

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di sekolah dasar memegang peranan penting dalam pembangunan suatu negara dan kualitas sumber daya manusia yang unggul. Pengembangan Pendidikan di Indonesia tidak lepas dari pembaharuan kurikulum dalam suatu periode tertentu. Kurikulum yang digunakan ialah kurikulum Merdeka. Kurikulum aslinya sendiri telah ditetapkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi sejak tahun 2022. Mulai tahun 2023, penerapan kurikulumnya menggunakan kurikulum Merdeka.

Matematika adalah ilmu yang mempelajari bilangan, struktur, ruang, dan perubahan. Cakupannya meliputi aritmetika, aljabar, geometri, kalkulus, dan analisis. Selain mengembangkan kemampuan berhitung, matematika juga melatih berpikir logis dan kemampuan menganalisis masalah untuk mendukung pengembangan diri.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi karena berfungsi sebagai dasar dan penunjang bagi ilmu pengetahuan lainnya. Matematika juga sangat dibutuhkan peserta didik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, seperti operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, serta penerapan berbagai konsep lainnya (Sholehah dkk., 2017).

Pendidikan mempengaruhi kualitas manusia. Pembelajaran yang baik tentunya menghasilkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik memberikan materi pembelajaran berdasarkan dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran matematika pada

tingkat sekolah dasar ditujukan untuk mengajarkan konsep-konsep matematika. Namun, bagi peserta didik sekolah dasar, objek matematika abstrak memerlukan tindakan dan peragaan, dengan bantuan media pembelajaran, materi matematika yang abstrak disajikan dalam pendekatan yang lebih konkret dan nyata (terdapat visualisasi) (Malasari, et al, 2017).

Proses pembelajaran dapat ditunjang oleh berbagai faktor, seperti peran guru serta penerapan metode, strategi, teknik, dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Sudjana dan Rivai, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar memberikan banyak manfaat, antara lain menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar, membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, menciptakan variasi dalam metode pengajaran sehingga mengurangi kejenuhan, serta mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Sutirman, 2013).

Materi bilangan pecahan merupakan materi dasar yang harus dikuasai peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar. Materi bilangan pecahan sendiri merupakan materi dasar yang konsepnya digunakan untuk ke jenjang yang lebih tinggi. Materi ini juga banyak diterapkan sebagai pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya seperti dalam pembagian pizza kepada sejumlah orang, untuk mengetahui berapa bagian yang didapatkan masing-masing orang maka memerlukan konsep pecahan untuk digunakan.

Di zaman modern seperti sekarang, dibutuhkan inovasi baru dalam dunia Pendidikan. Karena peserta didik cenderung menyukai pembelajaran yang dikaitkan langsung dengan alat bantu pembelajaran (Masturah, et al, 2018). Sebagian besar peserta didik di sekolah dasar menyukai permainan dan senang menghabiskan waktu mereka dengan bermain. Pembelajaran melalui permainan adalah salah satu jenis pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar.

Dengan demikian, peranan guru dalam proses pemilihan media pembelajaran sangatlah penting karena, guru dapat menentukan media mana yang sesuai untuk melatih peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, agar peserta didik dapat berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, serta meningkatkan hasil belajar maka diperlukan Teknik maupun strategi yang menarik dan diminati oleh peserta didik, hal ini dapat berupa pengembangan media pembelajaran yang tepat dan menarik.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang digunakan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu atau mempermudah guru dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad media pembelajaran adalah sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sarana fisik yang dimaksud berupa alat fisik yang dapat menyajikan peran serta merangsang siswa untuk belajar, contoh buku, film, kaset, dan lainnya. Ruth Lautfer dalam Tafonao menjelaskan bahwa media pembelajaran mempunyai peran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi, meningkatkan kreatifitas peserta didik, dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Peserta didik di sekolah dasar sering kali merasa jenuh dalam belajar matematika, dikarenakan menurut mereka matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan. Maka dari itu, guru harus memiliki keterampilan dalam memilih dan memakai media belajar sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar dapat menggapai sebuah keberhasilan dalam proses pendidikan dalam pengajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di SDN Tegalgondo No.301 dikelas IV, pada tanggal 30 Juli 2024 diketahui bahwa disekolah tersebut mempunyai media

