BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja serta terencana untuk menyediakan lingkungan belajar supaya peserta didik bisa mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.[2] Dalam pandangan Islam, pendidikan memiliki kedudukan yang sangat tinggi. Belajar atau menuntut ilmu bukan sekadar kebutuhan, melainkan kewajiban bagi setiap individu. Sebagaimana diuraikan dalam hadis tersebut:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيْضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: "Mencari ilmu itu wajib atas setiap muslim". (HR. Ibnu Majah)

Berdasarkan hadist tersebut, Al-Qur'an menjelaskan bahwa orang yang memiliki pengetahuan luas mengenai suatu ilmu nantinya dimuliakan Allah SWT. Pendidikan sangatlah penting dan seharusnya menjadi prioritas utama setiap orang, terutama dalam masyarakat islam. Dalam Pendidikan, interaksi antara pengajar dan peserta didik ini diterapkan agar berguna untuk tercapainya

[2] Adib Fatoni, "Wawasan Pendidikan (Pendidikan Dan Pendidik)," *Mida: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 3, no. 1 (2020): 65–79.

tujuan pendidikan.[3]

Sejalan dengan nilai religius tersebut, Indonesia memiliki landasan hukum yang kuat terkait pelaksanaan pendidikan. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1), yang menyatakan bahwa Pendidikan bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam mencapai potensi agar mereka dapat menjadi warga yang sehat, cerdas, kompeten, kreatif, mandiri, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan bertanggung jawab serta demokratis.[4] Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya Madrasah Ibtidaiyah (MI), harus dirancang sedemikian rupa agar menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Salah satu muatan pelajaran yang sangat fundamental dalam kurikulum pendidikan dasar adalah Matematika.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan memajukan daya pikir manusia. Pada tingkat sekolah dasar, khususnya kelas I, penguasaan konsep dasar aritmatika, terutama operasi penjumlahan, menjadi fondasi krusial bagi pemahaman konsep matematika yang lebih kompleks di jenjang berikutnya. Namun, mengajarkan matematika pada anak usia kelas I (sekitar 6-7 tahun) memiliki tantangan tersendiri. Mengacu pada teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak pada usia ini

[3] Atik Devi Kusuma et al., "Analisis Kewajiban Belajar Mengajar Di Tinjau Dari Sudut Pandang Hadits," *Student Research Journal* 2, no. 2 (2024): 18–29.

[4] Didy Fantofik and Sangkot Sirait, "Pendidikan Agama Islam Dalam Perspektif Undang-Undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," *PANDAWA* 7, no. 3 (2025): 103–14.

berada pada tahap operasional konkret. Artinya, anak belum mampu berpikir secara abstrak sepenuhnya. Mereka membutuhkan benda-benda nyata atau alat peraga yang dapat dilihat dan diraba untuk memahami logika matematika. Jika pembelajaran hanya dilakukan dengan metode ceramah atau menghafal angka tanpa visualisasi, siswa cenderung akan merasa kesulitan, bosan, dan menganggap matematika sebagai pelajaran yang menakutkan.[5]

Kondisi tersebut juga teridentifikasi dalam observasi awal di MIN 7 Tulungagung, diketahui bahwa proses pembelajaran matematika pada materi operasi penjumlahan di Kelas I masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan menggunakan buku teks. Keterlibatan media pembelajaran yang bersifat manipulatif dan interaktif masih sangat terbatas. Hal ini berdampak pada rendahnya antusiasme peserta didik, sebagian besar dari mereka terlihat pasif, bingung dalam memahami konsep nilai tempat saat menjumlah, dan cepat merasa bosan.[6] Implikasi lebih lanjut, data hasil belajar menunjukkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi operasi penjumlahan belum dipenuhi beberapa peserta didik.

Untuk mengatasi kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan kebutuhan siswa kelas I yang masih dalam fase "bermain sambil belajar", diperlukan inovasi berupa media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat

---

[5] Ahsanul Huda Susanto and Murfiah Dewi Wulandari, "Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 04 (2024): 689–706.

[6] Hairunnisa Hairunnisa, "Analisis Keterbatasan Media Pembelajaran Terhadap Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar," *DIKMAT: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 01 (2025): 12–16.

bantu untuk memperjelas penyajian materi. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Game Based Learning* atau pembelajaran berbasis permainan.

Penelitian terdahulu telah banyak membuktikan efektivitas permainan dalam pembelajaran. Sebagai contoh penelitian yang dilakukan oleh (Aisyah Nurhikmah, Hasnah Putri Madianti, Putri Aiko Azzahra, dan Arita Marini, 2023) menyimpulkan bahwa unsur permainan mampu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang memotivasi bagi siswa.. Studi relevan lainnya oleh (Adinda Siti Aisyah, Salma Salsabilla Amimufida, Intan Anzar Wahyu Ningsih, Alya Luthfia Choirina Mahmudah, Zeti Eka Ramaniza Oktavia, Nurul Istiq'faroh, Ulfi Amanatuz Zahroh, 2025) juga menegaskan bahwa perhatian siswa akan terfokus dan antusiasme mereka dalam belajar akan meningkat ketika ada penggunaan media pembelajaran yang menarik. Permainan yang edukatif ini merupakan media belajar yang mampu memancing keaktifan siswa serta menciptakan pembelajaran menjadi menyenangkan. Studi relevan lainnya juga ditulis oleh (Shelvia Amanda, Syahira Nabila Zulkim, Adrias Adrias, Nur Azmi Alwi, 2024) menyimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu dan mempermudah pemahaman siswa materi yang diajarkan oleh guru. Dengan memilih media pengajaran yang tepat diharapkan siswa akan merasakan peningkatan hasil belajar.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk merancang, mengembangkan, dan menguji kelayakan suatu media pembelajaran berbasis permainan yang dinamakan "PARBOL" (Permainan Papan Lempar). Media ini didesain agar dapat menjadi alternatif media yang efektif untuk menciptakan pembelajaran

yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar operasi penjumlahan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti ingin malakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Parbol dalam Meningkatkan Hasil Belajar Operasi Penjumlahan Peserta Didik Kelas I Di MIN 7 Tulungagung".

