

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Proses belajar mengajar merupakan bagian terpenting dalam proses pendidikan yang didalamnya terdapat guru sebagai pengajar dan siswa yang sedang belajar. Sudjana (2014:28) mengatakan bahwa belajar bukan menghafal dan bukan pula mengingat, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya pemahamannya dan aspek-aspek lain yang ada pada individu.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar mengajar di samping adanya beberapa faktor yang juga berpengaruh dalam proses belajar mengajar diantaranya guru, siswa, materi pelajaran, tujuan pelajaran, metode pembelajaran, dan juga sarana dan prasarana. Media pembelajaran harus dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu, dengan penggunaan media yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang menarik melalui pengamatan maupun percobaan yang dilakukan melalui media pembelajaran. Guru dituntut untuk dapat membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran yang di ajarkan, serta menentukan arah tujuan yang akan dicapai dari pokok bahasan materi yang

disampaikan. Faktor penting dalam membuat media pembelajaran yaitu materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media pembelajaran yang akan dipakai, sebab penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai menjadi kendala dalam pemanfaatan dan keefektifan media tersebut. Tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tidak dapat tercapai dengan baik apabila media tidak sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Apabila seorang guru akan membuat media pembelajaran yang wajar dan tepat, ia harus berpedoman pada materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Permainan monopoli menurut Sartika (2015:52) adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan. Media permainan monopoli berbasis untuk materi memahami unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana, petak petak pada papan permainan tidak berupa tanah namun berupa hal-hal yang berkaitan dengan materi memahami unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana.

Siswa dapat memainkannya sesuai dengan cara bermain monopoli pada umumnya, sedangkan peran guru adalah sebagai fasilitator dan pembimbing karena pada awalnya murid akan merasa bingung dalam permainannya dikarenakan petak-petak pada papan permainan berupa informasi maupun

evaluasi tentang unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana. Petak-petak tersebut berupa soal evaluasi mengenai materi memahami unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana yang sedang dipelajari oleh siswa. Tugas siswa yaitu menjawab soal evaluasi yang ada di setiap petak tempat berhenti bidaknya.

Sartika (2013) melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel” yang bertujuan mengembangkan media permainan monopoli dan mendeskripsikan kelayakan media permainan monopoli akuntansi pada mata pelajaran menyusun laporan keuangan untuk siswa kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Sasaran penelitian ini yaitu media pembelajaran menyusun laporan keuangan yang dikemas dalam bentuk permainan monopoli akuntansi dan perangkat pembelajaran. Uji coba terbatas diterapkan pada siswa kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel.

Hasil penelitian tersebut berupa media permainan monopoli akuntansi yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan aspek rekayasa media menurut penilaian ahli media memperoleh rata-rata skor sebesar 34,00 dengan kategori “Baik”, uji coba perorangan sebesar 16,40 dengan kategori “sangat Baik”, uji coba kelompok kecil sebesar 16,60 dengan kategori “Sangat Baik”, dan uji coba lapangan sebesar 17,80 dengan kategori “Sangat Baik”. Kelayakan aspek komunikasi visual menurut penilaian ahli media memperoleh rata-rata skor sebesar 54,00 dengan kategori “Baik”, uji coba perorangan sebesar 42,60 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba kelompok kecil sebesar 44,19 dengan kategori

“Sangat Baik”, dan uji coba lapangan sebesar 44,78 dengan kategori “sangat Baik”. Kelayakan aspek pembelajaran menurut penilaian ahli materi memperoleh rata-rata skor sebesar 82,00 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba perorangan sebesar 26,80 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba kelompok kecil sebesar 26,20 dengan kategori “sangat Baik”, dan uji coba lapangan sebesar 26,67 dengan kategori “Sangat Baik”. selain itu, media pembelajaran memperoleh rata-rata skor sebesar 3,22 yang termasuk kategori “Cukup” dan meningkat menjadi sebesar 4,44 yang masuk kategori “Sangat Tinggi”.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan, guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika. Guru menjelaskan materi pembelajaran matematika kepada siswa kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal-soal latihan berkaitan dengan materi yang saat itu sedang dipelajari. Kondisi kelas menjadi tidak efektif dikarenakan metode pembelajaran yang kurang tepat digunakan dalam proses belajar. Pemahaman materi yang saat itu dipelajari kurang menunjukkan hasil yang maksimal karena belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung untuk penyampaian materi pelajaran.

