

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses untuk memberikan manusia berbagai macam situasi yang bertujuan memberdayakan diri. Pendidikan disebut sebagai suatu proses belajar mengajar karena pendidikan selalu melibatkan seorang pendidik yang berperan sebagai tenaga pengajar dan murid sebagai suatu peserta didiknya. Kemudian, pendidikan dapat dijadikan salah satu objek kajian ilmiah objek yang cukup banyak. Mulai dari fakta dan kenyataan pendidikan yang terjadi di lapangan, sampai telaah filosofi sebagai acuan yang mengembangkan keilmuannya. Sedangkan pendidikan sebagai suatu lembaga pendidikan karena pada dasarnya penggunaan istilah pendidikan hamper selalu tertuju pada suatu lembaga yang disebut sekolah, madrasah, atau lembaga perguruan yang menyelenggarakan proses belajar mengajar.²

Lembaga pesantren adalah sebagai pusat berlangsungnya transmisi ilmu-ilmu tradisional, penjaga dan pemelihara keberlangsungan Islam tradisional, dan sebagai pusat reproduksi ulama. Pada perkembangan selanjutnya, dalam rangka konvergensi, departemen agama menganjurkan supaya pesantren yang tradisional dikembangkan menjadi sebuah madrasah dengan memakai kurikulum yang tetap dan memasukan mata pelajaran

² Norma Dewi Shalikhah, dkk, “*Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*”, Warta LPM, vol. 20 no. 1 (2017), hal 10

umum di samping agama. Sehingga murid di madrasah tersebut mendapatkan pendidikan umum yang sama dengan murid di sekolah umum.³

Di Indonesia masih ditemukan sejumlah besar pesantren yang rata-rata merupakan pesantren kecil dengan mengikuti tujuan dan metode tradisional. Sedangkan pesantren yang lebih besar, dewasa ini sudah mengambil alih beberapa unsur didaktik madrasah. Namun para lulusan pesantren tradisional mengeluh tentang minimnya kesejahteraan atau mereka belum dapat memperoleh lapangan kehidupan di luar keagamaan setelah mereka ini berhasil menyelesaikan pendidikannya dari sekolah-sekolah agama, seperti madrasah, pesantren maupun perguruan tingginya.

Matematika merupakan ilmu yang universal, berada di semua penjuru dunia, diterima oleh semua lapisan masyarakat dan dipelajari pada setiap tingkat pendidikan matematika. Matematika dipelajari dan dikembangkan guna membantu menyelesaikan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Inilah alasannya betapa pentingnya matematika untuk dipelajari.

Salah satu sifat yang dimiliki matematika adalah mempunyai objek yang abstrak. Hal ini termasuk salah satu dari sekian penyebab siswa mengalami kesulitan dalam mempelajarinya. Hal ini menunjukkan jika

³ A. Idhoh Anas, "Kurikulum Dan Metodologi Pembelajaran Pesantren", Cendekia, vol. 10 no. 11 (2012), hal 30

pemahaman materi matematika membutuhkan kemampuan literasi dan numerasi yang sangat tinggi.

Secara bahasa literasi berasal dari kata “*Literatus*” yang memiliki arti “orang yang belajar”. Sehingga literasi dapat dikatakan “sangat dekat dengan proses membaca dan menulis”. Sedangkan literasi juga dapat diartikan sebagai “kemampuan berbahasa seseorang (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) untuk berkomunikasi dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya”.⁴ Numerasi adalah kemampuan berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk memecahkan masalah kontekstual pada kehidupan sehari - hari yang sesuai untuk individu sebagai warga yang baik.⁵

Literasi numerasi tidak lepas dari kemampuan penalaran yang dimiliki oleh peserta didik. Hal ini menyebabkan kemampuan literasi dan numerasi merupakan kemampuan yang sangat penting dimiliki oleh peserta didik untuk menghadapi tantangan di zaman modern, zaman yang begitu pesatnya perkembangan dan pertumbuhan disegala bidang terutama di bidang pendidikan.

