

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu, baik dalam aspek intelektual, emosional, sosial, maupun moral. Pendidikan tidak hanya terbatas pada proses belajar di sekolah, tetapi juga mencakup pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungan keluarga, masyarakat, serta berbagai sumber lainnya. Secara etimologis, kata "pendidikan" berasal dari bahasa Latin *educare*, yang berarti "mengeluarkan" atau "membimbing keluar," yang mengacu pada proses membimbing seseorang untuk mencapai pemahaman dan keterampilan tertentu (Ma'sumah et al., 2024). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai 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 diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan juga berperan sebagai sarana untuk membangun karakter dan meningkatkan kesejahteraan individu serta masyarakat. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan pola pikir yang kritis, kreatif, dan inovatif, yang menjadi modal penting dalam menghadapi tantangan kehidupan di era globalisasi. Selain itu, pendidikan berkontribusi dalam menciptakan masyarakat

yang lebih inklusif dan berkeadilan dengan memberikan kesempatan yang sama bagi setiap individu untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan (Kasanova, 2023). Oleh karena itu, investasi dalam pendidikan, baik dalam aspek kebijakan, fasilitas, maupun kualitas tenaga pendidik, menjadi hal yang krusial untuk memastikan terciptanya sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing tinggi, salah satu bidang yang membutuhkan perhatian khusus adalah pendidikan matematika.

Matematika merupakan ilmu yang pasti, di mana dalam proses pembelajarannya terdapat banyak rumus, angka, dan simbol-simbol matematika (Astuti et al., 2019). Pendidikan matematika berperan penting dalam membantu siswa memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, matematika juga merupakan sarana untuk melatih cara berpikir yang logis dan kreatif. Namun, sebagian besar peserta didik menganggap pembelajaran matematika sebagai sesuatu yang sulit. Salah satu alasannya adalah mereka sering merasa pusing ketika diberikan soal-soal, sehingga menimbulkan ketakutan terhadap matematika. Ketakutan ini berdampak pada kurangnya partisipasi dalam pembelajaran, menurunnya motivasi belajar, serta kecenderungan untuk menghindari tugas yang diberikan. Oleh karena itu, proses pembelajaran matematika di Sekolah Dasar harus dirancang agar lebih menarik dan menyenangkan (Anditya et al., 2024).

Proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menjadi stimulasi yang baik serta daya tarik bagi peserta didik untuk tetap berada di kelas dan aktif belajar. Proses pembelajaran yang baik adalah terjadinya interaksi dua arah antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan

dalam mencapai tujuan pembelajaran tidak terlepas dari peran guru, karena guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi pelajaran (Purnomo, 2021). Guru sebagai *supervisor* pertama dalam dunia pendidikan umumnya diminta utk menciptakan situasi belajar yang menarik serta menyenangkan. Guru harus membimbing peserta didik dalam berbagai aspek perkembangan, baik fisik, psikis, sikap, maupun keterampilan lainnya. Oleh karena itu, guru perlu membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik, memahami materi secara mendalam, serta tidak mudah merasa lelah atau bosan (Radiusman, 2020). Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Namun, data dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di Indonesia terbilang rendah. Berdasarkan nilai PISA (*Programme for International Student Assessment*), Indonesia pada tahun 2024 di bidang matematika yaitu memperoleh nilai rata-rata 372. Meskipun skor ini menunjukkan peningkatan dibandingkan hasil PISA 2022 yang berada di angka 366 poin, Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara anggota OECD yang mencapai 475 poin. Peringkat Indonesia dalam PISA 2024 untuk kemampuan matematika berada di posisi ke-70 dari 81 negara yang berpartisipasi, menunjukkan bahwa kualitas pendidikan matematika di Indonesia masih memerlukan perhatian dan perbaikan lebih lanjut (Nopriyanti et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 1sudaji pada hari senin,17 maret 2025, Dimana dalam proses pembelajaran matematika di kelas 3 masih didominasi oleh metode pembelajaran

konvensional. Guru lebih banyak menggunakan pendekatan ceramah, menulis di papan tulis, dan sesi tanya jawab. Pendekatan ini belum cukup efektif dalam mendorong partisipasi aktif siswa, karena siswa cenderung hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan yang diberikan tanpa keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.

