

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses pengetahuan, keterampilan serta kemampuan seseorang yang dapat dilihat dari kebiasaan orang tersebut sebagai tujuan untuk meningkatkan pembelajaran serta kemampuan dari siswa. Pendidikan sendiri terbagi menjadi tiga yaitu pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan nonformal, yang dimaksud dengan pendidikan formal yaitu jenjang pendidikan yang terstruktur yang dimulai dari tingkat Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah, dan Pendidikan Tinggi dan yang dimaksud dengan pendidikan informal adalah jalur yang terlaksana dan terbentuk di lingkungan keluarga dan lingkungan sekitar, misalnya pendidikan anak usia dini untuk awal pembentukan karakter anak, kebiasaan dan perilaku anak tersebut, selanjutnya yang dimaksud dengan pendidikan nonformal adalah pendidikan yang di luar jalur pendidikan formal yang terlaksana secara teratur dan berjenjang misalnya program paket A untuk SD/MI, program paket B setara SMP/MTs, program paket C setara SMA/MA.

Proses pendidikan tentu tidak bisa lepas dari peranan kurikulum, dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah ditentukan oleh kurikulum yang telah berlaku, kurikulum itu sendiri selalu disempurnakan seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, seperti halnya pada zaman sekarang dimana kurikulum yang telah diterapkan di sekolah yaitu kurikulum 2013.

Pada saat pandemi Covid-19 seperti sekarang ini tentu penerapan kurikulum 2013 disekolah tidak berjalan dengan baik, maka dari itu Permendikbud No 719/P/2020 mengeluarkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Pelaksanaan kurikulum pada kondisi khusus bertujuan untuk memberikan fleksibilitas bagi satuan pendidikan untuk menentukan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Satuan pendidikan pada kondisi khusus dalam pelaksanaan pembelajaran dapat tetap mengacu pada kurikulum nasional, menggunakan kurikulum darurat, atau melakukan penyederhanaan kurikulum secara mandiri.

Siswa melaksanakan pembelajaran dari rumah atau pembelajaran jarak jauh, pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh itu artinya metode belajar yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan *Learning Management System* (LSM) , seperti menggunakan aplikasi *Zoom*, *Google Meeting*, *Jitsi* dan aplikasi pendukung lainnya. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada masa pembelajaran daring terasa monoton dan tidak menarik seperti mengirim *Power Point*, video, kesimpulan materi pokok serta tugas sehingga membuat siswa tidak tertarik terhadap proses pembelajaran daring, hal ini justru menjadikan siswa kebingungan dan sulit memahami dalam menyelesaikan tugas sekolahnya maka dibutuhkan media pembelajaran yang nantinya bisa digunakan oleh siswa saat sekolah tatap muka atau bisa dipergunakan di rumah.

Media pembelajaran merupakan sarana dan prasarana pendukung dalam proses pembelajaran yang dapat menentukan prestasi belajar siswa, dalam penggunaan media pembelajaran dapat dilihat seberapa jauh ketertarikan siswa terhadap pembelajaran tersebut. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam

memudahkan proses pembelajaran agar berjalan lebih menyenangkan dan lancar serta memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan mudah khususnya dalam materi matematika.

Pandemi COVID-19 ini sangat berdampak bagi siswa karena proses belajar mengajar menjadi kurang efektif. Pemerintah sudah berusaha untuk secepatnya agar proses belajar mengajar dapat kembali seperti biasanya. Pemerintah sudah mendatangkan vaksinasi untuk masyarakat khususnya untuk tenaga pendidik seperti guru.

Media pembelajaran *Monopoly Games Smart* ini dipersiapkan saat siswa sudah kembali sekolah tatap muka atau luring. Media pembelajaran ini dapat membantu memudahkan peran guru dalam menjelaskan pelajaran matematika materi FPB dan KPK agar siswa lebih mudah memahami materi tersebut dan tidak merasa bosan saat awal mempelajari pelajaran matematika. Matematika merupakan pelajaran yang abstrak sehingga harus dikongkretkan melalui media pembelajaran.

SD No. 1 Mengwi tempat dilaksanakan penelitian ini, guru sudah mengembangkan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* namun media yang digunakan di SD tersebut kurang layak digunakan karena sudah lama dan kartu-kartunya pun sudah tidak layak digunakan dan masih banyak dalam media ini ada yang hilang. Dengan adanya media pembelajaran *Monopoly Games Smart* dapat menciptakan suasana belajar yang inovatif, kreatif, serta mengajak siswa belajar sambil bermain. Tujuan bermain sendiri adalah menghibur sehingga dapat menyenangkan serta menciptakan suasana keceriaan. Dengan memberikan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* yang sederhana tanpa harus belajar dikelas atau menggunakan peralatan seperti listrik.

