

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang ditempuh bagi setiap individu untuk mengembangkan dirinya. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan memiliki nilai yang besar bagi kehidupan manusia. Bahkan dapat dikatakan bahwa pendidikan dapat dijadikan tumpuan untuk bertahan hidup di tengah perkembangan zaman yang semakin kompleks. Lebih jauh lagi, pendidikan dapat dijadikan sebagai tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Pendidikan sangat penting untuk ditempuh bagi generasi kini maupun generasi masa depan nanti. Menilik berbagai urgensi dari pendidikan tersebut, maka seluruh masyarakat Indonesia pun berhak untuk memperoleh pendidikan, seperti yang telah tercantum dalam UUD 1945 Pasal 31 ayat (1) yang menyatakan bahwa “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”.

Dalam penyelenggaraan pendidikan tidak lepas dari peran kurikulum yang diterapkan. Kurikulum mencakup seperangkat rencana atau program yang mengatur segala kegiatan belajar mengajar dalam lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Di Indonesia sendiri sudah mengalami beberapa kali pergantian kurikulum, yang terbaru adalah pergantian dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka. Dalam kurikulum pendidikan Indonesia, terdapat beberapa mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa. Salah satunya yaitu mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan Indonesia. Matematika wajib diajarkan kepada siswa mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan Tinggi. (Patta & Muin, 2021) menyatakan bahwa salah satu disiplin ilmu yang dapat digunakan untuk mengembangkan pola pikir berbagai disiplin ilmu lainnya adalah matematika. Ini menandakan bahwa matematika sangat penting keberadaannya untuk dipelajari, karena proses perhitungan dan proses berpikir dalam matematika sangat dibutuhkan orang dalam menyelesaikan berbagai masalah (Susanto, 2013). Penyelesaian masalah ini tidak hanya terbatas seputar soal dalam pembelajaran, tetapi lebih luas lagi dapat diterapkan dalam pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu matematika akan membantu siswa dalam mengembangkan pola pikir, penalaran, dan logikanya dalam memecahkan permasalahan yang ada.

Bidang ilmu matematika juga erat kaitannya dengan numerasi. Secara umum, numerasi dapat dikatakan sebagai bagian dari ilmu matematika. Keduanya memiliki landasan pengetahuan dan keterampilan yang sama. Secara sederhana, numerasi merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung matematika untuk memecahkan masalah matematika di kehidupan sehari-hari (Patta & Muin, 2021). Jadi dapat dikatakan bahwa numerasi adalah bentuk pengaplikasian konsep matematika yang dipelajari pada kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan pendapat (Baharuddin et al., 2021) yang menyatakan bahwa keterampilan numerasi tidak hanya sebatas memahami konsep

matematika akan tetapi lebih jauh, yaitu mengaplikasikan dan menganalisis serta memecahkan permasalahan matematika dalam konteks yang berbeda seperti dalam kehidupan sehari-hari. Kecakapan dalam numerasi diharapkan akan membawa dampak positif dalam kemampuan pemecahan masalah, karena dengan kecakapan tersebut seseorang dapat mengambil keputusan yang tepat dalam pemecahan suatu masalah.

Berbanding terbalik dengan keberadaan pentingnya ilmu matematika, pada kenyataannya kemampuan numerasi di Indonesia masih sangat rendah. Berdasarkan hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018 pada kategori matematika, Indonesia menempati peringkat ke-7 paling rendah yaitu urutan ke 72 dari 79 negara. Hasil survei lainnya juga mengemukakan hal yang sama yaitu berdasarkan hasil TIMSS (*Trends International Mathematics and science Study*) pada 2015, menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia masih berada di tingkat rendah. TIMSS sendiri merupakan sebuah studi komparatif internasional yang komprehensif dalam matematika dan sains (Prastyo, 2020).

Berbagai survei tersebut juga didukung dengan temuan di lapangan bahwa minat dan motivasi belajar matematika siswa Indonesia masih sangat kurang atau dikategorikan rendah. Anggapan tentang pelajaran matematika yang sulit sudah berkembang luas di kalangan pelajar Indonesia, bahkan anak usia Sekolah Dasar pun telah terpengaruh oleh anggapan tersebut. Persepsi dalam masyarakatlah yang menggiring pada kesimpulan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit. Persepsi negatif ini dibentuk oleh berbagai

anggapan bahwa matematika sebagai ilmu yang kering, abstrak, teoritis, penuh dengan lambang-lambang dan rumus-rumus yang sulit dan membingungkan, yang muncul dari pengalaman kurang menyenangkan ketika belajar matematika di sekolah (Kamarullah, 2017). Banyak anak yang menyatakan bahwa tidak menyukai matematika karena tidak dapat menyelesaikan permasalahan di dalamnya, sebagian lainnya mempertanyakan apa peran matematika secara langsung dalam kehidupan sehari-hari selain untuk berhitung. Berbagai faktor lain juga memperburuk anggapan masyarakat tentang ilmu matematika, sehingga menurunkan motivasi siswa untuk belajar matematika. Hal serupa terjadi pada siswa kelas V SDN 2 Hadiwarno, dimana motivasi belajar matematika siswa dapat dikatakan masih rendah. Alasan utamanya adalah sebagian besar dari mereka tidak menyukai pelajaran matematika dan mengatakan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, sehingga hal tersebut menyebabkan pembelajaran matematika berlangsung pasif dan kurang bermakna.