Selain melakukan observasi, peneliti juga berkesempatan melakukan penyebaran angket dan mewawancarai wali kelas 3 untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai proses pembelajaran matematika di kelas. Dari hasil pengolahan data angket/kuesioner, diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa masih memiliki kemampuan perkalian yang rendah. Hal ini terlihat dari persentase perolehan nilai siswa yang ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Hasil Kemampuan Perkalian Siswa

Kategori Nilai	Jumlah Siswa	Presentase (%)
≥ 50	2 siswa	12%
< 50	17 siswa	88%
Total	19 siswa	100%

Data tersebut menunjukkan bahwa hanya 2 (dua) siswa yang mampu mencapai nilai di atas atau sama dengan 50, sedangkan mayoritas siswa masih berada di bawah nilai tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan perkalian siswa masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil wawancara juga, diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran matematika pada materi perkalian, guru umumnya hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku pegangan dan PowerPoint atau tayangan video. Hingga saat ini, media pembelajaran berbasis permainan belum pernah diterapkan di kelas. Hal tersebut disebabkan oleh tingginya beban kerja

yang membuat guru sulit menyisihkan waktu untuk mendesain dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, kurangnya pelatihan dan dukungan teknis menjadi tantangan tersendiri, mengakibatkan banyak guru merasa kesulitan dalam mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis permainan secara efektif. Tanpa pemahaman yang memadai mengenai strategi pengembangan media berbasis permainan, guru cenderung mengandalkan metode pembelajaran konvensional yang lebih familiar dan dianggap lebih mudah diterapkan. Padahal, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka untuk belajar, dan membantu memahami konsep dengan cara yang lebih menyenangkan.

Dari hasil observasi, penyebaran angket dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan perkalian siswa mata pelajaran matematika. Faktor-faktor tersebut meliputi, 1) Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada ceramah, menulis di papan tulis, dan sesi tanya jawab, 2) Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas hanya menggunakan buku pegangan, video animasi dan PowerPoint, dan 3) Belum pernah diterapkannya media pembelajaran berbasis permainan, yang berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan solusi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, relevan, dan bervariasi agar mampu menarik minat serta

meningkatkan kemampuan pemahaman siswa. Dengan adanya pendekatan yang lebih interaktif, siswa tidak hanya sekadar menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif, upaya yang dapat dilakukan adalah mengeksplorasi dan menerapkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis permainan. Salah satu contoh media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran kartu perkalian berbasis permainan monopoli.

Kartu perkalian berbasis permainan monopoli adalah media pembelajaran interaktif yang mengadaptasi konsep permainan monopoli untuk membantu siswa memahami konsep perkalian dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik (Novianti et al., 2020). Dalam permainan ini, setiap pemain yang mendarat di kotak tertentu harus mengambil sebuah kartu perkalian. Kartu tersebut terdiri dari dua sisi: sisi depan menampilkan gambar beberapa buah yang dapat dihitung jumlahnya, sedangkan sisi belakang berisi soal perkalian yang sesuai, misalnya " $3 \times 4 = ?$ " jika terdapat 12 buah di sisi depan. Pemain harus menjawab soal tersebut dengan benar untuk mendapatkan keuntungan, seperti tambahan uang atau kesempatan melempar dadu lagi. Jika jawaban salah, pemain bisa dikenai penalti, kehilangan giliran, atau menghadapi tantangan tambahan yang membuat permainan semakin seru. Kartu-kartu ini dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang berbeda, mulai dari perkalian dasar untuk pemula hingga soal yang lebih kompleks untuk tingkat lanjut, memungkinkan setiap siswa belajar sesuai dengan kemampuan mereka. Selain itu, penggunaan kartu perkalian berbasis permainan monopoli ini dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir cepat, daya ingat, dan