Selain kemampuan penalaran kemampuan literasi dan numerasi melingkupi kemampuan pengetahuan dan kecakapan untuk :

⁴ Dewantara, dkk, “*Penguatan Literasi, Numerasi, Dan Adaptasi Teknologi Pada Pembelajaran Di Sekolah*”, Jurnal Eksponen, vol. 11 no. 2 (2021), hal 27 - 28

⁵ Dhina Cahya Rohim, dkk, “*Konsep Asesmen Kompetensi Minimum untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar*”, Jurnal Varidika, vol. 33 no. 1 (2021), hal 59

1. Menggunakan berbagai macam angka dan simbol-simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari.
2. Menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan dan sebagainya) lalu menggunakan interpretasi hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan.⁶

Dari pengertian diatas dapat diartikan kemampuan literasi dan numerasi adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki peserta didik yang berguna untuk mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan zaman, serta literasi dan numerasi meliputi kemampuan membaca sekaligus menghitung untuk memecahkan masalah kontekstual yang sering dihadapi dalam kehidupan sehari-hari misalnya menyelesaikan masalah yang disajikan dengan tabel atau diagram perdagangan dan lain – lain.

Selain dalam kehidupan sehari – hari kemampuan literasi dan numerasi merupakan kemampuan dasar yang nantinya akan mendukung peserta didik untuk memahami semua mata pelajaran, seperti mata pelajaran ipa, matematika, ekonomi, fisika dan lain – lain. Oleh sebab itu seorang pendidik harus mampu meningkatkan kemampuan peserta didik, dimana

⁶ Nicky Dwi Puspaningtyas dkk, “*Pelatihan Soal Matematika Berbasis Literasi Numerasi pada Siswa SMA IT Fitrah Insani*”, J. Pengabdian Masyarakat MIPA dan Pendidikan MIPA, vol. 4 no. 2 (2020), hal 138

disetiap jenjang kemampuan tersebut harus meningkat. Untuk mempermudah memahami mata pelajaran sesuai jenjang pendidikannya.

Rendahnya kemampuan literasi dan numerasi merupakan masalah mendasar yang memiliki dampak sangat luas bagi kemajuan bangsa. Dikarenakan kemampuan literasi dan numerasi memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Literasi rendah berkontribusi terhadap rendahnya produktivitas bangsa hal ini mengakibatkan rendahnya pertumbuhan sekaligus kemajuan yang pada akhirnya mengakibatkan dampak rendahnya tingkat kesejahteraan yang ditandai dengan rendahnya pendapatan perkapita.⁷

Pada kenyataannya, tingkat literasi di Indonesia masih sangat rendah. Hal ini ditunjukkan dalam hasil survei yang menempatkan Indonesia dalam posisi urutan ke-62 dari 70 negara. Sedangkan pada hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2018 menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa Indonesia menempati urutan ke-6 dari bawah dengan skor rata-rata 371. Sedangkan kemampuan matematika berada di urutan ke-7 dari bawah dengan skor 379, turun dari peringkat sebelumnya di tahun 2015.⁸

Hasil tes PIAAC pada 2016 menunjukkan hasil yang hampir sama bahwa kemampuan literasi penduduk dewasa di Indonesia masih tergolong rendah, 70% responden memiliki kemampuan memahami tulisan teks

⁷ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017b. Materi Pendukung Literasi Baca Tulis

⁸ Dewantara, dkk, “Penguatan Literasi, Numerasi, Dan Adaptasi Teknologi Pada Pembelajaran Di Sekolah”, Jurnal Eksponen, vol. 11 no. 2 (2021), hal26

pendek, tapi masih kesulitan dalam memahami informasi dari tulisan yang lebih panjang dan kompleks. Selain itu, 86% responden hanya dapat menyelesaikan persoalan matematika yang memerlukan cara penyelesaian satu langkah, tapi kesulitan menyelesaikan persoalan matematika yang cara penyelesaiannya lebih dari satu langkah.⁹

Pandemi covid yang melanda seluruh dunia termasuk negara Indonesia menyebabkan segala bidang kehidupan menjadi tidak terkendali, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Kegiatan pembelajaran tatap muka terpaksa harus ditiadakan dan diganti dengan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran Jarak Jauh adalah pendidikan yang pendidik terpisah dari peserta didiknya dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media.¹⁰

Dalam kondisi ini maka pembelajaran tidak dapat tersampaikan secara utuh sehingga diperlukan alternatif terbaik dengan pembelajaran yang difokuskan pada literasi dan numerasi.¹¹ Sehingga mengakibatkan kemampuan intelektual pelajar yang ada di Indonesia menurun.