Temuan yang didapatkan pada siswa kelas V SDN 2 Hadiwarno adalah siswa mengalami kesulitan belajar matematika. Pada materi kecepatan dan debit, siswa mengeluhkan bahwa materi tersebut sulit untuk dipahami karena memiliki banyak rumus, soal-soal yang diberikan pun sulit untuk dikerjakan. Hasil ulangan harian juga menunjukkan bahwa sebagian besar nilai siswa kelas V masih berada di bawah KKM. Berdasarkan nilai ulangan harian tersebut, didapatkan data bahwa kesulitan siswa pada materi kecepatan dan debit adalah memahami dan menyelesaikan soal cerita, kesalahan menggunakan rumus,

kesalahan menghitung, dan kesalahan proses pengerjaan. Berbagai kesulitan ini dapat bermuara pada pemahaman konsep dasar yang masih belum optimal.

Permasalahan lain yang muncul saat pembelajaran matematika adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran berlangsung sehingga membuat siswa kurang aktif dan kurang antusias saat mengikuti pembelajaran. Padahal penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar siswa, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa dan membuat siswa belajar aktif (Oktaviani & Mandasari, 2022). Penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis permainan, pemilihan jenis media ini didasarkan pada karakteristik siswa yang cenderung suka bermain dan aktif. Melalui media permainan siswa diharapkan dapat merasa senang saat melakukan pembelajaran. Salah satu permainan yang dapat diadaptasi menjadi media pembelajaran adalah permainan monopoli.

Permainan monopoli adalah jenis permainan papan yang bertujuan untuk mengumpulkan kekayaan dan menguasai kompleks-kompleks pada papan permainan (Ulfaeni et al., 2017). Dengan menggunakan media pembelajaran monopoli, proses pembelajaran diharapkan dapat berlangsung menyenangkan dan membuat motivasi belajar siswa meningkat, sehingga proses pemahaman

materi oleh siswa dapat terjadi dengan baik dan maksimal. Media monopoli juga sangat fleksibel penggunaannya, dapat disesuaikan dengan materi yang akan dibahas saat pembelajaran.

Berdasarkan berbagai uraian permasalahan tersebut, peneliti melaksanakan penelitian dengan mengambil judul “Peran Media Pembelajaran Monopoli Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Kecepatan dan Debit Di SDN 2 Hadiwarno”. Peran media pembelajaran monopoli matematika ini diharapkan dapat mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi terkait pembelajaran matematika pada siswa kelas V SDN 2 Hadiwarno, terutama masalah motivasi belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar matematika siswa kelas V SDN 2 Hadiwarno.
2. Kesulitan belajar matematika siswa kelas V SDN 2 Hadiwarno pada materi kecepatan dan debit.
3. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan saat pelajaran matematika di kelas V SDN 2 Hadiwarno.
4. Siswa kelas V SDN 2 Hadiwarno kurang berpartisipasi aktif saat pembelajaran matematika berlangsung.
5. Sebagian besar nilai siswa kelas V SDN 2 Hadiwarno pada ulangan harian matematika materi kecepatan dan debit masih berada dibawah KKM.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, agar permasalahan yang diteliti lebih efektif, efisien, dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksudkan, maka penelitian ini dibatasi pada peran media pembelajaran monopoli matematika terhadap motivasi belajar siswa. Media pembelajaran ini digunakan pada materi kecepatan dan debit. Dengan ruang subjek penelitian adalah siswa kelas V, SDN 2 Hadiwarno.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran monopoli matematika pada materi kecepatan dan debit di SDN 2 Hadiwarno?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas V SDN 2 Hadiwarno pada pembelajaran matematika materi kecepatan dan debit sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli matematika?
3. Bagaimana peran media pembelajaran monopoli matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 2 Hadiwarno pada materi kecepatan dan debit?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui penerapan media pembelajaran monopoli matematika pada materi kecepatan dan debit di SDN 2 Hadiwarno.
2. Mengetahui motivasi belajar siswa kelas V SDN 2 Hadiwarno pada pembelajaran matematika materi kecepatan dan debit sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli matematika.
3. Mengetahui bagaimana peran media pembelajaran monopoli matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada materi kecepatan dan debit.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Memberikan sumbangan pemikiran atau teori dan bahan kajian mengenai peran media pembelajaran monopoli matematika terhadap motivasi belajar siswa pada materi kecepatan dan debit.
- b. Dapat dijadikan sebagai pijakan, referensi, dan tambahan pengetahuan pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peran media pembelajaran monopoli matematika terhadap motivasi belajar siswa pada materi kecepatan dan debit.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai permasalahan yang diteliti. Sebagai sarana dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang didapat selama menuntut ilmu dibangku perkuliahan terhadap permasalahan pendidikan di kehidupan nyata.
- b. Bagi guru, diharapkan media pembelajaran ini dapat menjadi referensi atau alternatif yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran agar berjalan efektif dan interaktif.
- c. Bagi siswa, diharapkan melalui media pembelajaran ini akan lebih aktif dan antusias saat mengikuti pembelajaran matematika, sehingga akan menumbuhkan motivasi dan semangat belajar yang kuat pada diri siswa. Serta siswa akan lebih memahami materi pembelajaran yang diberikan.
- d. Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam upaya pengoptimalan penggunaan media pembelajaran bagi siswa dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.
- e. Bagi peneliti lanjutan, diharapkan dapat memberikan referensi dan bahan kajian lebih lanjut mengenai peran media pembelajaran monopoli matematika terhadap motivasi belajar siswa.