

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa dalam suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan siswa yang diperoleh dari guru. Selain itu pembelajaran juga bertujuan untuk membantu siswa dalam penguasaan kemahiran, penanaman karakter dan pembentukan sikap serta menumbuhkan kepercayaan siswa. Pembelajaran berlangsung dari sekolah dasar hingga sekolah menengah bahkan sampai universitas yang menyampaikan beberapa mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang disampaikan sejak sekolah dasar sampai universitas adalah matematika. Pada kurikulum sekolah dasar matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib. Matematika merupakan kurikulum universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Matematika diberikan sejak sekolah dasar bertujuan untuk menyiapkan siswa yang mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian siswa akan terlatih untuk memiliki kemampuan berpikir logis, kritis, analisis dan sistematis yang disertai jiwa kreatif dan kemampuan bekerjasama.

Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika yang tertuang dalam Permendikbud No. 22/2016, yaitu: 1) memahami konsep matematika, mendeskripsikan bagaimana konsep-konsep matematika saling berkaitan dan bagaimana menyelesaikan masalah secara efisien, fleksibel, akurat dan tepat, 2) pola penalaran sifat matematika, mengembangkan atau memanipulasi matematika dalam merumuskan argumen, merumuskan bukti, atau menggambarkan argumen dan pernyataan matematika, 3) memecahkan masalah matematika, termasuk kemampuan untuk memahami masalah, mengembangkan model matematika yang lengkap, dan memberikan solusi yang tepat dan 4) menggunakan diagram, tabel, simbol atau media lain untuk mengkomunikasikan argumen atau ide untuk memperjelas masalah atau situasi. Sejalan dengan itu Allen dkk. dalam NCTM (*National Council of Teachers of Mathematics*) terdapat 5 standar proses pembelajaran matematika. "Process standards mathematics is 1) problem solving,

2) Reasoning and proof, 3) communication, 4) connection, and 5) representation” [Proses standar matematika adalah 1) pemecahan masalah, 2) penalaran dan pembuktian, 3) komunikasi, 4) koneksi dan 5) representasi] (Allen et al., 2020)

Pembelajaran matematika di sekolah dasar harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tetap memperhatikan tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dengan demikian pembelajaran matematika akan bermanfaat dan relevan bagi kehidupan siswa (Arnidha, 2015). Semua materi yang disampaikan dalam pembelajaran tentu akan sangat bermanfaat, salah satunya yaitu materi pecahan. Materi pecahan disampaikan sejak kelas II sampai kelas VI dengan bahasan materi yang berbeda. Semakin tinggi maka akan semakin luas pembahasannya sehingga tak jarang siswa merasa kesulitan. Materi yang sering dianggap sulit terdapat di kelas V mengenai penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda, seperti yang dialami oleh siswa SDN 5 Singaparna.

Berdasarkan temuan awal dari wawancara dengan guru kelas V SDN 5 Singaparna, ditemukan bahwa masih banyak siswa yang kesulitan menjumlahkan atau mengurangi pecahan dengan penyebut yang berbeda. Siswa mengalami kesulitan menentukan bilangan yang digunakan untuk menyamakan penyebut dan melakukan penjumlahan serta pengurangan pecahan tersebut. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman tentang materi kelipatan persekutuan terkecil (KPK) yang merupakan salah satu dasar materi yang harus dikuasai untuk mampu menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda. Materi KPK disampaikan di kelas IV pada siswa tersebut yang sedang menjalani belajar *online* akibat pandemi. Hal ini juga disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap perkalian. Selain itu, data yang diperoleh bahwa saat pembelajaran guru menggunakan media yang seadanya seperti menjelaskan pada papan tulis dan mengandalkan buku paket. Guru pernah mencoba menggunakan media kartu namun hasilnya belum begitu baik karena dalam pelaksanaannya penggunaan kartu saja masih dirasa belum menarik. Soal-soal yang disajikan dalam bentuk kartu masih sama dengan soal seperti biasanya sehingga tetap pembelajaran menjadi kurang optimal. Hal ini membuat siswa tidak begitu antusias, kurang aktif dan kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa penyampaian materi oleh guru kepada siswa belum diterima dengan baik, papan tulis, buku paket dan kartu dirasa belum cukup untuk membantu pemahaman siswa. Dengan demikian diperlukan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media yang sesuai adalah media permainan edukatif. Alat permainan edukasi adalah salah satu media berbasis simulasi yang didesain untuk menstimulasi permasalahan yang ada, sehingga diperoleh esensi ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah (Atmoko, Sigit WidhiFajar Cahyadi, 2017).

