

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses yang dilakukan guru dengan peserta didik. Dalam rangkaian proses pembelajaran tersebut terjadi perubahan-perubahan dari segi kognitif dan psikologi pada peserta didik. Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam perkembangan masyarakat dan individu. Pendidikan kelas awal memiliki peran utama dalam membentuk pemahaman anak-anak terhadap dunia di sekitar mereka. Kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar dengan menggunakan suatu media matematika dapat menjadi pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Pernyataan tersebut sesuai dengan yang dinyatakan oleh (Yayuk, 2019) “matematika adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang perhitungan, pengkajian, dan penggunaan nalar atau kemampuan berpikir seseorang secara logika dan pikiran logis, kritis analisis dan sistematis”.

Pembelajaran matematika pada peserta didik kelas awal tak jarang ditemukan pembelajaran matematika yang bersifat abstrak. Dalam memberikan pemahaman terkait konsep matematika yang bersifat abstrak, media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting. Menurut (Mashuri, 2019) “media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi

edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna”. Media pembelajaran yang sesuai maka akan membentuk proses pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran yang bermakna dapat tercipta dengan adanya media pembelajaran yang mendukung peserta didik secara aktif berpikir menyelesaikan masalah. (Prayitno dkk., 2022) menjelaskan “Pembelajaran matematika bermakna berbasis *mathematical thinking* merupakan pembelajaran matematika secara bermakna yang mengacu pada komponen berpikir matematis. Dalam pembelajaran ini, siswa dilibatkan secara aktif dalam menyelesaikan masalah sehingga pembelajaran nantinya akan bermakna”.

SDN Sentul 1 Purwodadi dengan jumlah 24 peserta didik di kelas V, yang terdiri dari 12 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan dengan menerapkan Kurikulum Merdeka. Pembelajaran matematika materi kongruen, kesulitan yang dihadapi oleh guru adalah penggambaran bangun yang kongruen bagi peserta didik. Guru menggunakan dua cara untuk menggambarkan bangun yang kongruen kepada peserta didik. Cara yang pertama adalah dengan menggambarkan langsung di papan tulis dan cara kedua dengan menunjukkan gambar bangun yang kongruen yang sudah di print.

Penyampaian materi dengan kedua cara tersebut memiliki kekurangan tersendiri. Untuk menggambarkan langsung di papan tulis, permasalahan yang dihadapi oleh guru adalah bangun yang digambarkan kurang akurat dan sesuai. Setelah guru menggunakan media berupa print gambar, peserta didik terlihat kurang tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Hal ini dikarenakan media yang dibuat oleh guru hanya berbentuk print gambar. Hal tersebut membuat pembelajaran terutama untuk peserta didik masih kurang paham

dengan materi yang disampaikan guru. Dengan begitu guru harus mengulang kembali materi yang disampaikan. Jika hal tersebut terus dilakukan, maka akan memakan waktu yang membuat alokasi waktu tidak tepat dan berimbas pada durasi penyampaian materi berikutnya.

Pembelajaran materi yang bersifat abstrak, guru menggunakan *Game* sebagai strategi untuk menarik minat peserta didik dalam mengerjakan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD). Hal tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dalam kaitannya dengan media pembelajaran materi kongruen, guru belum menemukan media pembelajaran berbasis permainan yang pas untuk materi kongruen. Penggunaan media yang memprioritaskan peserta didik untuk belajar sambil bermain dianggap mendukung penerimaan materi pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan media berbasis permainan yang digunakan guru dalam mata pelajaran matematika materi bilangan cacah. Guru menggunakan media permainan gelas bilangan dengan cara bermain meletakkan stik ke dalam gelas yang sesuai dengan nilai bilangan yang telah ditentukan. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan, maka penerimaan materi oleh peserta didik lebih efektif. Dalam konteks ini, pemaparan guru menyoroti perlunya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran untuk menarik minat peserta didik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam materi kongruen.

Keterangan dari guru tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kebutuhan yang diperlukan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran yaitu untuk menciptakan sarana yang menarik, menyenangkan dan memiliki manfaat dalam proses pembelajaran, khususnya dalam matematika materi kongruen. Media

pembelajaran ini berbentuk dua dimensi. Media dua dimensi merupakan media yang tepat karena sesuai dengan materi matematika kongruen bangun datar. Sehingga dengan media tersebut peserta didik dapat menyusun bangun datar sesuai dengan bentuk dan ukuran yang tepat sesuai dengan potongannya.

Mengacu pada penelitian terdahulu pengembangan Media *Board games* Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar pada mata pelajaran materi *aproksimasi* di kelas II di sekolah dasar. Dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan data bahwa media pembelajaran memiliki nilai perhatian yang mencakup ketertarikan terhadap media *board games* dan kemudahan dalam memahami materi pelajaran sebesar 96% . Aspek ketertarikan yang mencakup Tidak membosankan, Berbeda dengan media yang biasa digunakan, dan Kesesuaian dengan latar belakang kemampuan siswa memiliki nilai sebesar 94%. Aspek keyakinan yang mencakup motivasi belajar, aktivitas belajar, mengkonstruksi pengetahuan dan pemahaman peserta didik memperoleh nilai 98%.