komik bilangan pecahan yang berada di perpustakaan. Namun tidak digunakan saat pembelajaran dikelas. Sehingga, guru hanya sekedar menggunakan metode ceramah. Sehingga, membuat peserta didik merasa bosan dan asik bermain sendiri dengan temannya yang menimbulkan keributan di dalam kelas. Solusi untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran yang menyenangkan ialah guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan lebih bervariasi. Tujuan menggunakan media selama proses pembelajaran ialah untuk membantu peserta didik mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Adanya media pembelajaran berbasis permainan, merupakan solusi untuk mengatasi kebosanan peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan pengamatan diatas diperlukan sebuah media pembelajaran yang berupa permainan monopoli bilangan pecahan. Dikarena media sebelumnya berupa media komik bergambar terkait bilangan pecahan, yang membuat anak -anak ngerasa bosan jika hanya membaca nya saja. Permainan sendiri merupakan suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang berguna dalam membantu anak dalam menguasai konflik dan kecemasan. Singer berpendapat bahwa “Bermain juga memberikan suatu cara bagi anak dalam meningkatkan laju masuknya perangsangan (stimulus) baik dari luar maupun dari dalam, ialah aktivitas otak yang secara tetap memainkan kembali serta merekam pengalaman yang dilakukan anak. Melalui permainan anak juga dapat mengoptimalkan kecepatan stimulus dari luar serta dalam, karna anak merasakan emosi yang menyenangkan”.

Tata cara memainkan media monopoli ini dengan menggunakan dadu dalam tiap permainan. Cara bermain monopoli setiap kali pemain mendarat disuatu tempat, maka mereka harus menyelesaikan soal matematika untuk mendapatkan point tersebut. Selama permainan, terdapat beberapa soal dari tiap bidangnya, dan terdapat hukuman apabila pion berhenti area

tersebut. Apabila pion berhenti di area tersebut, maka pemain harus mendapatkan dadu dengan angka yang berjumlah enam atau mengurangi point sebanyak 20 untuk bebas dari hukuman. Setelah permainan selesai akan dihitung masing-masing jumlah point yang telah di dapatkan oleh peserta didik.

Perbedaan monopoli yang peneliti bikin dengan monopoli sebelumnya ialah monopoli ini memiliki pemahaman materi yang terletak di kartu petunjuk, berisi soal dalam tiap kotaknya dan tidak ada soal cerita terkait bilangan pecahan. Media Monopoli sendiri memiliki keunggulan. Keunggulan berupa belajar bilangan pecahan dengan bermain monopoli agar peserta didik tidak merasa bosan, dan merasa tertarik untuk memainkannya. Media monopoli juga dapat meningkatkan motivasi siswa dan menumbuhkan minat siswa terhadap pembelajaran. Dengan menggunakan media monopoli dalam pembelajaran matematika, peserta didik dituntut untuk dapat menguasai materi dengan menyenangkan. Peserta didik juga dapat belajar dengan lebih interaktif dan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam matematika.

Salah satu materi yang harus dikuasai peserta didik pada mata pelajaran matematika adalah operasi bilangan pecahan. Karena pada materi berikutnya diperlukan kemampuan dalam mengerjakan bilangan pecahan tersebut. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti berinisiatif mengembangkan media yang sesuai dengan materi pembelajaran bilangan pecahan yaitu media pembelajaran Monopoli Bilangan Pecahan (MOBICAH).

Media pembelajaran Monopoli pada pembelajaran matematika adalah alat atau media yang digunakan untuk mengajarkan atau melatih keterampilan matematika melalui permainan. Media pembelajaran monopoli merupakan media visual yang berbentuk papan permainan yang dilengkapi dengan beberapa kumpulan soal terkait bilangan pecahan untuk dapat

mengumpulkan point tersebut. Media monopoli sendiri sebelumnya sudah pernah dikembangkan oleh (Permatasari et al., 2024) dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Matematika Berbasis Student Teams Achievement Divisions untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Pecahan Kelas V Semester 2 Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan ini ialah “Bagaimana pengembangan media pembelajaran Monopoli Bilangan Pecahan (MOBICAH) pada mata pelajaran matematika kelas IV SD.