Pemilihan media permainan edukatif harus disesuaikan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar, yaitu: senang bermain, senang bergerak, senang beraktifitas kelompok dan senang praktik langsung (Erick, 2017). Selain itu, menurut Suciati (2020) pembelajaran yang menggunakan metode permainan itu menyenangkan serta dapat melatih daya ingat dan kemampuan berpikir kritis. Penyajian materi yang menarik dapat membuat siswa fokus terhadap pembelajaran. Dengan aktivitas yang menyenangkan, akan membantu pemahaman konsep, prinsip, maupun prosedur matematika siswa serta akan memberikan kesan yang baik oleh siswa dan tentunya akan diingat dalam waktu yang cukup lama.

Terdapat banyak permainan yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Contoh permainan yang masih dijumpai oleh siswa SDN 5 Singaparna adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan sederhana yang terdiri dari papan permainan, pion dan dadu. Permainan ular tangga masih cukup populer di kalangan siswa sekolah dasar, karena permainan ini memiliki sedikit aturan, sederhana dan menyenangkan, serta harganya yang murah. Permainan ular tangga dapat dimodifikasi untuk digunakan sebagai media permainan edukatif saat belajar di sekolah. Dengan penggunaan media permainan edukatif tentu akan membuat pelajaran dirasa menyenangkan oleh siswa karena pembelajaran yang berlangsung tidak akan terasa seperti belajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran edukatif berbentuk ular tangga agar memudahkan siswa dalam belajar matematika pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda. Oleh karena itu,

peneliti ingin melakukan penelitian berorientasi produk dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Penyebut Berbeda di Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pembelajaran matematika yang hanya menggunakan papan tulis dan buku paket.
- 2) Ketersediaan media pembelajaran pada pembelajaran matematika materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda.
- 3) Pembelajaran yang kurang variatif ketika membahas penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda sehingga siswa kurang aktif dan kurang antusias.
- 4) Perlunya media pembelajaran yang dapat menunjang pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana penggunaan media pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda di sekolah dasar?
- 2) Bagaimana rancangan media permainan ular tangga materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda di sekolah dasar?
- 3) Bagaimana proses uji coba produk berupa media permainan ular tangga materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda di sekolah dasar?
- 4) Bagaimana produk akhir media permainan ular tangga materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda di sekolah dasar?

1.4 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah diuraikan adapun beberapa tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

- 1) Menganalisis masalah mengenai media yang digunakan pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda.
- 2) Memberikan solusi untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda.
- 3) Melakukan uji coba produk berupa media permainan ular tangga materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda di sekolah dasar sebagai solusi dari permasalahan yang ada.
- 4) Mendeskripsikan dan melakukan uji coba produk akhir media permainan ular tangga materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda di sekolah dasar

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak baik secara teoritis maupun secara praktis

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inovasi terhadap dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda di sekolah dasar.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini dapat dijadikan salah satu media yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda di sekolah dasar khususnya pada siswa kelas V, menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan sebagai bahan rujukan penciptaan berbagai media inovatif di sekolah dasar.

b. Bagi siswa

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut di sekolah dasar.

c. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini dapat menambah wawasan baru terkait permasalahan yang ada di sekolah dasar serta memberikan pengalaman untuk membuat media permainan ular tangga matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda di sekolah dasar.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi atau sistematika penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Penyebut Berbeda Di Sekolah Dasar” dijabarkan sebagai berikut:

1) BAB I Pendahuluan

Pada bagian ini memaparkan latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

2) BAB II Kajian Pustaka

Pada bagian ini meliputi pembahasan teori-teori dan konsep-konsep. Ruang lingkup bahasannya terdiri dari pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, lingkup materi matematika, pecahan (pengertian pecahan, jenis-jenis pecahan, penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda), media pembelajaran (pengertian, jenis-jenis dan manfaat media pembelajaran), permainan ular tangga dan penelitian yang relevan.

3) BAB III Metode Penelitian

Pada bagian ini memaparkan prosedur dan alur penelitian yang dilakukan. Pembahasannya terdiri dari: desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

4) BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada bagian ini memaparkan temuan dan pembahasan mengenai penelitian yang telah dilakukan. Pembahasan pada bab ini akan menjawab permasalahan yang dirumuskan oleh peneliti. Deskripsi hasil penelitian didasarkan pada hasil pengolahan dan analisis data.

5) BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Pada bagian ini memaparkan simpulan dari hasil temuan dan pembahasan yang diuraikan secara singkat dengan memperhatikan pertanyaan-pertanyaan dari rumusan masalah. Implikasi dan rekomendasi dipaparkan berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

6) Daftar Pustaka

Berisikan sumber dan daftar rujukan yang dijadikan sebagai pedoman atau acuan dalam pelaksanaan penelitian.

7) Lampiran-lampiran

Pada bagian ini memuat dokumen-dokumen tambahan yang digunakan dalam penelitian