

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki fungsi penting bagi kehidupan manusia. Proses pendidikan melalui kegiatan belajar mendorong manusia untuk melakukan pengembangan diri agar mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Seiring berjalannya waktu, sistem pendidikan telah disusun menjadi beberapa paradigma baru yang dapat mengoptimalkan kinerja guru sebagai elemen penting dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang berkualitas. Hal ini memberikan pengertian bahwa di era modern ini, proses pembelajaran diselenggarakan dengan cara yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan dapat memotivasi siswa sebagai subjek belajar.

Matematika dikenal sebagai pembelajaran yang abstrak karena objek dasarnya adalah konsep, operasi, dan prinsip. Matematika tidak lepas dari kehidupan sehari-hari, terutama pada siswa sekolah dasar. Dienes berpendapat bahwa apabila konsep atau prinsip dalam Matematika disajikan dalam bentuk yang konkret akan dapat dipahami dengan baik.¹ Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar seringkali guru memberi stimulus dari hal yang sederhana menuju hal yang lebih sulit dengan memanfaatkan benda-benda konkret di sekitar siswa. Pemberian stimulus tersebut agar siswa memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kemampuan bekerja sama sehingga dapat memudahkan siswa dalam memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari.

Guru sebagai elemen penting perlu berinovasi mengembangkan komponen pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan situasi. Seorang guru harus menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa untuk meningkatkan minat belajar terutama

¹ John W Santrock, *Life-Span Development 19th International Student Edition* (New York: McGraw-Hill Education, 2023), h. 440.

dalam pembelajaran Matematika. Menurut Has, terdapat upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa, diantaranya: 1) memberikan angka-angka sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya; 2) membangkitkan motivasi siswa dengan memberikan hadiah; 3) menciptakan suasana kompetisi atau persaingan baik secara individu maupun kelompok; 4) menumbuhkan kesadaran dalam diri siswa (*ego-involvement*) agar merasakan pentingnya suatu tugas dan menerimanya sebagai sebuah tantangan; 5) sesekali memberikan ulangan sebagai tolok ukur pemahaman siswa; 6) menginformasikan hasil belajar siswa; 7) memberikan pujian atas pekerjaan yang telah diselesaikan dengan baik; dan 8) memberikan hukuman secara tepat dan bijaksana.²

Pentingnya pemberian stimulus yang tepat dapat meningkatkan kemampuan Matematika siswa, terutama dalam kegiatan berhitung. Kemampuan berhitung merupakan bagian dari Matematika yang sangat diperlukan siswa dalam kehidupan sehari-hari karena setiap aktivitasnya tidak terlepas dari hitung-menghitung. Setiap siswa memiliki kemampuan berhitung yang berbeda sesuai dengan lingkungan belajarnya. Kemampuan berhitung siswa pada kelas awal sangat berpengaruh terhadap kehidupannya di masa mendatang. Oleh sebab itu diperlukan suatu kegiatan berhitung yang menarik, menantang, dan tepat terhadap kebutuhan siswa sesuai dengan tahapannya, agar mendapatkan hasil yang baik.

Kegiatan berhitung melibatkan berbagai macam keterampilan dan pendekatan yang berbeda. Pada siswa kelas awal sering kali mengalami kesulitan dalam berhitung. Siswa yang memiliki masalah dalam pembelajaran Matematika umumnya terkendala pada keterampilan berhitung, seperti mencongak atau mencacah. Hal ini sejalan dengan hasil analisis kebutuhan berupa hasil wawancara dengan guru kelas IIIA SDS

² Siti Aisyah Has, Syibrans Mulasi, dan Masni, 'Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Masa New Normal', *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2.2 (2021), h. 65.

Muhammadiyah 1 Jakarta diperoleh informasi bahwa kegiatan berhitung yang dilakukan di sekolah kurang menarik bagi siswa. Guru mengenalkan konsep berhitung dengan menggunakan alat bantu seperti lidi, sedotan, gambar-gambar, bola, atau kelereng. Pada dasarnya siswa senang dengan kegiatan berhitung hanya ketika berkenalan dengan konsep yang sederhana. Kemudian pada pembelajaran berhitung lanjut seperti penambahan, pengurangan, perkalian, atau pembagian hanya dilakukan dengan pemberian tugas atau hanya dengan mengerjakan lembar tugas di buku latihan. Saat kegiatan pembelajaran tersebut, terlihat bahwa siswa kurang tertarik untuk mengerjakan tugas dan mengalihkan perhatian pada kegiatan lain.

