

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan. Dimana pendidikan matematika membantu siswa memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari, serta matematika merupakan sarana untuk berpikir logis dan kreatif (Khotimah,2020). Sebagian peserta didik memandang pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang paling sukar, alasannya mereka terlalu pusing saat mencoba menyelesaikan soal tersebut (Anggraini, 2021). Fakta ini membuktikan bahwa matematika menakutkan bagi peserta didik tersebut. Hal ini dapat dilihat sewaktu pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif, cenderung malas dan kurang berminat untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Proses pembelajaran matematika di Sekolah Dasar hendaknya dirancang secara menarik dan menyenangkan (Desya & Herlina, 2018).

Proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tentunya dapat menarik minat peserta didik untuk belajar. Proses pembelajaran yang baik hendaklah terjadi interaksi dua arah antara guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Berhasil tidaknya mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru, karena guru tidak hanya menyampaikan pelajaran. Guru sebagai garda terdepan dalam dunia pendidikan hendaknya harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Guru harus membimbing peserta didik

yang saling tumbuh dan berkembang baik fisik, psikis, sikap atau kecakapan lain. Guru harus membangun suasana kegiatan yang menggembarakan, sehingga membuat peserta didik belajar dengan baik serta tidak mudah bosan (Wahid, 2018). Dengan menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa (Hayati, 2019). Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik dan tentunya bermakna bagi peserta didik. Meningkatnya hasil belajar peserta didik tentunya akan memberikan dampak pada peserta didik, dimana ilmu-ilmu tersebut dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Akan tetapi data dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di Indonesia terbilang rendah. Berdasarkan nilai PISA (Programme for International Student Assessment), Indonesia pada tahun 2018 di bidang matematika memperoleh nilai rata-rata 379. Indonesia diurutan 73 dari 80 peserta yang mengikuti program ini, dengan demikian Indonesia masih berada hampir di posisi terendah dalam dunia matematika (OECD, 2019).

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan dengan sekala 5
(Sumber : Agung, 2020:101)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Tinggi
80-89	3	B	Tinggi
65-79	2	C	Sedang
40-64	1	D	Rendah
00-39	0	E	Sangat Rendah

Melalui wawancara dengan guru wali kelas IV ibu sagung pada hari Rabu, 14 Agustus 2023 terkait proses pembelajaran di kelas, diperoleh data hasil belajar siswa yang di dikelompokan sesuai Kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP),

dimana peserta didik akan dianggap berhasil menuntaskan hasil belajar apabila memperoleh presentase penguasaan 65% atau 55%. Namun kenyataannya pada siswa kelas IV dengan jumlah siswa 36 orang, memperoleh nilai rata-rata 33,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masuk kedalam kategori sangat rendah. Pada hasil wawancara ibu sagung juga menyampaikan bahwa proses pembelajaran matematika dilaksanakan dengan menerapkan model-model pembelajaran yang bervariasi. Dimana model-model pembelajaran yang digunakan tentunya di sesuaikan dengan materi pembelajaran yang diberikan. Dalam proses pembelajaran guru juga menyisipkan atau melontarkan pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik yang kemudian di tanggapi oleh beberapa peserta didik. Ibu sagung juga mengatakan bahwa peserta didik yang aktif dapat di hitung jumlahnya dan selalu orang yang sama dalam menjawab pertanyaan yang diberikan.

Selanjutnya terkait dengan hasil wawancara, untuk melihat secara langsung proses pembelajaran di kelas dilaksanakan observasi, pada hari Senin 16 Agustus 2023 tepat pada jam pelajaran Matematika. Berdasarkan pada observasi yang dilaksanakan diketahui bahwa, dari segi fasilitas pembelajaran di kelas sudah cukup memadai seperti telah disediakan LCD proyektor di masing-masing kelas. Model pembelajaran yang digunakan guru di kelas juga bervariasi sesuai dengan materi yang diberikan. Namun pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas masih saja terdapat beberapa siswa yang kurang fokus dalam pembelajaran, padahal guru sudah memanfaatkan media pembelajaran untuk menujung proses pembelajaran, namun siswa kurang tertarik dengan media pembelajaran yang di gunakan. Hal ini dapat dilihat dari tidak jarang nya beberapa siswa yang beralasan ke toilet atau sekedar mencuci tangan untuk keluar kelas, asik sendiri dengan dunianya dan

beberapa dari mereka juga ada yang bermain dengan teman sebangkunya. Terkait dengan perilaku siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa bukan fasilitas atau pun model pembelajaran yang membuat siswa kurang fokus dalam pembelajaran melainkan media pembelajaran yang perlu di kembangkan atau modifikasi sesuai dengan karakteristik siswa.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Wahyuni & Yokhebed, 2019). Menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas dari proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik (Winda & Dafit, 2021). Media yang dipilih guru hendaknya yang benar-benar efektif dan efisien. Penggunaan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, minat, kebutuhan, dan kondisi peserta didik (Aras, 2019; Lestari dkk., 2018). Dengan memperhatikan hal-hal tersebut, media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi dan meningkatkan aktivitas pembelajaran (Setiawan, 2019).

