

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Matematika sebagai mata pelajaran yang wajib dipelajari di setiap tingkat mulai dari jenjang sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas. Matematika memiliki peran yang bisa dikaitkan dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari (Karlimah *et al.*, 2019). Dengan belajar matematika, peserta didik diharapkan dapat menghubungkan dan memahami suatu hubungan antara konsep matematika yang satu dengan konsep matematika yang lain untuk memecahkan masalah dalam kehidupan bermasyarakat (Iranti *et al.*, 2023).

Matematika di sekolah dasar memiliki beberapa pembahasan yaitu bilangan, geometri, pengukuran dan pengolahan data. Materi pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar tentang operasi hitung pecahan yang merupakan cabang dalam materi bilangan dan mengacu pada kurikulum merdeka pada fase B, elemen bilangan dengan capaian pembelajaran “peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan antar pecahan dengan pembilangan 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. Kemampuan matematika anak usia sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan peserta didik terutama dalam bilangan (Hurilaini, M., Mulyadiprana, A., & Apriani, I. F. 2022). Salah satu materi yang harus dipelajari oleh peserta didik yaitu materi pecahan senilai.

Pada kegiatan studi pendahuluan yang telah peneliti laksanakan melalui wawancara kepada guru kelas IV di SDN Gunungkoneng Kota Tasikmalaya, observasi serta dokumentasi dihasilkan bahwa peserta didik masih banyak yang belum bisa memahami konsep pecahan senilai, membedakan pecahan-pecahan senilai serta penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran matematika khususnya materi pecahan senilai masih sangat terbatas. Melihat dari permasalahan yang telah ditemukan peneliti khususnya pada pembelajaran matematika, maka proses belajar mengajar alangkah baiknya menggunakan alat bantu atau media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sarana pendukung proses pembelajaran agar peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang dapat meningkatkan daya pikir, analisa dan keterampilan sehingga capaian tujuan pembelajaran terwujud (Hasan *et al.*, 2021). Media pembelajaran sebagai segala bentuk yang dapat mengkomunikasikan materi oleh guru kepada peserta didik sehingga dengan adanya media pembelajaran ini bisa membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah diracncang.

Terdapat beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya dalam pengembangan media pembelajaran salah satunya penelitian oleh Panjaitan, R., Mujiwati, E. S., & Aka, K. A. (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Papan Pecahan untuk Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama Siswa Kelas III SDN Sambi 2” dengan pengembangan media mendapatkan hasil valid dengan memenuhi kriteria validitas yang diperoleh dari validator soal dengan skor 89% dan ahli media dengan skor 88%, dinyatakan praktis dengan memenuhi kriteria kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru sebesar 90% dan angket respon peserta didik sebesar 100%, dan dinyatakan efektif melalui hasil rata-rata *post-test* yang dilakukan oleh peserta didik yaitu 88,2.

Namun pada penelitian tersebut masih perlu pengembangan media pembelajaran karena bahan yang digunakan berasal dari triplek yang jika disimpan dalam waktu jangka panjang akan abis dimakan rayap serta fasilitas media pembelajaran masih kurang sehingga diperlukan untuk memperbanyak media pembelajaran, kemudian kepingan-kepingan media pembelajaran yang tersedia sering hilang dikarenakan tidak ada tempat untuk menyimpan media tersebut, sehingga diperlukan untuk pengembangan media pembelajaran. Pada penelitian ini difokuskan pada pengembangan media untuk materi pecahan senilai menggunakan simbol dan gambar matematika.

Pengembangan media pembelajaran yang menarik bisa meningkatkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang baru proses pembelajaran bisa menjadi dua arah sehingga menciptakan pembelajaran yang kondusif yang bisa mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Nisa & Fryda mawardah, 2023) penggunaan media

pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi siswa karena media pembelajaran memberikan inovasi dan keserbagunaan dalam penyajian materi. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk media pembelajaran dalam matematika adalah *Board Game*. Penelitian menunjukkan bahwa *Board Game* sangat efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran (Listiani & Prihatnani, Prasetyo, 2018). Selain efektif, *Board Game* juga berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan *Board Game* dalam proses pembelajaran dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