Mengacu pada hasil penelitian pengembangan media *board game* egrang batok dan temuan permasalahan. Maka dalam penelitian ini rancangan pengembangan media pembelajaran berfokus pada pembelajaran berbasis permainan yang menarik. Penelitian ini berfokus pada pengembangan *board game* yang menarik, inovatif, dan dapat memudahkan peserta didik mempelajari materi secara mandiri. Pengembangan media berdasar materi pokok kongruen bangun datar sebagai sumber belajar Matematika SD kelas V serta pengembangan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *board game* sebagai sumber belajar Matematika dengan judul “Pengembangan Media *Board game* BATAKO

“Bangun Kota Kongruen” Materi Kongruen Mata Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar”

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan dari latar belakang maka dapat dirumuskan rumusan masalah yaitu :

Bagaimana proses pengembangan media *board game* BATAKO “Bangun Kota Kongruen” dalam pembelajaran matematika kelas V SD yang valid ?

### **C. Tujuan Penelitian & Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian pengembangan ini yaitu:

Mendeskripsikan proses pengembangan media *board game* BATAKO “Bangun Kota Kongruen” dalam pembelajaran matematika kelas V SD yang valid.

### **D. Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Spesifik produk yang dikembangkan dalam penelitian ini mencakup dua hal yaitu :

## 1. Konten

Tabel 1.1 Capaian Pembelajaran

CP	TP	INDIKATOR
<p>Peserta didik dapat mengonstruksi dan mengurai bangun (kubus, balok, dan gabungannya) mengenai visualisasi spasial (bagian depan, atas, dan samping). Mereka dapat membandingkan karakteristik antar bangun datar dan antar bangun ruang. Mereka dapat menentukan lokasi pada peta yang menggunakan sistem berpetak.</p>	<p>Peserta didik dapat memahami karakteristik bangun datar kongruen, segi tiga, persegi, persegi panjang, jajar genjang, trapesium.</p>	<p>1. Melalui pembelajaran peserta didik mampu <b>menjelaskan (C2)</b> bangun kongruen segi tiga, persegi, persegi panjang, jajar genjang, trapesium dengan benar</p> <p>2. Melalui pembelajaran peserta didik mampu <b>menentukan (C3)</b> bentuk bangun datar segi tiga, persegi, persegi panjang, jajar genjang, trapesium yang kongruen dengan tepat</p> <p>3. Melalui pembelajaran peserta didik mampu <b>membuktikan (C5)</b> bangun datar segi tiga, persegi, persegi panjang, jajar genjang, trapesium yang kongruen dengan tepat</p> <p>4. Melalui pembelajaran peserta didik mampu <b>membuat (P3)</b> gambar yang kongruen dari berbagai bentuk bangun datar segi tiga, persegi, persegi panjang, jajar genjang, trapesium.</p>

## 2. Konstruk

Dalam suatu pengembangan media pembelajaran, konstruk berisi tampilan produk yang dikembangkan.

- a. Ukuran 40cm x 40cm untuk papan *board game*
- b. Material yang digunakan untuk *board game* triplek dan kayu
- c. Gambar *board game* dari stiker vinyl yang ditempelkan di kotak luar
- d. Kartu berbahan kertas art paper
- e. Ukuran kartu 9,5cmx14cm
- f. Terdapat 2 dadu kubus

## E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis dan manfaat teoritis yang berguna untuk peserta didik.

### 1. Manfaat Praktis

- a. Pengembangan media ini harapannya media ini memberikan kemudahan bagi guru dalam memberikan pemahaman konsep bangun datar kongruen.
- b. Pengembangan media ini harapannya bagi peserta didik dapat memudahkan memahami materi pembelajaran materi kongruen dengan penyampaian yang menarik dan menyenangkan.

### 2. Manfaat Teoritis

- a. Pengembangan media pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Pengembangan media ini bisa digunakan untuk mendukung penelitian-penelitian selanjutnya berkaitan dengan pembelajaran matematika.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

### 1. Asumsi Pengembangan

- a. SDN Sentul 1 Pasuruan sudah menerapkan kurikulum merdeka pada kelas 1-6 Sekolah dasar.
- b. Peserta didik mengenal permainan *board game* dari permainan yang sudah mereka kenal terlebih dahulu yaitu permainan monopoli.
- c. Sebagian peserta didik mengetahui konsep kongruen matematika.

### 2. Keterbatasan pengembangan

- a. Pengembangan produk disesuaikan dengan karakter peserta didik kelas V, sehingga produk pengembangan hanya diperuntukkan untuk peserta didik kelas V.
- b. Pembuatan media ini hanya membuat *board game* dengan muatan pelajaran matematika materi kongruen
- c. Uji coba produk terbatas hanya untuk peserta didik kelas V SDN Sentul 1, Purwodadi Pasuruan.

## G. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran merupakan wadah untuk penyampaian suatu materi pelajaran kepada peserta didik dengan kombinasi komunikasi verbal dalam bentuk tulisan yang dikemas dengan makna yang jelas.
2. *Board game* adalah permainan papan yang digunakan orang untuk bermain dengan papan permainan yang seru dan menyenangkan.

3. BATAKO “Bangun Kota Kongruen” merupakan permainan yang diadopsi dari permainan monopoli dengan muatan pembelajaran matematika materi kongruen.
4. Kongruen merupakan keadaan dimana dua bangun datar dinyatakan memiliki bentuk sama, ukuran sama, dan memiliki kesesuaian antar titik sudut yang bersesuaian sama besar.