konsentrasi, karena siswa harus menjawab dalam situasi yang kompetitif dan menantang. Dengan metode ini, pembelajaran matematika menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan memberikan pengalaman bermain yang tetap berorientasi pada peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian secara efektif dan menyenangkan (Septia et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kartu perkalian berbasis permainan Monopoli. Pengembangan media ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan perkalian siswa dengan pendekatan yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Kemampuan Perkalian Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar”*

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

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 Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku pegangan, tayangan video dan power point.
- 1.2.3 Belum pernah diterapkannya media pembelajaran berbasis permainan.
- 1.2.4 Kemampuan perkalian siswa pada mata pembelajaran matematika masih tergolong rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan untuk memastikan bahwa kajian tetap terfokus pada permasalahan utama. Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dilakukan, penelitian ini berfokus pada rendahnya kemampuan perkalian pada siswa kelas 3 sekolah dasar dalam mata pelajaran matematika. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi juga menjadi faktor yang memengaruhi kemampuan siswa terhadap materi tersebut. Oleh karena itu, sebagai solusi dari permasalahan yang telah diidentifikasi, penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran berupa kartu perkalian berbasis permainan Monopoli untuk meningkatkan kemampuan perkalian pada siswa kelas 3 sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

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

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun media kartu perkalian berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan perkalian pada siswa kelas 3 sekolah dasar?
- 1.4.2 Bagaimana validitas media kartu perkalian berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan perkalian pada siswa kelas 3 sekolah dasar?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan media kartu perkalian berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan perkalian pada siswa kelas 3 sekolah dasar?

1.4.4 Bagaimana efektivitas media kartu perkalian berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan perkalian pada siswa kelas 3 sekolah dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

1.5.1 Mendeskripsikan rancang bangun media kartu perkalian berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan perkalian pada siswa kelas 3 sekolah dasar.

1.5.2 Mengetahui validitas media kartu perkalian berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan perkalian pada siswa kelas 3 sekolah dasar.

1.5.3 Mengetahui kepraktisan media kartu perkalian berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan perkalian pada siswa kelas 3 sekolah dasar.

1.5.4 Mengetahui efektivitas media kartu perkalian berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan perkalian pada siswa kelas 3 sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari media kartu perkalian berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan perkalian pada siswa kelas 3 sekolah dasar adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis 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 perkalian 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 perkalian, sehingga dengan penggunaan media kartu perkalian berbasis permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan perkalian serta membangkitkan minat siswa kelas 3 dalam pembelajaran karena penyajian dalam media menarik dan tidak membosankan.

1.6.2.2 Bagi Guru

Penggunaan media kartu perkalian berbasis 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, produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran kartu perkalian berbasis permainan Monopoli yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas 3 Sekolah Dasar terhadap konsep perkalian. Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1.7.1 Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran kartu perkalian berbasis permainan Monopoli untuk siswa kelas 3 Sekolah Dasar.
- 1.7.2 Media ini dirancang dalam bentuk permainan monopoli yang menggabungkan unsur visual, aktivitas bermain, dan kompetisi ringan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.
- 1.7.3 Media ini dapat digunakan secara kelompok dalam setting kelas, dengan fasilitasi dari guru sebagai pemandu jalannya permainan dan pembelajaran.
- 1.7.4 Media ini bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan dan menghafal konsep perkalian secara

menyenangkan, dengan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, serta menumbuhkan kolaborasi antar siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Proses pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar, terutama dalam materi perkalian untuk siswa kelas 3, masih didominasi oleh metode yang bersifat tradisional. Banyak guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan cenderung mengandalkan ceramah atau latihan soal secara berulang. Kondisi ini membuat siswa kurang terlibat secara aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian secara mendalam.