Sikap siswa yang kurang tertarik dengan media pembelajaran yang telah diberikan guru tentunya membuat guru harus mencari ide atau cara agar mereka tetap mau belajar dengan fokus dengan harapan apa yang mereka dapatkan dalam proses belajar dapat diresapi dan bermakna. Oleh karena itu salah satu cara untuk merancang proses pembelajaran secara menarik adalah dengan menggunakan media permainan, adanya media permainan siswa tidak merasa jenuh pada saat pembelajaran di kelas, dikarenakan adanya tantangan dari suatu permainan (Desya

& Erlina, 2018). Penggunaan permainan dalam pendidikan dapat memberikan siswa pengalaman baru, dapat membantu siswa untuk menjadi lebih kreatif dan bersenang-senang. Elemen terpenting dalam proses pembelajaran adalah memahami materi pelajaran yang diajarkan, sehingga permainan dapat menarik minat siswa yang pada awalnya mudah bosan, suka bermain dan asik dengan dunianya dapat fokus dalam pembelajaran (Amandatriya & Minsih, 2022).

Permainan Monopoli adalah pilihan yang tepat untuk dijadikan sebagai media pembelajaran karena media permainan monopoli sudah dikenal di kalangan peserta didik, dimana selain itu permainan monopoli mampu mengemas materi secara menarik dan menyenangkan dengan adanya tantangan-tantangan di dalamnya (Amandatriya & Minsih, 2022). Monopoli Matematika ini berbeda dengan Permainan Monopoli pada umumnya. Dalam permainan monopoli matematika ini, siswa diajak mengenal kearifan lokal hari raya Galungan dan Kuningan dengan sistem permainan yang berbeda dari monopoli biasanya. Dalam permainan monopoli ini terdapat sejumlah petak yang berisi tentang bank soal, tantangan dan bonus.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti memandang perlunya dilakukan penelitian dengan mengangkat judul penelitian “*Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Muatan Matematika Materi Segi Empat Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Dajan Peken*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut:

1.2.1 Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

- 1.2.2 Siswa cenderung merasa bosan karena menggunakan media ajar yang sama dalam setiap pembelajaran.
- 1.2.3 Pelaksanaan pembelajaran lebih berpusat kepada guru sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- 1.2.4 Proses pembelajaran kurang bermakna bagi siswa sehingga konsep yang diperoleh belum dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar pengkajian masalah dapat terfokuskan kepada masalah-masalah utama. Fokus pembatasan masalah ini terdapat pada pengembangan media yang digunakan di kelas IV pada muatan matematika masih kurang bervariasi. Adapun penelitian ini menitik beratkan pada pengembangan media permainan monopoli berbasis kearifan lokal muatan matematika materi segi empat siswa kelas IV sekolah dasar.

Pada produk pengembangan media permainan monopoli berbasis kearifan lokal muatan matematika materi segi empat ini sebelumnya akan di uji kelayakan produk oleh para ahli yang terdiri dari ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran. Selain itu akan dilanjutkan dengan melakukan uji coba produk terdiri dari uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media permainan monopoli berbasis kearifan lokal muatan matematika materi segi empat pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Dajan Peken?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media permainan monopoli berbasis kearifan lokal muatan matematika materi segi empat yang ditinjau dari uji ahli isi, uji ahli desain, uji ahli media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Dajan Peken?
- 1.4.3 Bagaimanakah efektivitas media permainan monopoli berbasis kearifan lokal muatan matematika materi segi empat pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Dajan Peken?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan. Adapun tujuan dalam pengembangan ini, sebagai berikut untuk:

- 1.5.1 Mengetahui rancang bangun media permainan monopoli berbasis kearifan lokal muatan matematika materi segi empat pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Dajan Peken?
- 1.5.2 Mengetahui kelayakan media permainan monopoli berbasis kearifan lokal muatan matematika materi segi empat yang ditinjau dari uji ahli isi, uji ahli desain, uji ahli media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Dajan Peken?

- 1.5.3 Mengetahui efektivitas media permainan monopoli berbasis kearifan lokal muatan matematika materi segi empat pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Dajan Peken?

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari media permainan monopoli berbasis kearifan lokal muatan matematika materi segi empat pada siswa kelas IV adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pendidikan yang inovatif dan berguna dalam proses kegiatan pembelajaran serta peningkatan mutu pendidikan, pengembangan ini khusus muatan matematika pada materi segi empat di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.2.1 Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan suasana baru dalam pembelajaran matematika khususnya materi segi empat, sehingga dengan penggunaan media permainan monopoli dapat meningkatkan serta membangkitkan minat siswa kelas IV dalam pembelajaran karena penyajian dalam media menarik dan tidak membosankan.