Praktik-praktik mengajar matematika bila diperhatikan sering didapati kesan bahwa matematika itu sulit untuk dipelajari, keadaan seperti ini didapati melalui observasi ke SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan pada tanggal 04 Januari 2016 dilihat dari hasil ujian akhir semester (UAS) pada semester ganjil. Nilai matematika siswa SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan memang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 65, namun masih terdapat beberapa siswa yang mendapat nilai matematika di bawah KKM dengan

presentase 21,3% dari seluruh siswa kelas 3 SD Negeri Sukorejo 2 berjumlah 47 siswa. Guru matematika sering menggunakan metode ceramah dan latihan-latihan soal untuk mengasah kepaahaman siswa. Apa yang terjadi di kelas, biasanya guru mulai dengan menulis soal-soal latihan yang kemudian langsung dikerjakan oleh siswa.

Keadaan seperti digambarkan di atas terjadi karena kurang memadainya kemampuan guru matematika untuk mengembangkan media pembelajaran matematika. Keadaan demikian seharusnya kita perbaiki, antara lain dengan berusaha menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran matematika. Sebenarnya, terdapat beberapa media yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran matematika. Guru dapat mengadopsi dari permainan yang biasa dimainkan oleh siswa seusia siswa SD kemudian dapat dikembangkan sesuai dengan materi yang akan disampaikan sehingga menjadi media permainan edukatif. Misalnya saja media permainan monopoli untuk materi memahami unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana yang dikembangkan berdasarkan permainan monopoli yang biasa dimainkan oleh anak-anak seusia siswa sekolah dasar.

Tujuan pembelajaran matematika pada dasarnya sesuai dengan hakikat matematika merupakan sasaran utama. Peranan teori-teori belajar merupakan strategi terhadap pemahaman matematika. Pembelajaran matematika diharapkan bahwa matematika dapat dipahami secara wajar sesuai dengan kemampuan anak. Sebagai guru kita perlu menyadari tujuan akhir dari belajar matematika adalah pemahaman terhadap konsep-konsep matematika yang relatif abstrak. Strategi teori-teori belajar tentang pengalaman lingkungan dan manipulasi benda konkret hanyalah sekedar jembatan dalam memahami konsep-konsep matematika tersebut

yang pada akhirnya siswa tetap harus belajar sesuai dengan hakikat matematika. Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk meneliti “Pengembangan Media Permainan Monopoli Pembelajaran Matematika Siswa Kelas 3 di SD Negeri Sukorejo 2 Tahun Pelajaran 2015/2016.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana kelayakan hasil pengembangan media permainan monopoli pembelajaran matematika siswa kelas 3 SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan pada materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana?” Agar dapat menjawab pertanyaan secara cermat, maka disusun pertanyaan penelitian sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kelayakan hasil pengembangan media permainan monopoli pembelajaran matematika siswa kelas 3 SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan pada materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana dilihat dari penilaian ahli validasi?
- 2) Bagaimana kelayakan hasil pengembangan media permainan monopoli pembelajaran matematika siswa kelas 3 SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan dilihat dari respon siswa?
- 3) Bagaimana kelayakan hasil pengembangan media permainan monopoli pembelajaran matematika siswa kelas 3 SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan dilihat dari aktivitas siswa?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan kelayakan hasil pengembangan media permainan monopoli pembelajaran matematika siswa kelas 3 SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan pada materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana dilihat dari penilaian ahli validasi.
- 2) Untuk mendeskripsikan kelayakan hasil pengembangan media permainan monopoli pembelajaran matematika siswa kelas 3 SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan dilihat dari respon siswa.
- 3) Untuk mendeskripsikan kelayakan hasil pengembangan media permainan monopoli pembelajaran matematika siswa kelas 3 SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan dilihat dari aktivitas siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk pengembangan media pembelajaran adalah sebuah permainan monopoli untuk materi memahami unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana yang dapat digunakan sebagai media siswa untuk bermain sambil belajar. Cara melakukan permainan monopoli ini sama halnya dengan bermain monopoli pada umumnya, hanya saja pada permainan monopoli papan permainan berupa petak petak tanah sedangkan dalam modifikasi permainan monopoli untuk materi memahami unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana ini papan permainan berupa petak-petak yang berkaitan dengan materi memahami unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana. Sama halnya dengan papan permainan, dana umum dan kesempatan pada modifikasi permainan monopoli ini juga sesuai materi memahami unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana dan juga karakteristik siswa.