Hasil wawancara bersama empat orang perwakilan siswa kelas IIIA SDS Muhammadiyah 1 Jakarta, menunjukkan bahwa siswa tidak bersemangat saat belajar operasi hitung khususnya perkalian dan pembagian terutama apabila guru tidak memberikan media berhitung atau metode yang menarik. Siswa masih kebingungan dalam menentukan hasil kali dua bilangan dengan tepat. Ketika siswa diminta untuk menentukan hasil bagi dua bilangan, kebanyakan siswa masih perlu bantuan dalam mengingat bahwa pembagian adalah kebalikan dari perkalian. Sehingga ketika siswa mengoperasikan perkalian atau pembagian dengan banyak bilangan membutuhkan waktu yang ekstra.

Berdasarkan kegiatan observasi di sekolah, peneliti menemukan bahwa pembelajaran berhitung yang telah dilaksanakan belum membangkitkan semangat siswa. Data yang didapat dari wawancara bersama guru menunjukkan bahwa guru sudah berupaya menghadirkan alat belajar yang mampu membuat siswa tertarik dan mudah dalam mempelajari materi yang dipelajari. Namun kurang tepatnya metode pembelajaran yang digunakan, mengakibatkan siswa merasa bosan dan kegiatan berhitung menjadi kurang bermakna bagi siswa. Hal ini disebabkan karena kegiatan-kegiatan pembelajaran lebih sering bersifat individual dan masih bersifat monoton. Pembelajaran masih bersifat konvensional dan guru masih menjadi pusat segalanya.

Rendahnya minat belajar dan kemampuan berhitung siswa dapat dipengaruhi salah satunya oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran. Padahal, konsep berhitung bilangan sangat penting dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran Matematika yang menarik dan memotivasi siswa untuk terlibat langsung secara aktif dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan masalah di kehidupan nyata. Hasil wawancara bersama guru juga menyebutkan bahwa, untuk mengatasi masalah belajar tersebut dibutuhkan kegiatan yang menyenangkan bagi siswa seperti permainan yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar operasi perkalian dan pembagian. Permainan yang dimaksud oleh guru adalah permainan yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dan terdapat unsur perlombaan agar siswa merasa tertantang. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan media permainan yang dapat membantu siswa kelas III sekolah dasar (SD) belajar materi operasi hitung bilangan cacah, terutama pada operasi perkalian dan pembagian.

Menindaklanjuti permasalahan yang sebelumnya dijelaskan, pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang kegiatannya disenangi siswa tanpa adanya perasaan tertekan. Kegiatan tersebut dapat dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang menggembirakan dan siswa tertarik untuk belajar. Media permainan dalam pembelajaran Matematika memiliki makna bahwa siswa akan menikmati proses pembelajaran karena kegiatan dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa bosan sehingga siswa akan belajar Matematika dengan cara yang kreatif. Menurut Dienes, permainan Matematika sangat membantu siswa dalam belajar, sebab operasi Matematika yang dilakukan dengan bermain dapat membimbing dan menajamkan pengetahuan siswa.

Ada banyak jenis media permainan yang telah digunakan dalam pembelajaran Matematika, diantaranya adalah permainan papan, permainan kartu, puzzle, dan lain sebagainya. Salah satu permainan papan yang akan dikembangkan dalam pembelajaran Matematika adalah permainan

lintasan. Permainan lintasan merupakan permainan tradisional papan dengan kategori perlombaan (*race game*).

Pembelajaran dengan menggunakan media permainan telah dilakukan dan dikembangkan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Penelitian pertama, yaitu berjudul “Pengembangan Model Permainan Lintasan Berhitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun”.³ Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model permainan lintasan berhitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Penelitian kedua yaitu penelitian dengan judul “Pengembangan Media Ludo Raksasa pada Tema Selalu Berhemat Energi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.⁴ Pada penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran berupa papan ludo raksasa dalam bentuk cetak yang memuat materi tematik selalu berhemat energi. Hasil penelitian yang dilakukan tersebut valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian ketiga yaitu penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Ludo Math Game* dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”.⁵ Pada penelitian tersebut permainan ludo digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Hasil pengembangan media ini sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian keempat yaitu penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo untuk Meningkatkan Motivasi dan Kompetensi Belajar Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.⁶ Penelitian ini dalam

³ Fitri, ‘Pengembangan Model Permainan Lintasan Berhitung untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun’, *Tesis Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta*, (2019).

⁴ Aprilia Nur Fajar Jihan, Fine Reffiane, dan Prasena Arisyanto, ‘Pengembangan Media Ludo Raksasa pada Tema Selalu Berhemat Energi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar’, *Mimbar PGSD Undiksha*, 7.2 (2019), 107–113.

⁵ Firda Yulianti, Astri Sutisnawati, dan Din Azwar Uswatun, ‘Pengembangan Media Ludo Math Game dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas V SD’, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11.02 (2020), 207–218.