*Board Game* adalah alat-alat permainan yang ditempatkan, digerakan atau dipindahkan pada permukaan yang telah di tandai dengan aturan tertentu (Erlitasari & Dewi, 2016). *Board Game* adalah suatu jenis permainan yang melibatkan sejumlah benda yang diposisikan dan adanya pertukaran berdasarkan aturan-aturan yang telah ditentukan di dalam permainan, di atas permukaan datar yang berbentuk papan. *Board Game* merupakan media pembelajaran yang interaktif karena didalamnya terdapat beberapa tugas-tugas yang harus dilaksanakan, seperti tantangan, pertanyaan, serta diskusi diantara para pemainnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti berencana untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Pada Materi Pecahan Senilai Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran *Board Game* di Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana rancangan produk media *Board Game* pada materi pecahan senilai untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana hasil respon produk media *Board Game* pada materi pecahan senilai untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar?
- 4) Bagaimana produk akhir media pembelajaran *Board Game* pada materi pecahan senilai untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, terdapat tujuan penelitian yang hendak di capai sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran *Board Game* di Sekolah Dasar.
- 2) Untuk mengembangkan dan mendeskripsikan rancangan pengembangan media *Board Game* pada materi pecahan senilai untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Untuk mendeskripsikan hasil respon produk media *Board Game* pada materi pecahan senilai untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
- 4) Untuk mendeskripsikan hasil akhir produk media *Board Game* pada materi pecahan senilai.

### 1.4. Manfaat/Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memiliki manfaat baik itu secara teoritis maupun praktis, manfaat penelitiannya sebagai berikut:

#### 1.4.1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan serta informasi mengenai pengembangan media pembelajaran *Board Game* pada materi pecahan senilai.

#### 1.4.2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Penelitian ini dapat memberikan panduan kebijakan untuk pengembangan media pembelajaran yang efektif dalam materi operasi hitung pecahan senilai. Sejalan dengan kebijakan sekolah, penelitian ini menyarankan agar pendidik menggunakan *Board Game* sebagai alat bantu dalam mengajarkan operasi hitung pecahan senilai.

#### 1.4.3. Manfaat Praktik

##### a) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi matematika, khususnya mengenai pecahan senilai

b) Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan bisa membantu pendidik dalam menyampaikan materi pecahan senilai.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa menjadikan inspirasi pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika materi pecahan senilai.

d) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa menjadikan wawasan dan pengalaman kepada peneliti terkait pengembangan media pembelajaran *Board Game* pada materi pecahan senilai.

#### 1.4.4. Manfaat Isu serta Aksi Sosial

Memberikan informasi kepada semua pihak tentang penggunaan dan pemanfaatan media *Board Game* dalam materi pecahan senilai untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, sehingga dapat menjadi masukan dan referensi bagi lembaga formal maupun non-formal. Selain itu, informasi ini juga dapat menjadi sumber pengetahuan bagi peneliti yang tertarik melakukan studi lebih lanjut.

#### 1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* pada Materi Pecahan Senilai Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” disusun melalui beberapa bagian berikut ini:

1. BAB I PENDAHULUAN: berisikan temuan permasalahan dan penjelasannya yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penulisan skripsi.
2. BAB II KAJIAN PUSTAKA: berisikan berbagai informasi mengenai konsep dan teori yang menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan penelitian dan mencakup berbagai penelitian supaya penelitian serupa ang relevan dengan bidang yang sedang diteliti.
3. BAB III METODE PENELITIAN: berisikan komponen yang meliputi desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian dan analisis data.

4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN: berisikan analisis data yang telah diperoleh dari hasil penelitian mengenai pengembangan produk media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.
5. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI: berisikan simpulan, implikasi dan rekomendasi hasil akhir penelitian yang dilakukan berupa pengembangan produk media.
6. DAFTAR PUSTAKA: berisikan seluruh sumber dan rujukan yang digunakan serta dikutip dalam penulisan skripsi.
7. LAMPIRAN-LAMPIRAN: berisikan lampiran dokumen-dokumen yang digunakan peneliti berupa lampiran administrasi, instrumen penelitian, hasil penelitian dan dokumen lainnya untuk mendukung penelitian yang dilakukan.