Media *Monopoly Games Smart* adalah alat permainan berbentuk papan yang terdapat kotakan pada tiap tepi. Bentuk fisik *Monopoly Games Smart* dibentuk seperti papan monopoli pada umumnya. Dalam media *Monopoly Games Smart* terdapat sajian materi pembelajaran matematika terdapat beberapa tantangan soal tanya jawab serta soal-soal yang tertuang dalam kartu soal pada setiap kotak yang dapat membuat anak-anak dapat belajar kejujuran serta meningkatkan jiwa kompetitif.

Konsep awal dari pengembangan media *Monopoly Games Smart* ini mengacu pada karakteristik siswa Sekolah Dasar yang suka bermain. Bermain sangat penting bagi perkembangan fisik, psikis serta sosial anak sekolah Dasar. Dengan bermain anak berinteraksi antar teman lain yang banyak memberikan pengalaman yang berharga. Permainan yang disukai cenderung kegiatan bermain secara kelompok. Dengan berpedoman pada prinsip “bermain sambil belajar” permainan ini akan membawa siswa ke dunia belajar yang dulunya membosankan menjadi menyenangkan.

Alat permainan ini mengambil konsep materi pembelajaran FPB dan KPK sesuai dengan pembelajaran matematika, dimana media *Monopoly Games Smart* ini terinspirasi dari permainan monopoli biasa yang diminati anak-anak sekolah dasar. Permainan yang menarik dan menyenangkan dapat menumbuhkan keinginan belajar dan sikap proaktif siswa. Selain itu permainan ini juga memberikan pemahaman kembali atau melakukan fungsi perulangan kepada siswa dengan menggunakan kartu-kartu yang berisi materi.

. Pada buku matematika siswa kelas IV sekolah dasar Semester 1 terdapat materi pembelajaran tentang FPB dan KPK, dimana pada pembelajaran ini

diharapkan siswa mampu untuk Menentukan faktor bilangan, Menentukan kelipatan bilangan, Menentukan faktor prima, Memahami faktorisasi, Menentukan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK), Menentukan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB), Menentukan KPK dan FPB dalam kehidupan sehari-hari, Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan faktor bilangan dalam kehidupan sehari-hari, Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kelipatan bilangan dalam kehidupan sehari-hari, Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan faktor prima, Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan faktorisasi, Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dalam kehidupan sehari hari, Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan FPB dalam kehidupan sehari hari, Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penerapan KPK dan FPB dalam kehidupan sehari-hari. Media *Monopoly Games Smart* matematika ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap pembelajaran matematika, mengubah pola pandang siswa terhadap pembelajaran matematika yang mereka anggap sulit, untuk memotivasi siswa untuk tetap semangat belajar meskipun dari rumah karena pembelajaran daring dengan bantuan media *Monopoly Games Smart*.

Berdasarkan latar belakang tersebut. Maka dipandang perlu dikembangkan media pembelajaran dengan judul Pengembangan Media *Monopoly Games Smart* pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD No.1 Mengwi Tahun Ajaran 2020/2021.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- 1.2.1 Kurangnya media pembelajaran dalam bentuk permainan untuk siswa kelas IV SD 1 Mengwi.
- 1.2.2 Rendahnya keinginan belajar matematika siswa kelas IV di SD No.1 Mengwi
- 1.2.3 Peran aktif siswa dalam pembelajaran kurang terwujud secara optimal.
- 1.2.4 Media pembelajaran *Monopoly Games Smart* yang dikembangkan di sekolah kurang layak digunakan

1.3. Pembatasan Masalah

Dari pemaparan identifikasi masalah diatas maka dianggap perlu untuk diadakan pembatasan masalah agar penelitian ini terfokus. Penelitian ini hanya dibatasi pada kurangnya media pembelajaran pada pembelajaran matematika kelas IV di SD No.1 Mengwi, agar memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan menarik minat siswa untuk belajar

Kelayakan dari media *Monopoly Games Smart* ini diketahui dari review ahli isi mata pelajaran, media pembelajaran dan ahli desain media pembelajaran dan uji coba perorangan saja. Sehubungan dengan uji kelompok kecil dan uji lapangan tidak dilaksanakan dikarenakan situasi yang masih dalam keadaan pandemi COVID-19

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah yang didapat adalah:

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun media *Monopoly Games Smart* pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD No.1 Mengwi tahun ajaran 2020/2021 ?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan produk media *Monopoly Games Smart* pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD No.1 Mengwi tahun ajaran 2020/2021 ?

