

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Susanto (2014:183) menjelaskan bahwa “Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol”. Mata pelajaran matematika selain mempunyai sifat abstrak, pemahaman konsep yang baik sangatlah penting karena untuk memahami konsep yang baru, terlebih dahulu harus menguasai konsep sebelumnya. Siswa sekolah dasar pada umumnya dalam memahami konsep matematika masih sangat memerlukan kegiatan yang berhubungan dengan benda nyata (pengalaman-pengalaman konkret) yang dapat diterima akal. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami pembelajaran matematika.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2019:10). Lebih lanjut Arsyad (2019:29) menyatakan ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diantaranya adalah “Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya”. Berdasarkan hal tersebut

diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tanggal 31 Oktober sampai 06 November 2019 peneliti melakukan observasi di kelas IV A SDN 16 Surau Gadang untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran matematika. Proses pembelajaran matematika materi statistika sebelumnya guru tidak menggunakan media, guru hanya menjelaskan dengan metode ceramah dan hanya dituliskan dipapan tulis, Dari hasil observasi ditemukan fakta bahwa Kurikulum yang digunakan di sekolah ini adalah kurikulum 2013. Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Siswa berbicara diluar topik pelajaran dengan teman sebangku dan memainkan benda atau permainan yang dibawanya dari rumah seperti kartu bergambar. Sehingga siswa sering tidak memperhatikan penjelasan materi pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran.

Dalam sesi wawancara yang dilakukan dengan wali kelas Novrizaldi, S.Pd pada tanggal 02 November 2019 peneliti mendapatkan informasi bahwa dalam proses pembelajaran mengenai materi statistika yang diajarkan oleh guru pada tahun sebelumnya bahwa siswa pada tahun sebelumnya lebih cepat memahami materi yang dijelaskan oleh guru, peneliti juga menemukan bahwa saat sesi latihan sebelum menggunakan media siswa banyak yang tidak menjawab semua pertanyaan yang diberikan oleh guru, dan peneliti juga menemukan data hasil belajar siswa pada ujian tengah semester 1 kelas IV A mata pelajaran Matematika

dari 30 orang siswa hanya 19 orang yang tuntas. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Rekap Nilai Murni Penilaian Tengah Semester (PTS) Semester Genap
SDN 16 Surau Gadang**

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai rata-rata	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
IV A	30	73	70	19	11

Dari hasil wawancara diperoleh fakta bahwa guru dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran. Hanya saja media konkret yang digunakan guru kurang mampu menarik minat belajar siswa yang suka bermain, berbicara diluar topik pelajaran dalam proses pembelajaran. Sehingga saat sesi latihan, banyak siswa yang tidak bisa menjawab soal latihan sehingga ada siswa yang mencontoh jawaban temannya atau mengosongkan jawabannya. Hal ini dikarenakan banyak siswa yang tidak memperhatikan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari permasalahan tersebut perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa permainan edukatif dalam proses pembelajaran matematika di kelas IV A SDN 16 Surau Gadang. Media permainan edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran membuat siswa bisa belajar sambil bermain sehingga siswa yang suka bermain, berbicara diluar topik pelajaran dan jarang memperhatikan guru menerangkan pelajaran menjadi tertarik untuk belajar. Melalui media permainan diharapkan siswa dapat memperoleh kesenangan tanpa adanya paksaan, sehingga siswa akan merasa senang untuk melakukannya dan

terhibur. Adapun jenis permainan edukatif yang akan dikembangkan adalah permainan ular tangga yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan siswa.

Permainan ular tangga dipilih karena permainan ini diciptakan pada tahun 1870 dan tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, sehingga setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Permainan ular tangga pada umumnya yaitu permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak. (Atmoko, 2017:121). Permainan ini populer dikalangan anak-anak Indonesia karena dari dulu sampai sekarang anak-anak sering memainkannya, bahkan sekarang anak-anak bisa memainkannya melalui aplikasi di sebuah *gadget*. Media permainan ular tangga yang dikembangkan berupa latihan penanaman konsep. Media permainan ini digunakan untuk mengulang (*review*) pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru melalui soal latihan.