Setelah pandemi terdapat tantangan yang begitu besar dalam pembelajaran, tuntutan untuk menguasai literasi adalah salah satu tujuan yang harus dicapai. Literasi dapat dartikan sebagai konsep yang akan

⁹ Ning Eliyati,dkk, ” Dampak Permainan Kreatif pada Kemampuan Literasi dan Numerasi bagi Anak-anak Panti Asuhan Al-Fatih Palembang ”, *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS* (2021), hal 1941

¹⁰ Republik Indonesia, (2003), Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional

¹¹ Dewantara, dkk, “Penguatan Literasi, Numerasi, Dan Adaptasi Teknologi Pada Pembelajaran Di Sekolah”, *Jurnal Eksponen*, vol. 11 no. 2 (2021), hal 26

berkembang dan terus berkonsekuensi pada penggunaan berbagai media digital dalam proses pembelajaran di kelas, sekolah dan lingkungan masyarakat.¹²

Permasalahan yang dialami kelas VIII SMP Darul Ulum 5 Jombang terkait materi teorema pythagoras adalah kemampuan literasi dan numerasi, dimana kemampuan literasi peserta didik sangat sulit memahami kalimat atau penjelasan yang ada di buku maupun modul, juga ketika diputarkan video anak kesulitan memahami isi video. Terlebih pada anak yang mempunyai gaya belajar kinestetik yang kesulitan memahami jika dengan membaca. Kendala yang dihadapi semakin terasa jika anak dihadapkan pada soal yang menceritakan kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan matematika.

Sedangkan dari kemampuan numerasinya peserta didik merasa menghadapi hal baru dimana mereka langsung dihadapkan di fase D, tanpa melewati fase sebelumnya. Oleh karena itu mereka banyak yang masih sulit memahami materi teorema pythagoras terutama bagian soal ceritanya. Data diatas didapatkan oleh peneliti melalui observasi sekaligus hasil wawancara dengan guru matematika di SMP Darul Ulum 5 Jombang.

Dari data – data diatas jika kemampuan literasi dan numerasi yang dimiliki oleh kebanyakan orang Indonesia terutama dilingkup pelajar dinilai masih dibawah rata – rata. Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor, seperti

¹² Endah Wredati Rahayu, “ *Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa di MI YAPPI Balong Girisubo* ”, *Rosiding Seminar Nasional*, (2021), hal 835

faktor pandemi yang melanda seluruh dunia, kurangnya minat baca yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia. Dunia pendidikan juga tidak lepas dari dampak pandemi dimana pembelajaran terganggu sehingga peserta didik tidak maksimal menerima informasi pengetahuan dari pendidik, hal ini juga yang menjadi faktor melemahnya kemampuan literasi dan numerasi yang dimiliki oleh peserta didik.

Akibat dari melemahnya kemampuan literasi dan numerasi yang ada di Indonesia dan sekaligus kondisi krisis ekonomi dikarenakan pandemi covid-19 maka sangat diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi. Inovasi yang berbentuk metode dapat berdampak pada perbaikan sistem pembelajaran dan meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan. Dengan demikian, metode baru atau cara baru dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat menjadi suatu upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran salah satunya dengan metode yang memanfaatkan media pembelajaran.¹³

Dalam dunia pendidikan, metode pembelajaran kini semakin berkembang. Inovasi yang berbentuk metode dapat berdampak pada perbaikan sistem pembelajaran dan meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya, ketidak lancaran komunikasi membawa akibat terhadap pesan

