

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan Sekolah dasar (SD). Susanto (dalam Putri, 2017:2) 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 kerana 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, 2013 : 10). Lebih lanjut Arsyad (2013: 29) mengatakan 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 25 Oktober 2018 peneliti melakukan observasi di kelas IV B SDN 47 Korong Gadang untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran matematika. 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 sering keluar masuk kelas tanpa permisi, berbicara diluar topik pelajaran dengan teman sebangku dan memainkan benda atau permainan yang dibawanya dari rumah. Sehingga siswa sering tidak memperhatikan penjelasan materi pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran.

Dalam sesi wawancara yang dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2018 peneliti juga menemukan data hasil belajar siswa pada ujian tengah semester 1 kelas IV B mata pelajaran Matematika dari 31 orang siswa hanya 18 orang yang tuntas adapun daftar nilai siswa bisa dilihat di Lampiran I halaman 82. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Jumlah Nilai Rata-Rata dan Ketuntasan Siswa Kelas IV B SDN 47 Korong Gadang

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai rata-rata	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
IV B	31	68	80	18	13

Dari hasil wawancara diperoleh fakta bahwa guru dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran berupa benda nyata dalam menjelaskan konsep materi seperti menggunakan rol busur untuk mengajarkan

materi pengukuran sudut. Hanya saja media konkret yang digunakan guru belum mampu menarik minat belajar siswa yang suka bermain, berbicara diluar topik pelajaran dalam proses pembelajaran dan sering keluar masuk kelas tanpa permisi. 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 B SDN 47 Korong 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 dan kedalaman materi pelajaran.

Permainan ular tangga dipilih karena permainan ini diciptakan pada tahun 1870 dan tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, sehingga setiap orang dapat 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 pemahaman konsep bukan untuk menanamkan konsep materi pelajaran. Media permainan ini digunakan untuk mengulang (*review*) pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru melalui soal latihan beserta materi yang digunakan untuk membantu siswa menjawab soal.

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.

Kelebihan dari permainan ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti sekaligus yang membedakannya dengan penelitian sebelumnya dalam bentuk

media adalah (1) Papan permainan bisa dibongkar pasang karena dibuat berbentuk puzzle. (2) Desain kartu jawaban dan kartu soal juga dibuat mengikuti tampilan kotak soal pada papan permainan. (3) Papan permainan dihiasi dengan gambar karakter kartun sangat dikenal siswa yaitu Spongebob, Patrick, Upin, Ipin dan Doraemon yang membuat tampilan media menjadi menarik untuk siswa SD.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pengukuran Sudut Kelas IV SDN 47 Korong Gadang”**.

B. 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 belum 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 dan izin keluar masuk kelas
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.

C. 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 pengukuran sudut kelas IV SDN 47 Korong Gadang.

D. 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 pengukuran sudut kelas IV SDN 47 Korong Gadang yang valid, praktis dan efektif”?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk “Menghasilkan produk media permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika materi pengukuran sudut kelas IV SDN 47 Korong Gadang yang valid, praktis dan efektif”.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat hasil 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 pengukuran sudut.
3. Bagi sekolah hasil penelitian dapat meningkatkan kualitas pembelajaran kelas IV SDN 47 Korong gadang.

4. Bagi peneliti yang lain hasil penelitian dapat menambah wawasan dan memotivasi peneliti untuk meningkatkan ilmu yang dimiliki.

G. Spesifikasi Produk

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

1. Media permainan ular tangga terdiri dari papan permainan, kartu soal dadu, pion, dan kartu petunjuk serta jawaban.
2. Pada papan permainan dibuat dari karton jerami yang berukuran 31 cm x 31 cm dengan rincian:
 - a. Garis tepi atas dan bawah pada papan permainan berukuran 3 cm x 31 cm
 - b. Garis tepi bawah dan atas 3 cm x 25 cm
 - c. Luas penampang kotak berukuran 25 cm x 25 cm
 - d. Luas satuan kotak berukuran 5 cm x 5 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 merah muda, sisi yang kedua dengan latar belakang warna biru dan kuning.
 - b. Terdapat 25 kotak di setiap sisi papan permainan.

- c. Sisi pertama dengan warna latar hijau-merah muda terdapat 19 kotak berisi pertanyaan, dan 6 kotak lainnya tidak terdapat pertanyaan. Begitupun dengan sisi kedua dengan warna latar biru-kuning
 - d. Kotak Start dilambangkan dengan gambar bendera dan kotak finish dilambangkan dengan gambar mahkota
 - e. Kotak dengan gambar karakter kartun berjumlah 5 buah dan ditambah 1 kotak mahkota adalah kotak yang tidak berisi soal. Dan 18 kotak sisanya adalah kotak yang berisi soal ditambah 1 kotak bendera.
 - f. Terdapat juga kotak yang berisi 2 buah gambar ular dan 2 buah gambar tangga.
4. Kartu soal berjumlah 50 kartu dengan rincian 25 untuk kartu soal papan hijau-merah muda dan 25 kartu untuk soal papan permainan biru-kuning. Dengan ukuran seluas 8 cm x 7 cm terbuat dari kertas karton.
- a. Bentuk soal pada kartu soal untuk tampilan kotak warna hijau-merah muda yaitu soal objektif, dan bentuk soal pada kartu soal kotak warna biru-kuning yaitu soal essay.
 - b. Tampilan depan kartu soal mengikuti tampilan kotak pada papan permainan.
 - c. Penomoran pada kartu soal sama dengan penomoran pada kotak papan permainan
 - d. Tampilan belakang kartu soal berisi soal dan gambar emotikon senyum.

- e. Tampilan depan kartu dengan gambar karakter kartun sebanyak 5 buah dan 1 kotak gambar mahkota, pada tampilan belakangnya berisi gambar emotikon senyum yang berarti tidak ada soal yang harus dijawab oleh pemain.
 - f. Tampilan depan kartu tanpa karakter kartun dan ditambah 1 kotak gambar bendera pada tampilan belakangnya berisi soal yang harus dijawab oleh pemain.
5. Pion permainan sebanyak 5 buah dibuat dari karton jerami dan gambar karakter kartun yang terdiri dari 5 karakter gambar yaitu, Spongebob, Patrick, Upin, Ipin dan Doraemon. Pion dibuat dengan karakter kartun agar bisa menarik perhatian siswa untuk bermain.
 6. Dadu dibuat dari kertas karton berbentuk kubus dengan 6 sisi
 7. Kartu petunjuk permainan dan kunci jawaban dibuat dari kertas karton. Kertas tersebut dilipat menjadi 3 bagian, bagian 1 untuk kartu petunjuk permainan, bagian 2 untuk kunci jawaban tampilan papan hijau-merah muda, dan bagian 3 untuk kunci jawaban tampilan papan biru-kuning. Dengan ukuran satu bagian adalah 25 cm x 10 cm.