Kelebihan dari permainan ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti sekaligus yang membedakannya dengan penelitian sebelumnya dalam proses permainan adalah : (1) Media permainan ular tangga digunakan untuk mengulang (*review*) pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru serta melatih siswa untuk mengerjakan soal-soal yang berhubungan dengan pelajaran. (2) Siswa dituntut untuk menjawab soal tanpa mencontek karena soal diberikan secara langsung dan dijawab langsung tanpa bantuan teman karena setiap siswa bersaing untuk menjawab soal untuk menjadi pemenang. (3) Permainan ini nantinya akan menggunakan wasit untuk menentukan jalannya permainan. (4) jawaban pemain akan didiskusikan agar setiap jawaban soal diketahui oleh seluruh pemain. Jika

semua pemain sepakat dengan jawaban yang diberikan salah satu pemain, dan jawaban yang disepakati juga sesuai dengan kunci jawaban, maka pemain tersebut baru boleh mengocok dadu.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Matematika Materi Statistika Kelas IV SDN 16 Surau Gadang”**.

A. Identifikasi Masalah

Adapun permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru sudah konkret, hanya saja media tersebut kurang mampu menarik minat belajar siswa.
3. Saat guru menjelaskan materi pelajaran siswa juga terlihat berbicara diluar topik pelajaran dengan teman di sebelahnya, ada juga beberapa orang siswa yang memainkan mainan yang dibawanya dari rumah.
4. Pada saat sesi latihan, banyak siswa yang tidak bisa menjawab soal latihan sehingga ada siswa yang mencontoh jawaban temannya atau mengosongkan jawabannya karena tidak paham.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah serta kemampuan peneliti yang terbatas maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika materi statistika kelas IV SDN 16 Surau Gadang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah rancangan pengembangan media permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika materi statistika kelas IV SDN 16 Surau Gadang yang valid, praktis dan efektif”?

D. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk “Menghasilkan produk media permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika materi statistika kelas IV SDN 16 Surau Gadang yang valid, praktis dan efektif”.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menggunakan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran materi statistika.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat meningkatkan kualitas pembelajaran kelas IV SDN 16 Surau gadang.
4. Bagi peneliti yang lain, hasil penelitian dapat menambah wawasan dan memotivasi peneliti untuk meningkatkan ilmu yang dimiliki.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika materi statistika dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media permainan ular tangga terdiri dari papan permainan, dadu, pion, dan kartu petunjuk permainan.
2. Pada papan permainan dibuat dari karton jerami yang berukuran 42 cm x 42 cm dengan rincian:
 - a. Garis tepi atas dan bawah pada papan permainan berukuran 3 cm
 - b. Garis tepi kiri dan kanan pada papan permainan berukuran 3 cm
 - c. Luas penampang kotak berukuran 36 cm x 36 cm.
 - d. Luas satuan kotak berukuran 6 cm x 6 cm.
3. Papan permainan dibuat berbentuk puzzel yang bisa dibongkar pasang. sehingga papan permainan mempunyai dua sisi yang berbeda.
 - a. Sisi papan permainan pertama dengan latar belakang warna hijau dan kuning mempunyai kantong dimana di dalam kantong tersebut terdapat 28 kotak berisi pertanyaan dan 8 kotak yang tidak terdapat pertanyaan.
 - b. Sisi papan permainan kedua dengan latar belakang hijau dan kuning adalah kunci jawaban dari kotak yang berisi pertanyaan dan gambar emotikon bagi kotak yang tidak terdapat pertanyaan.
 - c. Terdapat 36 kotak di setiap sisi papan permainan.

- d. Kotak Start dilambangkan dengan gambar bendera dan kotak finish dilambangkan dengan gambar mahkota.
 - e. Kotak dengan gambar karakter kartun berjumlah 6 buah, 1 kotak bendera dan ditambah 1 kotak mahkota adalah kotak yang tidak berisi soal. Dan 28 kotak sisanya adalah kotak yang berisi soal.
 - f. Terdapat juga kotak yang berisi 3 buah gambar ular dan 3 buah gambar tangga.
4. Pion permainan sebanyak 6 buah dibuat dari karton jerami dan gambar karakter kartun yang terdiri dari 6 karakter gambar yaitu, Mickey Mouse, Hello Kitty, Upin, Ipin, Keropi dan Doraemon. Pion dibuat dengan karakter kartun agar bisa menarik perhatian siswa untuk bermain.
 5. Dadu dibuat dari kertas karton berbentuk kubus dengan 6 sisi.
 6. Kartu petunjuk permainan dibuat dari kertas karton. Dengan ukuran 24 cm x 16.5 cm.