¹³ Norma Dewi Shalikhah, dkk, “*Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*”, Warta LPM, vol. 20 no. 1 (2017), hal 10

yang diberikan guru.¹⁴ pendidik sebagai peran utama dalam pembelajaran, hendaknya memiliki strategi pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan tingkah laku manusia yang mencakup tiga aspek, yaitu: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

Akan tetapi berdasarkan data diatas menerangkan bahwa kebanyakan pendidik menggunakan metode yang sangat membosankan, sehingga peserta didik tidak semangat dalam belajar yang menyebabkan hasil belajar sekaligus kemampuannya menurun. Dikarenakan hal tersebut maka pendidik dituntut untuk menguasai metode baru atau inovasi dalam pembelajaran.

Dengan demikian, metode baru atau cara baru dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat menjadi suatu upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sementara itu, inovasi dalam teknologi juga perlu diperhatikan mengingat banyak produk dari hasil teknologi dapat dipergunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, seperti penggunaannya untuk teknologi pembelajaran, serta pengelolaan informasi pendidikan.

Dengan menerapkan inovasi dalam sistem pembelajaran oleh pendidik diharapkan mampu mengatasi masalah masalah pendidikan yang dialami terutama masalah minat belajar sekaligus minat baca yang nantinya

¹⁴ *Ibid*, hal 4

akan berpengaruh kepada kemampuan literasi dan numerasi siswa. Inovasi yang mungkin dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran, dikarenakan dengan media pembelajaran peserta didik akan merasa lebih semangat serta pendidik akan lebih efisiensi waktu. Media pembelajaran yang dipadukan dengan sebuah permainan akan lebih menarik peserta didik untuk semangat belajar sekaligus mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran adalah segala macam alat cetak ataupun non cetak yang dapat digunakan sebagai sumber informasi dan komunikasi merangsang keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media juga yang nantinya akan meningkatkan motivasi sekaligus ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran sehingga akan didapatkan hasil belajar ataupun kemampuan siswa dalam menyerap ilmu pengetahuan meningkat.¹⁵

Oleh karena itu seorang pendidik dituntut harus mempunyai inovasi dalam proses pembelajarannya, dengan menyeimbangkan kemajuan zaman. Contohnya menggunakan media dalam proses pembelajaran ataupun metode yang digunakan ketika menyampaikan materi didalam kelas. Dengan demikian tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai, sehingga kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik juga akan meningkat. Pembelajaran yang menerapkan *Game Based Learning* dapat

¹⁵ Asti A, "Pengaruh Penggunaan Media *Big Book* Terhadap Kemampuan Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sd Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa", *Skripsi*, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018, hal 19 - 20

meningkatkan kemampuan memahami, mengetahui dan juga mengevaluasi mengenai suatu materi dari peserta didik.¹⁶

Games mengandung empat fitur utama dalam aspek pendidikan, antara lain: (1) tujuan atau hasil yang akan diperoleh oleh peserta dari aktivitasnya di dalam game; (2) aturan, merupakan batasan – batasan mengenai bagaimana caranya pemain dapat mencapai tujuannya di dalam game; (3) *feedback system*, menunjukkan kepada peserta seberapa dekat mereka dengan tujuan yang ingin diraih di dalam permainan; dan (4) *voluntary participation*, setiap orang terlibat di dalam sebuah game atas dasar pemahaman bahwa mereka secara suka rela menerima adanya *goals*, *rules*, dan *feedback system* yang sudah ditetapkan. Empat fitur tersebut merupakan alasan utama yang mendasari pemilihan strategi *game-based learning* dalam pembelajaran.¹⁷

Game yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan istilah *game edukasi*. *Game edukasi* bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pembelajaran sambil bermain sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan . Games yang digunakan anak-anak dapat

¹⁶ Efrika Marsya Ulfa, dkk, “Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar”, Jurnal Basicedu, vol. 6 no. 6 (2022), hal 9346

¹⁷ Komang Redy Winatha dan I Made Dedy Setiawan, “Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar”, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, vol. 10, no. 3 (2020), hal. 199

mendukung aspek–aspek perkembangan anak. Salah satu aspek perkembangan adalah perkembangan kognitif.¹⁸

Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *game edukasi* merupakan sebuah media pembelajaran yang bersifat mendidik dan dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif sehingga dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran.