Minimnya inovasi dalam penyampaian materi menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak kontekstual. Siswa kerap merasa jenuh, sehingga motivasi belajar menurun. Akibatnya, mereka cenderung hanya menghafal hasil perkalian tanpa benar-benar memahami proses atau makna di balik operasi matematika tersebut. Hal ini tentu berdampak pada rendahnya penguasaan konsep dasar matematika.

Untuk menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, salah satunya melalui pengembangan media kartu perkalian berbasis permainan Monopoli. Media ini menggabungkan unsur permainan edukatif dengan konsep perkalian, sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman bermain yang seru dan interaktif. Aktivitas ini juga mendorong kerja sama, komunikasi, serta pemahaman konsep secara lebih alami dan menyenangkan.

Dengan menggunakan media ini, guru memiliki alternatif metode pembelajaran yang lebih kreatif, sedangkan siswa dapat lebih mudah memahami materi karena belajar dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ini penting untuk menciptakan proses belajar yang tidak hanya efektif, tetapi juga bermakna dan sesuai dengan kebutuhan siswa di jenjang pendidikan dasar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran kartu perkalian berbasis permainan Monopoli ini dilandasi oleh beberapa asumsi sebagai berikut:

- 1.9.1 Media pembelajaran ini diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena pendekatan bermain mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
- 1.9.2 Permainan Monopoli yang dimodifikasi untuk pembelajaran perkalian dapat membantu siswa memahami konsep dasar matematika secara lebih konkret, melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan soal-soal perkalian dalam konteks permainan.
- 1.9.3 Media ini dirancang dengan cara yang sederhana, mudah digunakan, dan tidak memerlukan peralatan elektronik, sehingga praktis diterapkan di kelas serta dapat digunakan oleh guru maupun siswa secara langsung.

Namun demikian, pengembangan media pembelajaran ini juga memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

- 1.9.1 Penggunaan media ini memerlukan pendampingan guru secara aktif dalam pelaksanaan permainan agar tujuan pembelajaran tetap tercapai dan permainan tidak keluar dari konteks edukatif.
- 1.9.2 Media ini hanya dapat digunakan secara luring (offline) di dalam kelas dan belum tersedia dalam format digital atau daring.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut disampaikan batasan definisi istilah yang relevan:

1.10.1 Penelitian Pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk merancang, menghasilkan, dan menyempurnakan suatu produk pendidikan baik berupa media, metode, maupun perangkat pembelajaran yang kemudian diuji kelayakan dan efektivitasnya. Dalam penelitian ini, digunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1.10.2 Media Kartu Perkalian Berbasis Permainan Monopoli adalah media pembelajaran berbentuk permainan yang dirancang khusus untuk membantu siswa kelas 3 Sekolah Dasar memahami konsep perkalian. Media ini mengadopsi prinsip permainan Monopoli dengan penyesuaian berupa kartu soal, papan permainan, dan aturan main yang diselaraskan dengan tujuan pembelajaran matematika dasar.

1.10.3 Permainan Edukatif adalah aktivitas bermain yang dirancang secara khusus untuk tujuan pembelajaran. Dalam konteks ini, permainan berfungsi sebagai sarana untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep perkalian melalui interaksi langsung, tantangan, serta keterlibatan emosional dan sosial yang menyenangkan.

1.10.4 Perkalian adalah salah satu operasi hitung dasar dalam matematika yang melibatkan proses penjumlahan berulang terhadap bilangan yang sama. Materi perkalian menjadi salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa Sekolah Dasar, khususnya di kelas 3, sebagai fondasi untuk mempelajari konsep matematika yang lebih kompleks.

1.10.5 Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar adalah peserta didik pada tingkat pendidikan dasar yang secara umum berada dalam rentang usia 8–9 tahun. Pada tahap perkembangan ini, siswa membutuhkan pendekatan pembelajaran yang konkret, visual, dan kontekstual agar mudah memahami materi pembelajaran.