuk mengajar saat terjun ke lapangan dalam proses belajar-mengajar.
4. Bagi peneliti lain, sebagai motivasi untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam tentang alternatif pembuatan media pembelajaran yang menarik minat peserta didik dalam belajar.

#### **F. Penelitian Terdahulu**

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lusiana, judul penelitian “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional EFAS (Engklek Fun And Smart) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik”. Berdasarkan hasil penelitian media EFAS dinyatakan valid dengan nilai 89,63% dengan kategori sangat valid, angket respon siswa memperoleh nilai 96% dan angket respon guru memperoleh nilai 97,5 % sehingga media EFAS dinyatakan praktis dengan kategori sangat praktis. Media EFAS dinyatakan efektif dengan perolehan nilai 92% dengan kategori efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran EFAS dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dengan media yang dinyatakan valid, praktis dan efektif. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti ialah tujuan penggunaan media ini di

tunjukkan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik pada pembelajaran tematik sedangkan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi matriks.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Tika Violita, judul penelitian “Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan persentase kelayakan ahli media 86% dengan kriteria sangat layak. Persentase respon peserta didik terhadap kemenarikan produk pada uji coba skala kecil memperoleh persentase 91,17% dengan kriteria sangat menarik, dan uji coba skala besar 93,41 % serta respon pendidik sebesar 97,22% dengan kriteria sangat menarik. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa permainan tradisional engklek layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti ialah penelitian ini berfokus pada pembelajaran tematik kelas V sedangkan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti berfokus pada materi matriks kelas XI MA Plus Raudatussyubban.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Intan Awwaluna Firdaus dan Budiyo, judul penelitian “Pengembangan Permainan Engklek Sewuan Untuk Pembelajaran Pemahaman Konsep Materi Bangun Datar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, media permainan engklek sewuan dinyatakan layak digunakan sebagai media

pembelajaran materi pengenalan bangun datar dalam pembelajaran kelas 2 sekolah dasar. Hal tersebut berdasarkan dari hasil beberapa penilaian dari ahli materi sebesar 78,48% (sangat valid), ahli media 92,5% (sangat valid), hasil uji coba penggunaan media 92,91% (sangat layak), dan hasil observasi penggunaan media 80% (sangat layak). Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah penelitian ini berfokus pada pemahaman konsep bangun datar kelas 2 sedangkan media yang dikembangkan oleh peneliti berfokus pada materi matriks kelas XI MA Plus Raudatussyubban.

#### **G. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah memahami pembahasan ini, maka dibuatlah sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, yang berisikan tentang latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

BAB II kajian teori dan kerangka berfikir, yang berisi tinjauan teoritik dan kerangka berfikir.

BAB III metode penelitian, yang berisikan tentang jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data.

BAB IV hasil penelitian, yang berisikan hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V penutup, yang berisikan simpulan dan saran.