1.5. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah :

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun media *Monopoly Games Smart* pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD No.1 Mengwi tahun ajaran 2020/2021.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan produk media *Monopoly Games Smart* untuk pembelajaran siswa kelas IV SD No.1 Mengwi tahun ajaran 2020/2021.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.6.1 Manfaat Teoritis

Media pembelajaran *Monopoly Games Smart* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memecahkan permasalahan pembelajaran matematika materi FPB dan KPK.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Menyediakan alternatif media pembelajaran yang membantu siswa untuk belajar.
- 2) Memberikan media belajar yang lebih menarik dan menyenangkan
- 3) Dapat meningkatkan minat untuk belajar dan membaca materi yang dipelajari.

b. Bagi Guru

- 1) Menyediakan media pembelajaran yang layak sebagai bahan ajar untuk mencapai tujuan Pendidikan.
- 2) Memberikan inovasi kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran.
- 3) bagi peneliti dan mahasiswa

c. Bagi Peneliti

- 1) Peneliti mendapatkan pengalaman langsung sebagai calon guru
- 2) Mahasiswa dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan.

1.7. Spesifikasi Produk

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* pembelajaran matematika muatan materi FPB dan KPK, hasil media pembelajaran yang dikembangkan mempunyai beberapa spesifikasi yang berbeda dengan monopoli pada umumnya, diantaranya adalah produk ini berupa media pembelajaran dalam bentuk permainan atau media monopoli yang dikembangkan untuk dapat menjadi media pembelajaran pada mata pelajaran matematika muatan materi FPB dan KPK untuk kelas IV SD No.1 Mengwi. Media pembelajaran *Monopoly Games Smart* yang akan dikembangkan ini terdiri dari beberapa komponen yaitu :

- 1.7.1 Dadu (menggunakan dua dadu dengan desain dadu terdiri dari 6 sisi dengan alas berbentuk segi empat).
- 1.7.2 Pion (menggunakan pion seperti pada monopoli pada umumnya).
- 1.7.3 Papan permainan (desain papan permainan menggunakan gambar tentang pembelajaran matematika. Bahan papan permainan terbuat dari kertas art paper yang sudah didesain untuk *Monopoly Games Smart*).
- 1.7.4 Peraturan permainan (terdapat perbedaan peraturan permainan monopoli pada umumnya dengan *Monopoly Games Smart*).
- 1.7.5 Kartu-kartu (terdiri dari kartu soal dan hak milik, kartu kesempatan dan dana umum).
- 1.7.6 Uang-uangan (menggunakan uang-uangan mainan yang terdiri dari pecahan Rp.1000 – Rp. 100.000).

1.8. Pentingnya Pengembangan

Bermula dari inovasi dan pengembangan media pembelajaran untuk membantu siswa belajar dan meningkatkan keinginan belajar siswa terhadap pembelajaran matematika, beragam jenis cara guru untuk mengajar seperti melalui youtube, PPT, dan memberikan soal untuk dijawab, namun perlu juga adanya media pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan materi pembelajaran matematika. Karakteristik anak-anak Sekolah Dasar yang memiliki pemikiran kongkrit dan suka bermain dengan adanya media *Monopoly Games Smart* mengarahkan kegiatan bermain menjadi kegiatan yang positif. Dengan mengembangkan alat permainan ini siswa tidak kehilangan hakikatnya sebagai anak-anak untuk bermain tetapi tidak juga meninggalkan kewajibannya untuk belajar.

1.9. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media *Monopoly Games Smart* adalah media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan monopoli menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dengan materi FPB dan KPK. Beberapa keterbatasan dari pengembangan media *Monopoly Games Smart* ini adalah :

1.9.1 Media *Monopoly Games Smart* ini terbatas hanya untuk mata pelajaran matematika materi FPB dan KPK.

1.9.2 Media *Monopoly Games Smart* hanya ditujukan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

- 1.9.3 Penyajian materi yang dikemas dengan media *Monopoly Games Smart* hanya berbentuk hardware.
- 1.9.4 *Monopoly Games Smart* hanya bisa dimainkan oleh 3-5 orang siswa
- 1.9.5 Penelitian ini hanya sampai pada tahap uji perorangan

1.10. Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif dan inovatif untuk diterapkan sekolah mulai dari sekolah dasar, menengah, atas, hingga perguruan tinggi, dan bukan untuk menguji teori.
- 1.10.2 Model *ADDIE* adalah model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini dimana model *ADDIE* merupakan merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Menurut Romiszowski (dalam Tegeh & Kirna, 2010:81) mengemukakan bahwa “pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pengembangan teks, materi, audio visual, dan materi pembelajaran berbasis komputer”. Model ini disusun dengan urutan kegiatan yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

1.10.3 *Monopoly Games Smart* adalah alat permainan berbentuk papan yang terdapat kotakan pada tiap tepi. Bentuk fisik *Monopoly Games Smart* dibentuk seperti papan monopoli pada umumnya yang bisa dilipat dengan tujuan agar dapat mempermudah penyimpanan dari alat permainan ini. Dalam media *Monopoly Games Smart* terdapat sajian materi pembelajaran matematika terdapat beberapa tantangan soal yang tertuang dalam kartu soal yang berada di balik kartu hak milik pada setiap kotak yang dapat membuat anak-anak dapat belajar kejujuran serta meningkatkan jiwa kompetitif dengan cara menyenangkan.

