

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menteri pendidikan belum lama ini mengganti kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Tetapi, tidak semua sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka di terapkan hanya pada kelas 1 dan 4 saja. Pada kurikulum merdeka ini guru diminta untuk lebih interaktif. Pada kurikulum merdeka, proses pembelajaran matematika harus dibuat menyenangkan dan kreatif mungkin agar siswa dapat memahami pembelajaran tersebut dengan mudah. Rata-rata siswa saat belajar matematika merasa kebingungan, sulit memahami, dan membosankan. Adanya pendidik yang kreatif membuat pembelajaran matematika yang terlihat sulit menjadi menyenangkan. Matematika bermula oleh bahasa latin *mathanein* atau *mathemata* mempunyai arti belajar atau dipelajari (*Things that area learned*). Menurut Yayuk (2019 :1) Matematika termasuk sebuah bidang ilmu yang melatih penalaran berfikir logis serta sistematis saat mengatasi masalah serta menciptakan keputusan. Pembelajaran matematika merupakan mekanisme sosialisasi antar pendidik serta siswa yang mengikutsertakan wujud, susunan, besaran serta konsep lainnya yang berkaitan satu sama lain dalam jumlah beragam. Pada pembelajaran matematika ada beberapa materi seperti aljabar, geometri, dan pengukuran. Pada penelitian ini saya sebagai peneliti mengambil sebuah materi pengukuran.

Pengukuran merupakan sebuah alat yang diukur untuk membandingkan besaran (Roebiyanto, 2014). Pengukuran adalah sebuah alat untuk membandingkan sebuah benda satu dan benda yang sudah ditetapkan. Pengukuran termasuk ke dalam fase A yaitu dengan capaian siswa bisa membandingkan panjang serta berat benda dengan langsung serta membandingkan durasi waktu. Mereka bisa mengukur dan mengestimasi panjang benda memakai satuan tidak baku. Disini siswa diajarkan untuk mengukur dan membandingkan sebuah berat benda. Dengan bantuan media pembelajaran dapat mampu membantu proses belajar siswa.

Media pembelajaran ini termasuk suatu alat bantu guru saat pembelajaran melalui adanya media pembelajaran itu meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses belajar. Menurut Arsyad (2014 : 3) menyatakan jika media merupakan alat untuk memaparkan sebuah pesan atau informasi. Media pembelajaran ini sangatlah penting untuk guru serta siswa melalui diperolehnya media pembelajaran siswa tidak bosan saat pembelajaran berlangsung. Dengan adanya media, siswa yang menganggap sebuah materi pengukuran itu sulit menjadi sebuah materi yang menyenangkan. Untuk itu peneliti membuat sebuah media *Big Ladder Snake* / Ular Tangga Besar agar siswa tertarik akan pembelajaran matematika. Permainan ular tangga adalah suatu permainan yang bisa dipakai menjadi media pembelajaran.

Permainan ular tangga adalah suatu merupakan sebuah permainan yang terkenal dikalangan anak – anak, permainan ini dapat dijadikan media pembelajaran agar siswa tertarik dalam pembelajaran. Adanya media ini siswa dapat belajar dan bermain. Alat permainan edukatif ini merupakan sebuah sarana maupun peralatan supaya bermain dengan terdapat unsur edukatif serta bisa memperluas keahlian yang ada pada anak. Pendapat Rifai (2012:95) tujuandari permainan ular tangga agar siswa merasa senang dan mengerti akan sikap jujur dan mengetahui sebuah aturan. Permainan ular tangga yang di kombinasikan melalui kearifan lokal itu sangat bagus. Dengan adanya kombinasi dengan kearifan lokal, siswa akan tahu akan kearifan lokal berada pada areanya.

