

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha yang terencana dalam mengembangkan proses perubahan tingkah laku peserta didik. Perubahan tingkah laku tersebut seperti aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dilaksanakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang optimal bagi peserta didik yang melibatkan media pembelajaran sebagai sarana yang dimanfaatkan oleh untuk menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru yang menghendaki peserta didiknya dapat memahami materi yang diajarkan secara optimal akan berusaha untuk menggunakan media pembelajaran seoptimal mungkin.

Media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu sebuah media yang bisa dikombinasikan dengan permainan. Menurut Arsyad (2017:4), “Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Penggunaan media pembelajaran harus benar-benar diperhatikan oleh guru. Pemilihan jenis media ini berdasarkan karakteristik siswa yang cenderung suka bermain dan aktif, salah satu media yang cocok dengan karakteristik siswa yaitu media pembelajaran berupa permainan. Melalui media permainan ini ketika siswa belajar akan merasa senang dan tidak adanya paksaan, sehingga siswa akan merasa terhibur. Selain itu proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran matematika di SD, peneliti melakukan observasi di SDN 94/III Siulak Deras Kerinci, dari tanggal 4-5 Februari 2019. Peneliti menemukan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika berlangsung satu arah yaitu dari guru ke siswa sehingga siswa hanya menerima apa yang dijelaskan guru kemudian menyalin catatan yang diberikan guru. Guru juga hanya menggunakan bahan ajar dari buku cetak saja, sehingga proses pembelajaran tidak melibatkan siswa aktif dalam belajar. Serta ketika diberi soal latihan siswa tidak mengerjakan dengan serius dan hanya mencontek dengan teman kemudian jalan-jalan di dalam kelas.

Peneliti juga menemukan data hasil belajar ujian tengah semester dari guru kelas III SDN 94/III Siulak Deras Kerinci pada mata pelajaran matematika rata-rata hasil belajar siswa masih rendah dari KKM. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Matematika di SDN 94/III Siulak Deras Kerinci adalah 80. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dapat terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Nilai Rata-rata Ujian Tengah Semester 1 pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 94/III Siulak Deras Kerinci Tahun Ajaran 2018/2019

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
1	III	24	63	80	11	13

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media permainan monopoli matematika pada materi sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah. Menurut Rufayda (2012), pengembangan permainan monopoli sebagai media dalam pembelajaran digunakan sebagai tindakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan. Selain itu, permainan media monopoli memiliki kesesuaian fungsi dari penggunaan media pembelajaran, khususnya media visual. Media permainan monopoli yang dikembangkan dengan soal-soal latihan, disamping siswa bermain siswa juga dapat mengerjakan soal-soal latihan dengan baik sehingga media ini akan digunakan dalam pemberian latihan kepada siswa. Tujuan pemilihan media permainan monopoli ini adalah untuk memberikan latihan agar semua siswa mengerjakan latihan dengan baik dan tidak lagi mencontek dengan teman serta latihan yang diberikan dalam bentuk sebuah permainan sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengerjakannya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Matematika Sifat-Sifat Operasi Hitung Pada Bilangan cacah Kelas III SD Negeri 94/III Siulak Deras Kerinci”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ditemukan beberapa permasalahan yang perlu dikaji sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran matematika masih berjalan satu arah yaitu dari guru ke siswa

2. Siswa siswa hanya menyalin catatan yang diberikan oleh guru.
3. Guru hanya menggunakan bahan ajar dari buku cetak saja dan tidak melibatkan siswa aktif dalam belajar
4. Siswa tidak mengerjakan soal latihan dengan serius dan hanya mencontek dengan temannya saja.
5. Belum tersedianya media yang melibatkan keaktifan dan menarik bagi siswa di SDN 94/III Siulak Deras Kerinci.
6. Hasil belajar siswa masih banyak yang tidak mencapai nilai KKM.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media permainan monopoli pada mata pelajaran matematika pada materi sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah Kelas III SD Negeri 94/III Siulak Deras Kerinci.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang ditemukan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas media permainan monopoli pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah kelas III SDN 94/III Siulak Deras Kerinci yang dikembangkan?
2. Bagaimana praktikalitas media permainan monopoli pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah panjang kelas III SDN 94/III Siulak Deras Kerinci yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan produk media permainan monopoli pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah kelas III SDN 94/III Siulak Deras yang valid.
2. Untuk menghasilkan produk media permainan monopoli pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah kelas III SDN 94/III Siulak Deras yang praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, dapat memberikan latihan agar semua siswa mengerjakan latihan dengan baik dan tidak lagi mencontek dengan temannya .
2. Bagi guru, sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran dan dapat mengoptimalkan penggunaan media dalam pembelajaran Matematika selanjutnya.
3. Bagi sekolah, meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajarnya ikut meningkat dan meningkatkan citra sekolah dimasyarakat.

G. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan monopoli sebagai media pembelajaran siswa kelas III SDN 94/III Siulak Deras Kerinci. Permainan monopoli ini dirancang sesuai dengan materi pembelajaran kelas III yaitu sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah. Tetapi media

permainan monopoli yang dikembangkan tidak hanya dapat digunakan untuk satu materi melainkan dapat digunakan untuk bermacam-macam materi. Sehingga media yang dikembangkan ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran selanjutnya dan juga dapat digunakan untuk semua kelas. Terinspirasi dari karakteristik anak-anak, alat permainan ini mengambil konsep belajar sambil bermain. Sehingga dapat menumbuhkan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Setelah mengumpulkan data dan informasi, selanjutnya peneliti merancang produk yang dihasilkan. Sebelum mendesain produk, akan dijadikan tahapan-tahapan garis besar dalam mengembangkan produk yang akan dilakukan, diantaranya :

- a. Perancangan desain awal media permainan monopoli matematika dengan menggunakan jenis kertas *Art carton*. Kertas ini licin, mengkilap dan tebal. Kertas tersebut dijadikan bahan dasar pembuatan media permainan monopoli.
- b. Media monopoli berbentuk persegi.
- c. Pembuatan desain media monopoli dengan menggunakan *software CorelDraw X7*.
- d. Lapisan bawah kertas menggunakan kertas jerami.
- e. Pinggiran monopoli tersebut, diberi peluang yang sama untuk penempatan kartu.
- f. Setiap kotak monopoli terdapat kolom kartu pertanyaan dibawahnya.

- g. Merumuskan pertanyaan-pertanyaan terkait pada materi sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah dengan kalimat-kalimat yang mudah dipahami oleh siswa kelas III.
- h. Perancangan petunjuk pelaksanaan penggunaan media permainan monopoli.