Pengembangan media permainan monopoli yang disesuaikan dengan materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana ini dirancang melalui desain yang menggunakan program *Adobe Photoshop*. Tampilan papan permainan dirancang seperti halnya papan permainan monopoli pada umumnya. Kartu skor dan kartu informasi didesain menggunakan *Microsoft Word*. Setelah selesai, desain yang sudah dibuat siap untuk dicetak. Papan permainan monopoli dibuat menyerupai papan catur dari kayu sehingga apabila siswa telah selesai bermain monopoli seluruh perlengkapan monopoli dapat disimpan di dalam papan tersebut.

Beberapa hal yang dibutuhkan agar permainan monopoli ini dapat dilakukan, yakni:

- 1) Papan permainan (dibuat menyerupai papan catur yang dimodifikasi menjadi papan monopoli) untuk materi memahami unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana, kemudian didesain menggunakan *Adobe Photoshop*, setelah itu dicetak pada kertas *Vinyl Laminasi Glossy*.
- 2) Bidak-bidak untuk mewakili langkah pemain/siswa dalam permainan menggunakan pion catur dengan alas bangun datar sederhana.
- 3) Dua buah dadu yang digunakan untuk menentukan pemain yang akan bermain lebih dahulu dan berapa jumlah petak yang akan dilewati.
- 4) Kartu informasi umum, kartu kesempatan, dan kartu petak pada media monopoli Matematika terbuat dari *Art Paper 260*. Di dalam kartu-kartu tersebut berisi gambar, informasi, atau soal yang berhubungan dengan materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana yang telah didesain menggunakan *Microsoft Word*.

- 5) Kartu tambahan skor 5 poin, 10 poin, dan 15 poin yang akan diberikan kepada pemain yang telah berhasil menjawab soal evaluasi selama permainan berlangsung yang didesain menggunakan *Microsoft Word* kemudian dicetak menggunakan kertas *Art Paper 260*.
- 6) Kartu denda, merupakan kartu pengurangan skor ketika siswa tidak dapat menjawab soal dengan benar. Besar denda setiap kartu adalah 5 poin yang didesain menggunakan *Microsoft Word*, kemudian dicetak menggunakan *kertas Art Paper 260*.
- 7) Buku petunjuk penggunaan yang berisi tata cara permainan monopoli dalam pembelajaran matematika, kunci jawaban yang berkaitan dengan soal evaluasi pada materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana, halaman perolehan skor pemain, dan juga biodata pengembang yang dicetak menggunakan kertas *Art Paper 260*.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1.5.1 Secara Teoritis

- 1) Media monopoli pembelajaran matematika dapat dijadikan media alat bantu guru dan juga siswa dalam memahami materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana.
- 2) Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan pertimbangan untuk melakukan penelitian pengembangan.