Permainan monopoli adalah salah satu jenis permainan yang tujuannya adalah mengumpulkan harta kekayaan dan menguasai semua kompleks yang ada pada papan permainan. Melalui bermain monopoli tersebut, peserta didik akan merasa senang dalam belajar matematika, khususnya dalam konsep berhitung. Tanpa peserta didik sadari, dia sedang melakukan kegiatan belajar melalui bermain. Selain itu, kegiatan bermain monopoli yang diterapkan di SMP bentuknya disederhanakan, dengan menggunakan pertanyaan sederhana yang ada di masing-masing kotak yang biasanya berisi nama – nama negara. Anak yang pintar juga bisa menjadi tutor sebaya saat yang lain menemukan kesulitan.

Monopoli matematika ialah media pembelajaran berupa monopoli yang didalamnya terdapat materi matematika dengan dilengkapi soal – soal kunci dan jawaban, akan tetapi kunci dan pembahasan tersebut dipegang oleh pendidik. Dengan salah satu media pembelajaran berupa monopoli matematika siswa dapat bersemangat dan memahami materi yang diajarkan.

¹⁸ Endah Wredati Rahayu, “Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa di MI YAPPI Balong Girisubo”, *Rosiding Seminar Nasional*, Prodi Magister Manajemen Pendidikan Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, 2021, hal 835

Peserta didik juga dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi, sehingga sudut pandangan matematika oleh peserta didik adalah mata pelajaran yang sangat menyenangkan dan mudah.¹⁹

Sehingga penelitian ini mengambil sampel dari *background* pendidikan pondok pesantren dimana pendidikan yang proses pembelajarannya berada di lingkungan pondok pesantren, yang seluruh peserta didiknya kebanyakan dari kalangan santri maka sebuah media monopoli matematika sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran matematika. karena rata – rata seluruh siswa dari kalangan santri maupun umum menilai bahwa pembelajaran matematika sangat sulit hal itu menyebabkan kemampuan literasi dan numerasi siswa dalam memahami matematika dirasa sangat kurang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin mengetahui peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa dengan media monomatika (monopoli matematika) melalui penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media Monomatika Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Matematika Siswa Materi Teorema Pythagoras di SMP Darul Ulum 5 Jombang Tahun Ajaran 2022/2023”**

¹⁹ Syarof Nursyah Ismail, “Pemanfaatan Peta Tematik Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi Ips Ma Raudlotul Huffadz Kediri Tabanan Tahun Pelajaran 2014/2015”, Jurnal Widya Balina, vol. 15 no.1 (2020), hal 15 -16

B. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media monomatika terhadap kemampuan literasi siswa kelas VIII SMP Darul Ulum 5 Jombang?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media Monomatika terhadap kemampuan numerasi siswa kelas VIII SMP Darul Ulum 5 Jombang?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media monomatika terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas VIII SMP Darul Ulum 5 Jombang?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media monomatika terhadap kemampuan literasi siswa kelas VIII SMP Darul Ulum 5 Jombang.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media monomatika terhadap kemampuan numerasi siswa kelas VIII SMP Darul Ulum 5 Jombang.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media monomatika terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas VIII SMP Darul Ulum 5 Jombang.

D. Manfaat Penelitian

Secara rinci manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian dapat digunakan untuk pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya.
 - b. Sebagai fakta dalam pembelajaran matematika yang dilaksanakan untuk kelas VIII dengan menggunakan metode permainan Praktis
2. Manfaat praktis.
- a. Manfaat bagi peneliti
 - 1) Mengembangkan wawasan dan pengetahuan peneliti tentang metode permainan yang digunakan pada pembelajaran matematika.
 - 2) Menerapkan teori-teori yang telah diperoleh selama proses perkuliahan.
 - b. Manfaat bagi sekolah
 - 1) Sekolah memiliki guru yang kreatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar terutama pada pembelajaran matematika.
 - 2) Sekolah memiliki siswa yang berkualitas dan memiliki kompetensi lulusan yang baik.
 - c. Manfaat bagi guru
 - 1) Mendorong guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang kreatif.
 - 2) Agar mengetahui penggunaan metode permainan yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika.