1.6.2.2 Bagi Guru

Penggunaan media permainan monopoli digunakan sebagai alat bantu mengajar di kelas khususnya pada matematika dan menambah wawasan kepada guru mengenai media pembelajaran yang inovatif serta

meningkatkan kemampuan profesionalitas guru dalam mengelola pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Penggunaan media permainan monopoli matematika ini dapat menambah koleksi media pembelajaran, serta memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran di sekolah.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan referensi atau rujukan bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian yang sejenis.

1.7 Spesifikasi produk

Dalam penelitian pengembangan ini dihasilkan sebuah produk media permainan monopoli berbasis kearifan lokal muatan matematika materi segi empat pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Dajan Peken. Adapun spesifikasi produk pengembangan ini yaitu:

- 1.7.1 Produk ini dirancang menjadi media pembelajaran berupa media grafis.
- 1.7.2 Produk ini dirancang menjadi media pembelajaran berupa papan permainan.
- 1.7.3 Desain papan dan kartu permainan monopoli dibuat dan dikembangkan berbantuan dengan aplikasi *Canva* untuk membuat desain yang semenarik mungkin guna menarik minat siswa.
- 1.7.4 Media permainan monopoli ini berisi gambar-gambar kearifan lokal serta terdapat soal-soal matematika.
- 1.7.5 Media pembelajaran ini berbentuk nyata sehingga dapat dilihat secara nyata dan di pegang.

1.7.6 Di dalam media permainan monopoli ini berisi cara penggunaan atau petunjuk penggunaan, serta soal-soal yang menarik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Seperti yang tercantum dalam UU RI No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20 yang menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar (Habe & AHIRUDDIN, 2017). Pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan mengingat media pembelajaran dapat mempengaruhi minat dari siswa untuk belajar. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan tentunya akan memberikan kesan yang sangat menarik dan dapat menarik minat siswa dalam belajar karena adanya tantangan-tantangan dalam permainan tersebut. Media pembelajaran ini juga memudahkan guru dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri 1 Dajan Peken, dinyatakan bahwa penerapan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar sudah sering digunakan, namun peserta didik kurang tertarik dengan media yang diberikan oleh guru. Pengembangan media pembelajaran sangatlah dibutuhkan oleh guru guna menunjang proses pembelajaran di kelas, agar peserta didik dapat fokus belajar dan aktif dalam proses pembelajaran.

Adanya media permainan monopoli diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat mengemas proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan lebih bermakna. Media ini

dikembangkan dengan tujuan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran dengan berkontribusi aktif dalam proses pembelajaran yang dirancang dalam sebuah permainan. Maka dari itu, diadakan penelitian pengembangan media permainan monopoli untuk mengetahui kelayakan, dan efektivitas pada pelajaran matematika khususnya pada materi segi empat pada siswa kelas IV sekolah dasar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini yakni:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

1.9.1.1 Siswa sudah mampu membaca dengan lancar.

1.9.1.2 Siswa mengenal permainan monopoli dengan baik.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1.9.2.1 Pengembangan media permainan monopoli ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar, sehingga media hasil pengembangan hanya dapat diperuntukkan bagi siswa kelas IV sekolah dasar, khususnya pada materi segi empat muatan pembelajaran matematika.

1.9.2.2 Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah media kongkrit, sehingga jumlah pemainnya minimal 2 orang untuk dapat memainkan media permainan monopoli ini.

1.9.2.3 Materi yang digunakan dalam permainan ini terfokus pada muatan materi segi empat.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan pemberian batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah penelitian yang diartikan sebagai suatu usaha untuk mengembangkan produk yang efektif dan inovatif yang selanjutnya akan diujicobakan, sehingga menghasilkan sebuah produk yang dapat bermanfaat dalam pembelajaran di dunia pendidikan.
- 1.10.2 Media permainan monopoli merupakan salah satu media ajar yang berupa sebuah permainan dengan pion yang akan di gerakan sesuai jumlah dadu yang muncul setelah dilempar.
- 1.10.3 Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan. Dimana pendidikan matematika membantu siswa memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari, serta matematika merupakan sarana untuk berpikir logis dan kreatif.
- 1.10.4 Kearifan lokal adalah bentuk dari bersatunya kebudayaan, kebiasaan dan keagamaan. Kearifan lokal yang diangkat yaitu terkait dengan sarana dan prasarana hari raya galungan dan kuningan. Dimana contoh dari sarana dan prasarana tersebut seperti ceper yang berbentuk persegi dalam materi segi empat, lamak yang berbentuk persegi panjang dalam materi segi empat, porosan yang berbentuk jajargenjang dan tipat yang berbentuk belah ketupat.