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan dalam pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran permainan parbol dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar operasi penjumlahan peserta didik di MIN 7 Tulungagung?
2. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran permainan parbol dalam meningkatkan hasil belajar operasi penjumlahan peserta didik di MIN 7 Tulungagung?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

a. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran permainan parbol dalam pembelajaran untuk meningkatkan aspek kognitif peserta didik di MIN 7 Tulungagung
b. Untuk mendeskripsikan tingkat keefektifan media pembelajaran permainan parbol dalam pembelajaran untuk meningkatkan aspek kognitif peserta didik di MIN 7 Tulungagung.

D. Manfaat Pengembangan

Diharapkan bahwa penelitian ini akan meningkatkan pemahaman pengetahuan dan memberi manfaat bagi sejumlah pihak baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis.

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, terutama media permainan.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Kepala Madrasah dan Pendidik

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan memperluas informasi untuk referensi dan memberikan berbagai macam media untuk meningkatkan proses pembelajaran.

2) Bagi Peserta Didik

Diharapkan adanya media permainan parbol ini mampu untuk alternatif media belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran permainan parbol ini memungkinkan siswa untuk memperoleh pembelajaran sambil menikmati aktivitas bermain. Sehingga diharapkan siswa tidak mudah bosan ketika pembelajaran berlangsung serta mendorong peserta didik agar lebih rajin dan menguasai materi lebih optimal saat pembelajaran.

3) Bagi Peneliti Lain

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan untuk

peneliti lain ketika melakukan pengembangan media pembelajaran.

E. Asumsi, Batasan Penelitian dan Pengembangan

a. Asumsi peneliti terkait pengembangan media pembelajaran permainan parbol untuk meningkatkan hasil belajar yang diterapkan di MIN 7 Tulungagung.

b. Batasan penelitian dan pengembangan permainan parbol pada penelitian ini yaitu dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar pada operasi penjumlahan kelas 1 yang berlokasi di MIN 7 Tulungagung.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan menghasilkan sebuah produk yang berupa media permainan yang dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran. Berikut adalah deskripsi media pembelajaran tersebut.

a. Bentuk produk

Produk yang digunakan dalam penelitian ini disusun dengan wujud papan bulat seperti papan panahan. Produk yang dikembangkan berupa permainan panahan yang dibuat berbeda karena ini dimainkan dengan melempar bola. Nantinya siswa wajib menyelesaikan masalah dalam bentuk butir-butir soal dalam produk ini serta sekaligus ada poin yang sudah tertera di papan permainan. Dibalik papan parbol ini juga terdapar media jam dinding yang dapat digunakan sebagai alat untuk membantu peserta didik dalam menjelaskan materi. Media permainan ini dirancang dengan tujuan menjaga antusiasme peserta didik sehingga tetap fokus dan tidak mudah

bosan saat pembelajaran dan memudahkan dalam meningkatkan hasil belajar.

b. Materi Pembelajaran

Penyusunan materi produk ini mengacu sepenuhnya dari analisis kebutuhan peserta didik serta menyesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.[7] Materi yang disajikan sesuai pada capaian pembelajaran di silabus mata pelajaran matematika.

G. Definisi Operasional

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran berarti upaya mengoptimalkan efisiensi media agar materi bisa diterima oleh siswa secara mudah.

2. Media Permainan Parbol

Permainan Parbol adalah media berbasis permainan yang diimplementasikan dalam pembelajaran. Penerapan media ini bisa menumbuhkan ketertarikan peserta didik dengan belajar sambil bermain.

3. Matematika

Matematika artinya ilmu pengetahuan yang mengkaji perihal angka, pola, struktur, ruang, dan perubahan. Matematika menggunakan logika, simbol, serta aturan tertentu dengan tujuan menganalisis, memahami, dan menyelesaikan berbagai kendala yang berkaitan dengan kuantitas dan

[7] Ananda, Novia, and Meyniar Albina. "Langkah-langkah efektif dalam penyusunan RPP dan modul ajar untuk pembelajaran yang berkualitas." *Jurnal Media Akademik (JMA)* 3.1 (2025).

hubungan antara berbagai elemen.[8]

4. Penjumlahan

Penjumlahan adalah salah satu operasi dasar dalam matematika yang digunakan untuk menyatukan beberapa nilai menjadi sekumpulan angka akhir yang merupakan total keseluruhan.[9]

[8] Prima Mytra et al., "Filsafat Pendidikan Matematika (Matematika Sebagai Alat Pikir Dan Bahasa Ilmu)," *AL JABAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* 2, no. 2 (2023): 60–71.

[9] Dewi Sulistyaningsih, Yulia Palupi, and Sumpana, "Analisis Kesulitan dalam Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bersusun Pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri Kepek Tahun Pelajaran 2024/2025", *DIKDASTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-An* 10, no. 1 (2024).