3) Menciptakan suasana belajar mengajar yang tidak membosankan dan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

d. Manfaat bagi siswa

- 1) Agar siswa menjadi gemar dan senang belajar matematika.
- 2) Meningkatkan pemahaman siswa tentang materi matematika yang disampaikan oleh guru.
- 3) Meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi matematika siswa.

E. Hipotesis Penelitian

1. H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media monomatika terhadap kemampuan literasi siswa kelas VIII SMP Darul Ulum 5 Jombang.

H_1 : Ada pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media monomatika terhadap kemampuan literasi siswa kelas VIII SMP Darul Ulum 5 Jombang

2. H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media monomatika terhadap kemampuan numerasi siswa kelas VIII SMP Darul Ulum 5 Jombang.

H_1 : Ada pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media monomatika terhadap kemampuan numerasi siswa kelas VIII SMP Darul Ulum 5 Jombang

Berdasarkan rumusan masalah maka hipotesis dalam penelitian ini adalah peneliti menduga bahwa kemampuan literasi dan numerasi materi bangun ruang sisi datar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media monomatika lebih baik dari pada kemampuan literasi dan numerasi materi bangun ruang sisi datar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media monomatika yang digunakan di kelas VIII di SMP Darul Ulum 5 dengan kata lain $H_1 > H_0$.

F. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kekeliruan dan kesalahpahaman dalam karya tulis ini, peneliti mendefinisikan istilah penting yang menjadi kajian utama dalam karya tulis ini yaitu sebagai berikut:

1. Penegasan konseptual

a. *Game based learning*

Merupakan model pembelajaran yang memadukan materi belajar dengan *game* sebagai bagian dari edukasi agar siswa saling terlibat.²⁰ *game-based learning* adalah penggunaan *game* dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan.²¹

²⁰ LailaMukaromah, dkk, “Pengaruh Model *Game - Based Learning* Berbantuan Media *Kubus Magic* terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I”, Borobudur Educational Review, vol. 1, no.2 (2021), hal. 63

²¹ Komang Redy Winatha dan I Made Dedy Setiawan, “Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar”, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, vol. 10, no. 3 (2020), hal. 200

b. Media Monomatika

Monika merupakan permainan edukatif yang dirancang guna menyampaikan materi pembelajaran matematika. Monika merupakan permainan monopoli yang sudah di modifikasi dengan memasukan unsurunsur pembelajaran Matematika dengan tujuan untuk mempermudah dalam mengajarkan Matematika pada anak kelas rendah.²²

c. Literasi Numerasi

Literasi sering dianggap sebagai kempuan dalam membaca. Tetapi lebih dari itu, literasi adalah kemampuan mengakses, memahami dan menggunakan sesuatu dengan tepat melalui kegiatan membaca, menulis, menyimak atau berbicara.²³ Kemampuan literasi dapat dipahami sebagai kemampuan menganalisis informasi dalam bentuk teks, sedangkan kemampuan numerasi dipahami sebagai kemampuan menganalisis informasi dalam bentuk angka. Kedua kemampuan ini membantu meningkatkan pemahaman seseorang di dalam mengambil kesimpulan dari informasi yang dibaca. Dalam banyak hal kemampuan literasi dan numerasi tidak dapat saling dipisahkan.²⁴

²² Iswahyudi, "Pengaruh Permainan Edukatif Monopoli Matematika (Monika) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika", *skripsi*, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang, 2017, hal. 5

²³ Fidian Arahmah, "Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Pada Matematika Melalui Metode Student Facilitator and Explaining" ,SEMNARA, Prodi PGSD, STKIP Kusuma Negara, (2021), hal 209