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Tujuan Penelitian dan pengembangan yang diharapkan peneliti dari penelitian pengembangan Media Monopoli Bilangan Pecahan “Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep pembelajaran matematika khususnya di materi bilangan pecahan kelas IV SD”

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Karakteristik produk yang akan dikembangkan oleh peneliti ialah media MOBICAH (Monopoli Bilangan Pecahan) pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Konten

a. Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase B, peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan antar-pecahan dengan pembilang satu (misalnya $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$) dan antar-pecahan dengan penyebut yang sama (misalnya $\frac{2}{8}$, $\frac{4}{8}$, $\frac{7}{8}$). Mereka dapat mengenali pecahan senilai menggunakan gambar dan simbol

matematika. Peserta didik menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan desimal. Mereka dapat menyatakan pecahan desimal persepuluhan dan perseratusan serta menghubungkan pecahan desimal perseratusan dengan konsep persen.

b. Tujuan Pembelajaran (TP)

Pada akhir fase B, peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan antar-pecahan dengan pembilang satu (misalnya $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$ dan antar-pecahan dengan penyebut yang sama (misalnya $\frac{2}{8}$, $\frac{4}{8}$, $\frac{7}{8}$). Peserta didik dapat mengenali pecahan senilai menggunakan gambar dan simbol matematika

c. Indikator Capaian Peserta Didik

1. Peserta didik dapat melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan
 2. Peserta didik dapat memecahkan masalah operasi hitung penjumlahan pecahan
 3. Peserta didik dapat membandingkan antar pecahan dengan pembilang satu dan antar pecahan dengan penyebut yang sama
 4. Peserta didik dapat mengurutkan bilangan pecahan dari terkecil ke pecahan terbesar
2. Konstruksi
- a. Bahan yang digunakan untuk monopoli ialah Papan kayu dan Banner.
 - b. monopoli berisi tentang soal yang berkaitan dengan bilangan pecahan.
 - c. Didalam monopoli terdapat hukuman dan beberapa soal terkait bilangan pecahan, yang mana tiap anak harus menjawab soal untuk mendapatkan point tersebut.
 - d. Terdapat panduan terkait tata cara bermain permainan MOBICAH (Monopoli Bilangan Pecahan)
 - e. Ukuran monopoli 1m x 1m

- f. Terdapat pemahaman materi terkait bilangan pecahan di kartu petunjuk

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan ini terhadap peserta didik ialah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, serta mempermudah siswa dalam memahami materi terkait bilangan pecahan melalui media dalam bentuk permainan agar peserta didik tidak bosan dan semangat dalam belajar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

1. Asumsi

- a. SDN Tegalgondo No. 301 telah menerapkan sistem pembelajaran dengan menggunakan kurikulum merdeka
- b. Peserta didik dapat menggunakan media Monopoli bilangan pecahan
- c. Kegiatan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan
- d. Guru dapat menggunakan media monopoli dalam membantu menjelaskan materi terkait bilangan pecahan

2. Keterbatasan

- a. Media monopoli bilangan pecahan ini hanya digunakan pada materi bilangan pecahan saja
- b. Peneliti merancang media Monopoli bilangan pecahan yang akan diuji coba hanya pada kelas IV SD, di SDN Tegalgondo No. 301

G. Definisi Operasional

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Media juga merupakan komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima.

b. Media Monopoli Bilangan

Media pembelajaran Monopoli bilangan pecahan ialah media visual yang digunakan dengan cara belajar sambil bermain. Media pembelajaran monopoli tidak hanya meningkatkan kemampuan belajar, namun dapat juga menjadikan pelajaran menyenangkan dan sebagainya. Dengan demikian peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran berlangsung

c. Matematika

Matematika merupakan ilmu yang berkaitan dengan penalaran dan tersusun secara logis mulai dari paling mudah ke paling rumit. Matematika merupakan ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan dengan yang lainnya yaitu Aljabar, analisis, geometri. Ini adalah disiplin ilmu mendasar dan komprehensif yang digunakan untuk memahami dan memecahkan masalah diberbagai bidang, termasuk sains, teknik, bisnis, dan kehidupan sehari-hari

d. Bilangan Pecahan

Bilangan pecahan merupakan bilangan yang memiliki rasio dari dua bilangan bulat. Bilangan pecahan sendiri ditulis dalam bentuk $\frac{a}{b}$, a merupakan pembilang yang berada di atas garis pecahan, dan b merupakan penyebut yang berada dibawah garis pecahan.