⁶ Mishbah Ulhusna, S D Putri, dan Zakirman, ‘Ludo Game Implementation to Improve Student's Motivation and Interest to learn Mathematics for 3rd Grade In SDN 19 Nan Sabaris’, *Journal of Physics: Conference Series*, 1554.1 (2020), 1–5.

kategori valid dan praktis digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Matematika.

Penelitian kelima yaitu penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Monopoly Games Smart* Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar”.⁷ Penelitian dan pengembangan media tersebut sangat baik dan layak digunakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran Matematika kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan serta penelitian yang telah dilakukan, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Permainan SULIKAGI (Super Lintasan Kali Bagi) Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Untuk Siswa Kelas III SD”. Peneliti tertarik melakukan penelitian tersebut karena data yang didapat pada uraian sebelumnya, dibutuhkan alat belajar Matematika yang dapat mendukung siswa untuk berkolaborasi melalui aktivitas yang menyenangkan. Peneliti memodifikasi permainan lintasan dengan jalur berbentuk segi enam yang disertai dengan aktivitas di mana pion akan bergerak sebanyak hasil kali atau hasil bagi yang diperoleh dari dua mata dadu yang muncul. Kelompok yang berhasil memindahkan seluruh pion ke titik akhir dengan cepat akan menjadi pemenang dalam permainan ini. Kegiatan bermain tersebut dapat membentuk semangat kompetisi pada masing-masing siswa dengan cara yang menyenangkan. Perbedaan produk yang dikembangkan peneliti dengan produk yang sudah ada sebelumnya adalah pada permainan SULIKAGI dapat tampak pada aturan bermainnya. Selain itu, pada permainan ini dilengkapi dengan konsep materi seputar perkalian dan pembagian dan alat bantu hitung dalam wujud konkret untuk membantu siswa belajar perkalian dan pembagian. Konsep materi dan alat bantu hitung ini ditambahkan karena pada beberapa permainan yang dikembangkan pada penelitian sebelumnya, hanya berfokus pada soal yang perlu dijawab siswa dengan benar.

⁷ Ni Made Denna Widiyanti dan Wayan Wiarta, ‘Pengembangan Media Pembelajaran *Monopoly Games Smart* pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar’, *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4.1 (2021), 21–25.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan siswa mampu membangun pengetahuan dan motivasi dalam pembelajaran Matematika terutama pada muatan materi operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya partisipasi siswa untuk belajar Matematika dengan sungguh-sungguh.
2. Kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran Matematika.
3. Penyampaian materi pembelajaran Matematika sering kali dilakukan dengan cara yang monoton dan satu arah.
4. Media yang digunakan masih belum membuat siswa interaktif dalam mempelajari materi operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan.
5. Pemanfaatan media permainan pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah untuk siswa kelas III sekolah dasar masih terbatas.

C. Pembatasan Masalah

Sehubungan dengan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan sebuah produk media permainan SULIKAGI (Super Lintasan Kali Bagi) pada materi operasi hitung bilangan untuk siswa kelas III SD.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media permainan SULIKAGI (Super Lintasan Kali Bagi) pada materi operasi hitung bilangan untuk siswa kelas III SD?

2. Bagaimana kevalidan produk media permainan SULIKAGI (Super Lintasan Kali Bagi) pada materi operasi hitung bilangan untuk siswa kelas III SD?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian dan pengembangan media permainan ludo sebagai media pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media permainan SULIKAGI (Super Lintasan Kali Bagi) yang dapat menambah wawasan dan membangkitkan semangat belajar siswa tentang operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan. Demikian pula, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan penelitian dalam bidang pendidikan yang ada kaitannya dengan meningkatkan kompetensi siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa sekolah dasar

Media permainan SULIKAGI digunakan untuk membantu siswa belajar operasi hitung bilangan, memperluas wawasan siswa terhadap operasi hitung bilangan, serta membuat siswa mendapatkan pengalaman baru dalam mempelajari operasi hitung bilangan.

b. Bagi guru sekolah dasar

Media permainan SULIKAGI dapat digunakan sebagai referensi dalam proses pembelajaran materi operasi hitung bilangan di kelas III SD, memperkenalkan cara belajar Matematika yang menyenangkan kepada siswa, dan memotivasi guru untuk menggunakan media belajar yang kreatif, efektif, dan inovatif.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi pada penelitian selanjutnya untuk menambah wawasan dalam penelitian selanjutnya tentang pengembangan media permainan pada materi operasi hitung bilangan sehingga pembelajaran menjadi efektif, menyenangkan, dan bermakna.