Kearifan lokal merupakan suatu ciri khas yang ada di setiap daerah. Kearifan lokal perlu diperkenalkan kepada anak sejak dini, agar siswa mengetahui kearifan lokal di daerahnya. Kearifan Lokal (*Local Wisdom*) pada antropologi dikenal dengan sebutan *local genius*. Menurut Keraf (Yunus, 2014) menyatakan bahwa kearifan lokal merupakan sebuah kebiasaan adat yang dimiliki komunitas ekologis. Jadi kearifan lokal merupakan sebuah kebiasaan, keyakinan, dan pemahaman yang berasal dari tradisi leluhur atau budaya yang tetap di lestarikan hingga sekarang. Seperti kearifan lokal pada Kota Batu, kearifan lokal pada Kota Batu yang sudah populer adalah buah apel. Ikon buah apel pada kota batu sudah terdengar sampai ke beberapa kota.

Sesuai hasil pengamatan untuk kelas II ketika tanggal 27 Oktober 2022 di SDN Mojorejo 1 Batu ketika proses pembelajaran, ada beberapa siswa yang sedikit memperhatikan saat guru menerangkan. Tidak semua siswa aktif dalam proses belajar mengajar. Sehingga siswa membutuhkan suatu media pembelajaran

untuk materi pengukuran.

Hal ini diperkuat dengan wawancara pada guru yang merupakan wali kelas II pada tanggal 27 Oktober 2022 di SDN Mojorejo 1 Batu yang menyebutkan untuk media pembelajaran pada materi pengukuran kurang memadai, membuat siswa kurang tertarik akan proses pembelajaran. Media yang dipakai pada pembelajaran tetap terasa lemah, sebab media yang disiapkan sekolah tetap kurang. Banyak siswa kurang tertarik pada pembelajaran matematika. Dengan adanya media *Big Ladder Snake* siswa akan tertarik pada pembelajaran matematika karena mereka akan diajak untuk bermain dan belajar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara di kelas II pada tanggal 27 Oktober 2022 di SDN Mojorejo 1 Batu pada SD tersebut ini sudah menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka disini sudah diterapkan untuk kelas 1 dan 4. Untuk menunjang proses belajar mengajar siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik supaya siswa tertarik serta tidak mudah bosan saat proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara pada guru mengatakan bahwa media untuk kelas II di SDN Mojorejo 1 Batu kurang memadai. Siswa merasa media pada materi pengukuran di SD tersebut tidak menarik dan membosankan karena media yang digunakan hanya gantungan baju dan meteran. Siswa di SD ini juga kurang akan mengetahui kearifan lokal pada daerahnya. Maka dari itu, peneliti membuat Media *Big Lader Snake* dalam materi pengukuran yang dikaitkan dengan kearifan lokal Kota Batu agar siswa tahu akan kearifan lokal di Kota Batu.

Analisis kebutuhan tersebut didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Rizqo dkk., 2020) yang berjudul Pengembangan Media Ular

Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar terdapat persamaan dan perbedaan dari peneliti terdahulu dengan peneliti. Adapun persamaannya adalah memakai media Ular tangga dan menggunakan pembelajaran matematika. Sedangkan perbedaannya materi yang digunakan jika peneliti terdahulu menggunakan sebuah materi geometri sedangkan peneliti menggunakan materi pengukuran, jenis penelitian dari peneliti terdahulu menggunakan pengembangan dan ptk melainkan peneliti memakai bentuk penelitian pengembangan.

Sedangkan menurut penelitian terdahulu yang diselenggarakan dari (Fajriah dkk., 2022) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Muta (Monopoli Ular Tangga) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat terdapat persamaan dan perbedaannya. Persamaannya pembelajaran matematika, memakai media ular tangga sedangkan perbedaannya dari materi penelitian terdahulu memakai materi operasi hitung bilangan bulat sedangkan peneliti terdahulu menggunakan materi pengukuran, subjek yang digunakan pada peneliti terdahulu kelas IV sedangkan peneliti menggunakan subjek kelas II.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti akan mengembangkan sebuah media *Big Ladder Snake*. Media tersebut berupa ular tangga yang besar dengan desain setiap kotaknya terdapat soal yang menarik. Tujuan pembuatan media tersebut agar dapat menarik siswa supaya berperan aktif saat aktivitas pembelajaran makanya lebih efektif. Pada media ini menggunakan materi pengukuran yang dikaitkan dengan kearifan lokal yang berada di Kota Batu. Dengan itu, siswa dapat mengetahui kearifan lokal pada lingkungan sekitarnya.

B. Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang yang sudah dijelaskan, sehingga bisa dirumuskan masalah yaitu Bagaimana pengembangan media *Big Ladder Snake* pembelajaran matematika materi pengukuran berbasis kearifan lokal Batu di kelas II sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media *Big Ladder Snake* pembelajaran matematika materi pengukuran berbasis kearifan lokal di kelas II sekolah dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian tersebut diharapkan menciptakan sebuah produk media pembelajaran *Big Ladder Snake* dalam pengukuran berbasis kearifan lokal Batu di kelas II Sekolah Dasar dengan spesifikasi produk dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Konstruksi
 - a) Produk ini dikembangkan berwujud fisik berbentuk persegi.
 - b) Bahan yang digunakan banner.
 - c) Ukuran dari banner ini .
 - d) Media *Big Ladder Snake* ini di desain dengan ukuran jumbo.

- e) Menggunakan dadu berbahan flexi dengan ukuran size
- f) Ada 50 kotak di dalam ular tangga
- g) Pada beberapa kotak akan ada kalimat perintah contoh : “jawablah pertanyaan LKPD kegiatan 1”
- h) LKPD

2. Konten

- a) Media pembelajaran didesain dengan menarik dan memberikan motivasi belajar yang tinggi bagi siswa pada saat pembelajaran.
- b) Media ini digunakan untuk anak kelas II Sekolah Dasar
- c) Media ini digunakan pada materi pengukuran fase A dengan capaian siswa bisa membandingkan panjang serta berat benda dengan langsung serta membandingkan durasi waktu. Mereka bisa menghitung serta mengestimasi panjang benda memakai satuan tidak baku.
- d) Materi pengukuran ini akan dikaitkan dengan kearifan lokal batu contohnya apel dan batik batu.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian serta pengembangan media *Big Ladder Snake* tersebut penting diselenggarakan supaya menarik siswa dan bisa mengerti materi pengukuran yang dikaitkan dengan kearifan lokal kota batu dengan mudah melalui media permainan yang akan digunakan. Selain itu media ini juga bermanfaat untuk guru agar termotivasi untuk mengembang media baru dan dapat membantu

siswa saat proses belajar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Sekolah dapat menerapkan kurikulum merdeka.
- b. Siswa dapat berhitung menggunakan satuan tidak baku
- c. Siswa dapat mengikuti intruksi langkah – langkah permainan
- d. Siswa dapat belajar secara berkelompok.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media *Big Ladder Snake* membutuhkan lahan yang luas.
- b. Media *Big Ladder Snake* ini dikembangkan untuk kelas 2 di SDN Mojorejo 1 Batu dan untuk pembelajaran matematika.
- c. Media *Big Ladder Snake* ini digunakan untuk materi pengukuran fase A dengan capaian untuk membandingkan panjang dan berat dengan menggunakan satuan tidak baku.
- d. Media *Big Ladder Snake* ini dikaitkan dengan kearifan lokal batu yaitu Apel dan Batik bermotif apel.

G. Definisi Operasional

Supaya menjauhi diperolehnya kemungkinan ketidakbenaran pengertian atau penafsiran pada permasalahan yang dibahas pada penelitian tersebut, sehingga pemaparan definisi operasional yang dipakai saat penelitian pengembangan tersebut seperti:

1. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan proses sosialisasi antar pendidik serta siswa yang mengikutsertakan wujud, susunan, besaran, serta konsep lainnya yang berkaitan satu sama lain yang total ramai terpisahkan atas 3 bidang seperti geometri, analisis, serta aljabar.

2. Pengukuran

Pengukuran merupakan sebuah alat untuk pembandingan dari benda satu ke benda yang sudah ditetapkan.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran termasuk suatu alat bantu guru saat pembelajaran dengan adanya media pembelajaran itu meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses belajar

4. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga termasuk sebuah permainan tradisional yang disukai dari ramai kalangan diawali oleh anak kecil sampai orang dewasa.

5. Kearifan lokal kota batu

Kearifan lokal kota batu merupakan sebuah adat istiadat atau ciri khas dari sebuah daerah kota batu salah satunya apel dan batik