

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA), dan perguruan tinggi. Menurut Turmuzi, Sudiarta, dan Suharta (2022: 399) matematika adalah salah satu pelajaran terpenting yang wajib dipahami oleh siswa, karena ilmu matematika digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, sebagian siswa menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, terlalu abstrak dan banyak rumusnya. Menurut Anggraeni et al. (dalam Ayu, Ardianti dan Wanabuliandari, 2021: 1612) terdapat 2 faktor yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internalnya meliputi: (1) minat siswa yang rendah dalam belajar (2) motivasi siswa yang rendah, (3) pandangan siswa yang umumnya negatif terhadap pendidikan matematika. Selain itu, faktor eksternalnya meliputi: (1) lingkungan keluarga yang kurang mendukung, (2) peralatan belajar yang kurang memadai, (3) guru yang monoton. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor tersebut menjadi dampak menurunnya motivasi siswa terhadap matematika dan dampaknya terhadap prestasi belajar siswa. Menurut Ulia dan Sari (dalam Simbolon dan Sapri, 2022: 2512) dalam hal ini, bimbingan guru diperlukan untuk mengidentifikasi penyebab kesulitan belajar yang dihadapi siswa di kelas IV, khususnya yang berkaitan dengan materi bangun datar.

Menurut Hobri et al. (2018: 104) bangun datar yaitu bidang rata yang dibatasi oleh garis-garis lurus atau lengkung. Siswa sering menemukan berbagai bentuk bangun datar yang mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, pembelajaran materi bangun datar dapat mendorong minat siswa

untuk belajar dengan sepenuh hati. Akan tetapi, minat belajar siswa dalam mempelajari matematika masih terbilang rendah, khususnya pada materi bangun datar, karena pemikiran yang masih abstrak menjadi tantangan tersendiri bagi siswa sekolah dasar, Agustian (2021: 1). Oleh karena itu, perlunya guru untuk menyediakan media yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat observasi penelitian yang dilaksanakan di SDN Cilodong 2 dan observasi sementara saat melaksanakan program kampus mengajar tahun 2023, mata pelajaran matematika khususnya materi bangun datar menjadi salah satu materi pelajaran yang dianggap rumit bagi siswa dikarenakan matematika berhubungan dengan rumus, materinya yang abstrak dan nominal angka yang banyak. Oleh karena itu, mengembangkan media pembelajaran menjadi alternatif untuk mengatasi masalah tersebut.

Menurut Hamalik (dalam Yuniar, 2022: 3) mengungkapkan bahwa media dapat meningkatkan minat, motivasi, fokus siswa dalam pembelajaran yang berbasis media. Dengan bantuan media, guru dapat berinovasi untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran di kelas sangat penting, karena dapat mendorong semangat dan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran juga terbagi berbagai jenis, salah satunya yakni media pembelajaran yang berlandaskan kepada budaya, biasanya terdapat dalam pembelajaran yang berbasis budaya. Menurut Pannen (dalam Laksana et al. 2021: 41) “mendefinisikan pembelajaran berbasis budaya merupakan metode untuk mengembangkan lingkungan belajar dan rencana pembelajaran yang menggabungkan unsur-unsur budaya ke dalam proses pembelajaran”. Selanjutnya, menurut Supriadi (2017: 17) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis budaya memiliki beberapa manfaat seperti: mentransformasikan bentuk matematika yang abstrak menjadi konkret, mengurangi

kesalahpahaman, membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna karena berkaitan dengan budaya yang ada pada anak, serta meningkatkan motivasi belajar, kesadaran spiritual dan identitas budaya.

Sehubungan dengan hal di atas yang sudah dipaparkan, untuk membantu guru dalam mengajar matematika terutama materi bangun datar yaitu dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis budaya, peneliti memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis budaya dengan mengintegrasikan budaya Banten Lama khususnya Keraton Kaibon ke dalam media pembelajaran permainan ludo.

“Keraton Kaibon adalah tempat peninggalan bersejarah yang berada di Banten Lama. Keraton ini merupakan tempat tinggal Sultan Syafiuddin yang memerintah dari tahun 1809 hingga 1815. Kata Kaibon berasal dari ka-ibu-an, yang berarti “cinta seorang ibu” yakni tempat tinggal untuk ibunda sultan.” (Malihatunnajah, et al. 2021: 25).