1.5.2 Secara Praktis

- 1) Bagi siswa, dengan adanya media permainan monopoli dalam pembelajaran matematika ini diharapkan dapat:

- a) Bermain sambil belajar tentang materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana.
 - b) Memahami materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana dengan mudah.
 - c) Belajar dengan suasana yang tidak membosankan.
 - d) Belajar dengan bersemangat dan tertarik dalam proses pembelajaran.
- 2) Bagi guru, dengan adanya permainan monopoli dalam pembelajaran matematika ini diharapkan dapat:
- a) Digunakan sebagai salah satu alternatif media untuk diberikan kepada siswa dalam pembelajaran.
 - b) Dimanfaatkan sebagai referensi untuk mengembangkan media permainan edukasi yang lain.
 - c) Membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik.
 - d) Membantu guru dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui interaksi langsung dengan media pembelajaran.
- 3) Bagi sekolah, dengan adanya permainan monopoli dalam pembelajaran matematika ini diharapkan dapat:
- a) Digunakan sebagai alternatif agar guru dapat membuat media pembelajaran minimal mengembangkan media yang sudah ada disesuaikan dengan materi yang disampaikan sehingga menjadi media pembelajaran yang tepat.
 - b) Mewujudkan visi dan misi sekolah dengan upaya meningkatkan prestasi siswa salah satunya melalui penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran matematika.

- 4) Bagi pengembang, dengan adanya permainan monopoli dalam pembelajaran matematika ini diharapkan dapat:
 - a) Dimanfaatkan sebagai salah satu referensi dalam melakukan penelitian pengembangan baru.
 - b) Menghasilkan media pembelajaran yang tepat dan bermanfaat untuk proses pembelajaran.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1.6.1 Asumsi Penelitian Pengembangan Media Monopoli dalam Pembelajaran Matematika

Berbagai asumsi penelitian yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media pembelajaran matematika pada materi memahami unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri Sukorejo 2 Lamongan.
- 2) Siswa memberikan informasi dengan benar tentang kegiatan belajar mengajar melalui jawaban dan pertanyaan yang diajukan dalam angket.

1.6.2 Keterbatasan Penelitian Pengembangan Media Monopoli dalam Pembelajaran Matematika

Peneliti memberikan batasan batasan penelitian pengembangan untuk memberikan gambaran arah dari penelitian ini, batasan-batasan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Materi yang dikembangkan dalam produk pengembangan disesuaikan dengan silabus KTSP untuk Sekolah Dasar dan terbatas pada materi memahami unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana dalam bidang studi matematika.

- 2) Media permainan monopoli dalam pembelajaran matematika hanya dapat digunakan pada siswa SD kelas 3, jadi tidak dapat dipergunakan di kelas lain sehubungan dengan pengembangan media permainan monopoli dalam pembelajaran matematika yang disesuaikan dengan materi ajar.
- 3) Penelitian pengembangan hanya sampai pada tahap desiminasi hasil penelitian, yakni pada tahap ini hasil penelitian akan disebarluaskan pemanfaatannya. Hasil pengembangan media permainan monopoli pembelajaran matematika juga diproduksi lebih dari satu media untuk dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran.

1.7 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam pengembangan media berbasis game edukasi ini dapat dijelaskan adalah sebagai berikut.

- 1) Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.
- 2) Monopoli adalah satu permainan papan yang paling laris jualannya di dunia. Dalam permainan ini, pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu perlaksanaan satu sistem ekonomi mainan yang melibatkan pembelian, penyewaan dan pertukaran tanah dengan menggunakan duit mainan. Pemain mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikut bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu tadi.

- 3) Matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan dengan penelaahan bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan di antara hal-hal itu. Berdasarkan pernyataan tersebut, untuk dapat memahami struktur serta hubungan-hubungannya diperlukan penguasaan tentang konsep-konsep yang terdapat dalam matematika. Hal ini berarti belajar matematika adalah belajar konsep dan struktur yang terdapat dalam bahan-bahan yang sedang dipelajari, serta mencari hubungan di antara konsep dan struktur tersebut.
- 4) Bidak adalah sebutan untuk wakil pemain dalam permainan monopoli pembelajaran dalam matematika ini.

