

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika Matematika merupakan salah satu pelajaran yang dipelajari di sekolah. Matematika merupakan studi yang membahas konsep bilangan, pengukuran, geometri, aljabar, dan pengelolaan data. Matematika merupakan salah satu pelajaran penting karena kegunaannya pada kehidupan sehari-hari. Salah satunya yaitu pada materi bangun datar.

Materi bangun datar dalam pelajaran matematika sudah dipelajari peserta didik hambatan intelektual kelas IV Sekolah Dasar Luar Biasa. Berikut merupakan Kompetensi Dasar (KD) kelas IV untuk peserta didik hambatan intelektual 3.4 Mengenal bangun datar menggunakan benda di sekitar lingkungan.

Bangun datar merupakan salah satu materi pelajaran matematika. Dimana matematika adalah salah satu pelajaran penting yang harus dipelajari setiap individu karena merupakan pelajaran pokok yang dapat berkaitan dengan beberapa pelajaran lain dan juga aspek kehidupan sehari-hari. Bangun datar sederhana yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari antara lain yaitu persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran.

Bangun datar terbagi dari beberapa jenis diantaranya yang paling umum dan dasar adalah persegi, persegi panjang, lingkaran dan segitiga. Persegi merupakan bangun datar segiempat yang memiliki empat sisi dan semua sisinya sama panjang. Persegi panjang merupakan bangun datar segiempat yang memiliki empat sisi yang dua sisinya masing-masing sejajar dengan sisi yang berhadapan. Lingkaran merupakan bangun datar yang memiliki lengkung tak terhingga sehingga tidak ada ujungnya. Segitiga merupakan bangun datar yang terdiri dari tiga sisi dan tiga sudut. Segitiga terbagi menjadi beberapa jenis yaitu segitiga sama sisi, segitiga sama kaki, segitiga lancip, segitiga tumpul, dan segitiga sembarang. Dalam mempelajari bangun datar merupakan hal yang tidak mudah termasuk pada peserta didik hambatan intelektual.

Hambatan intelektual merupakan hambatan yang terjadi pada masa perkembangan termasuk hambatan pada fungsi kognitif. Materi bangun datar

bukanlah hal yang mudah bagi peserta didik dengan hambatan intelektual. Keterbatasan kemampuan dalam mengingat adalah salah satu tantangan mempelajari bangun datar. Dengan demikian dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan menyenangkan yang disesuaikan dengan kondisi pada peserta didik hambatan intelektual karena matematika bersifat abstrak. Penggunaan media adalah salah satu pendukung proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Dengan adanya pertimbangan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mengenal bangun datar. Media yang akan dikembangkan harus bersifat praktis, nyata dan juga efisien sehingga dapat mendorong minat peserta didik dalam mengenal bangun datar.

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan oleh guru untuk memberikan pembelajaran agar mudah dipahami oleh peserta didik hingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Media juga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam kegiatan belajar. Pengembangan media yang akan digunakan juga harus dalam pertimbangan dan rencana yang matang dan disesuaikan dengan kemampuan peserta didik hambatan intelektual sehingga mudah dipahami oleh peserta didik tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SLB BC Cempaka Putih pada saat pembelajaran, guru menyampaikan materi pengenalan bangun datar menggunakan media gambar bangun datar dari hasil cetakan printer dan menempelkannya pada papan tulis. Guru juga menyampaikan materi bangun datar dengan cara demonstrasi di depan kelas. Setelah itu, guru menunjuk gambar dan peserta didik menyebutkan bangun datar yang ditunjuk oleh guru pada papan tulis. Kemudian guru mengulang pertanyaan tersebut sampai jam pelajaran habis. Namun hasil yang diperoleh belum optimal karena materi yang diajarkan masih bersifat abstrak bagi peserta didik hambatan intelektual sehingga peserta didik kesulitan dalam mengenal bangun datar yang telah diajarkan oleh guru. selain itu fokus dan minat peserta didik dalam pembelajaran tersebut masih rendah dilihat dari peserta didik yang masih

kurang termotivasi dalam pengerjaan tugas yang diberikan oleh guru.