Dengan demikian, disimpulkan bahwa menggunakan media pembelajaran ludo yang sudah dimodifikasikan dengan budaya Banten tentunya akan menarik perhatian siswa sekolah dasar, karena pada permainan ludo ini tidak hanya bermain saja, tetapi juga mengandung unsur edukatif (mendidik).

Oleh karena itu peneliti memodifikasi permainan Ludo dengan mengintegrasikan budaya Banten Lama didalamnya agar dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk materi bangun datar di kelas IV SD. Untuk menunjang hal itu, peneliti akan membuat serta mengembangkan media tersebut dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Menurut Januszewski dan Molenda (dalam Syafriah dan Bachri, 2017: 3) alasan memilih model pengembangan ADDIE terdiri dari tiga komponen utama: (1) model ADDIE diberikan secara sederhana dengan lima tahap sehingga mudah untuk digunakan, (2) tahap-tahap yang terlibat dalam pengembangan produk model ADDIE lebih jelas, dan (3) terdapat validasi dan uji coba yang menyempurnakan dokumen akhir. Selanjutnya menurut Hasdi dan Agustina (2016: 94) hal ini karena dengan

bantuan model ini peneliti dapat terus mengevaluasi dan merevisi setiap tahap yang telah selesai dilakukan. Sehingga produk yang dihasilkan pada akhirnya dapat berkembang menjadi produk yang valid dan dapat dipercaya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengangkat judul penelitian “Mengintegrasikan Permainan Ludo Dengan Budaya Banten Lama Menggunakan Model ADDIE Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bangun Datar Di Kelas IV SD” dengan menggunakan model ADDIE pada pengembangan media pembelajaran maka akan menghasilkan produk media yang efisien serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan permasalahan dengan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mendesain dan menerapkan permainan Ludo dengan budaya Banten Lama menggunakan model ADDIE sebagai alternatif media pembelajaran bangun datar?
2. Bagaimana mengintegrasikan kebudayaan Banten Lama ke dalam media pembelajaran permainan Ludo Banten Lama?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah yang telah dijelaskan. Maka peneliti merumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui cara mendesain dan penerapan penggunaan permainan Ludo Banten Lama menggunakan model ADDIE sebagai alternatif media pembelajaran pada materi bangun datar.
2. Mengetahui integrasi kebudayaan Banten Lama ke dalam media pembelajaran permainan Ludo Banten Lama.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah yang telah dijelaskan dari adanya penelitian ini, peneliti berharap bisa memberikan manfaat. Manfaat tersebut diantaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoristis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi tinjauan literatur untuk penelitian selanjutnya mengenai alternatif media pembelajaran Ludo Banten Lama dengan mengintegrasikan budaya lokal pada materi bangun datar.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini berupa bahan ajar seperti rencana pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran, dan lembar kerja peserta didik. Peneliti berharap bahwa semua hal tersebut akan bermanfaat bagi pihak-pihak yang bersangkutan. Berikut ini adalah beberapa diantaranya.

a. Bagi Guru

Produk hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif yang dapat dipilih ketika menggunakan media dan bahan ajar matematika pada materi bangun datar.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi pengalaman yang baru bagi peserta didik karena dalam proses pembelajarannya melalui kegiatan bermain serta memiliki nilai- nilai kebudayaan lokal.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mencegah dari meluasnya penafsiran terhadap masalah yang dijelaskan. Berikut ini adalah definisi istilah yang digunakan.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami materi yang mereka pelajari.

2. Bangun Datar

Bangun datar merupakan materi dari cabang geometri yang berbentuk bangun dua dimensi dengan panjang dan lebar. Biasanya berbentuk bidang datar yang dibatasi oleh garis atau lengkung.

3. Banten Lama

Banten Lama merupakan tempat bersejarah yang berasal dari masa kejayaan Kesultanan Banten yang berada di provinsi Banten. Peninggalan sejarahnya diantaranya seperti Keraton Kaibon, Benteng Speelwijk, serta Masjid Agung Banten. Namun, untuk membatasi meluasnya penafsiran peneliti hanya berfokus pada bangunan Keraton Kaibon.

4. Model ADDIE

Dalam penelitian ini, istilah model ADDIE merupakan model penelitian yang digunakan untuk membuat media pembelajaran materi bangun datar berbasis kebudayaan Banten Lama.

5. Permainan Ludo

Permainan ludo akan dimodifikasi sebagai media pembelajaran dengan mengintegrasikan Keraton Kaibon dengan materi bangun datar, para pemain harus bisa menjawab pertanyaan tentang bangun datar yang terdapat di kartu soal.