²⁴ Ning Eliyati,dkk, " Dampak Permainan Kreatif pada Kemampuan Literasi dan Numerasi bagi Anak-anak Panti Asuhan Al-Fatih Palembang ", *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS* (2021), hal 1941

d. Teorema Pythagoras

Teorema pythagoras adalah teorema yang berbunyi “ kuadrat sisi miring suatu segitiga siku- siku sama dengan jumlah kuadrat dari sisi-sisinya”. Dari teorema tersebut maka teorema tersebut dapat digunakan untuk melakukan penyelidikan terhadap sifat menarik segitiga siku – siku dan segitiga sama kaki dengan besar sudut $30^\circ - 60^\circ - 90^\circ$.²⁵

2. Penegasan Oprasional

a. *Game based learning*

Merupakan model pembelajaran yang memadukan antara materi belajara dengan *game* yang melibatkan siswa, untuk menunjang proses belajar secara signifikan.

b. Media Monomatika

Media monomatika ialah sebuah media pembelajaran berupa monopoli yang dimodifikasi dengan pemberian soal sekaligus materi di setiap petak nama negaranya, yang memiliki tujuan untuk mempermudah sekaligus meningkatkan kemampuan peserta didik.

c. Literasi dan Numerasi

Literasi dan numerasi merupakan kemampuan yang meliputi membaca sekaligus menghitung soal yang ada disebuah mata

²⁵ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, “Matematika”,(Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud:2014),hal. 138

pelajaran, khususnya mata pelajaran matematika dengan mengaplikasikan sesuai kehidupan sehari – hari peserta didik.

d. Teorema Pythagoras

Materi pythagoras merupakan materi pada KD 3.6 da 4.6 dengan indikator menjelaskan dan membuktikan teorema Pythagoras dan tripel pythagoras dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan teorema Pythagoras dan tripel Pythagoras.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan skripsi dengan pendekatan kuantitatif dapat dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu bagian awal, bagian utama (inti), dan bagian akhir.

1. Bagian Awal

Bagian awal dalam penulisan skripsi memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Utama (Inti)

Bagian utama (inti) skripsi terdiri dari bab – bab sebagai berikut: pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian, pembahasan, dan penutup.

a. BAB I : Pendahuluan

Merupakan bab pertama dari skripsi, yang berfungsi mengantarkan pembaca untuk dapat mengetahui apa yang diteliti, bagaimana dan mengapa penelitian itu dilakukan. Bab I ini tersiri dari : latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

b. BAB II : Landasan Teori

Memuat dua hal pokok, yaitu deskripsi teoritis tentang objek (variabel) yang diteliti, penelitian terdahulu dan kesimpulan tentang kajian yang antara lain berupa argumentasi atas hipotesis yang diajukan dalam bab yang mendahuluinya.

c. BAB III : Metode Penelitian

Memuat antara lain : pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, analisis data, dan prosedur penelitian.

d. BAB IV : Paparan Data dan Hasil Penelitian

Berisi tentang deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

e. BAB V : Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan terhadap temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan di dalam bab 4 mempunyai arti penting bagi keseluruhan kegiatan penelitian. Kemudian temuan – temuan tersebut dianalisis sampai menemukan sebuah hasil dari apa yang sudah tercatat sebagai rumusan masalah. Adapun pembahasan dalam bab 5 ini bertujuan untuk (1) menjawab masalah penelitian, atau menunjukkan bagaimana tujuan penelitian dicapai, (2) menafsirkan temuan-temuan penelitian, (3) mengintegrasikan temuan penelitian ke dalam kumpulan pengetahuan yang telah mapan, (4) memodifikasi teori yang ada atau menyusun teori baru (kualitatif), (5) membuktikan teori yang sudah ada, dan (6) menjelaskan implikasi-implikasi lain dari hasil penelitian, termasuk keterbatasan temuan-temuan penelitian

f. BAB VI : Penutup

Bab ini memuat kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir dari skripsi memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.