Terdapat media sejenis yang sudah ada dan dibuat oleh Rafi Adzimul Haya yaitu Monopoli Kuis “Moku” yang diunggah oleh eJurnal UNESA Surabaya pada tahun 2018. Media tersebut merupakan media papan permainan monopoli berisi pembelajaran tentang bangun datar. Pada media tersebut terdapat kumpulan-kumpulan pertanyaan seperti kuis dan tantangan yang harus dilalui oleh peserta didik sebagai pemain Moku tersebut. Media tersebut dapat membantu peserta didik umum dalam pembelajaran karena media berbentuk papan permainan yang menarik peserta didik, hanya saja media tersebut tidak mudah dipahami oleh peserta didik hambatan intelektual karena tidak berupa gambar sebagai visualisasi yang mudah dipahami peserta didik hambatan intelektual.

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti adalah media berbasis pada papan permainan. Papan permainan merupakan salah satu jenis media pembelajaran tradisional yang memanfaatkan benda disekitar untuk dijadikan media pembelajaran. Papan permainan hadir untuk pembelajaran yang efisien sehingga dapat digunakan oleh siapa saja termasuk peserta didik hambatan intelektual. Penggunaan media yang menarik dalam visualisasi dapat berdampak pada minat belajar peserta didik dan memberikan pengalaman baru pada proses pembelajaran. Salah satunya dengan media pembelajaran mengenal bangun datar.

Papan permainan yang dikembangkan peneliti berfokus pada peserta didik hambatan intelektual untuk mengenal bangun datar. Pada media permainan tersebut terdapat buku panduan yang berisi tentang cara penggunaan serta langkah-langkah permainan agar pendamping peserta didik mudah untuk menggunakan media tersebut pada peserta didik hambatan intelektual. Media papan permainan tersebut diberi nama Mobantar (Monopoli Bangun Datar). Mobantar (Monopoli Bangun Datar) merupakan sebuah media pembelajaran berbentuk media papan permainan yang dirangkai sesuai kebutuhan peserta didik hambatan intelektual guna menyajikan materi bangun datar yang lebih efektif dan menyenangkan. Dengan permainan monopoli bangun datar ini juga diharapkan peserta didik menjadi terkesan dan tidak melupakan pelajaran

bangun datar dari permainan tersebut.

Berdasarkan penjelasan dan juga studi terdahulu yang dipaparkan tersebut, dapat dilihat bahwa dalam pemilihan serta penggunaan media pembelajaran harus memiliki persiapan yang matang dan semaksimal mungkin agar dalam pembelajaran materi mengenal bangun datar dapat dilakukan dengan baik. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media melalui penelitian karya inovatif berupa media pembelajaran untuk mengenal bangun datar berbasis pada papan permainan yang berjudul **“Pengembangan Media Monopoli Bangun Datar (Mobantar) untuk Mengetahui Bangun Datar Peserta Didik Hambatan Intelektual Kelas IV di SLB Cempaka Putih”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Terdapat empat peserta didik di kelas IV yang belum mampu mengenal bangun datar.
2. Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran.
3. Diperlukan solusi melalui pengembangan Media Monopoli Bangun Datar (Mobantar) untuk membantu mengenal bangun datar pada peserta didik hambatan intelektual.

C. Pembatasan Masalah

Melihat ruang lingkup dari permasalahan yang telah diidentifikasi, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian difokuskan bagi peserta didik hambatan intelektual kelas IV di SLB Cempaka Putih
2. Media Monopoli Bangun Datar (Mobantar) sebagai media pembelajaran yang membantu peserta didik hambatan intelektual dalam mengenal bangun datar.
3. Materi yang terdapat pada Media Monopoli Bangun Datar (Mobantar) yaitu mengenal bangun datar meliputi persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran.
4. Penelitian difokuskan pada Kompetensi Dasar SDLB Peserta Didik Hambatan Intelektual kelas IV yaitu KD 3.4 Mengetahui bangun datar

berdasarkan objek-objek di sekitar lingkungan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka rumusan permasalahannya adalah : “Bagaimana mengembangkan Media Monopoli Bangun Datar (Mobantar) sebagai media pembelajaran untuk mengenal bangun datar bagi peserta didik hambatan intelektual?”

E. Kegunaan Hasil Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang ditujukan kepada semua pihak terkait. Manfaat penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumbangan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran matematika materi bangun datar pada pesera didik hambatan intelektual.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Media Monopoli Bangun Datar (Mobantar) sebagai media pembelajaran matematika materi bangun datar yang dapat digunakan oleh peserta didik hambatan intelektual.

b. Bagi Guru

Media Monopoli Bangun Datar (Mobantar) sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru ketika pembelajaran bangun datar pada peserta didik hambatan intelektual.

c. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan refrensi untuk mengajar maupun penelitian selanjutnya.