

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada abad ini, segala sesuatu dapat diperoleh relatif lebih mudah karena adanya teknologi. Manusia bisa mencari hal yang dibutuhkan karena ketersediaan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai produk perkembangan zaman. Selain perkembangan iptek, kebutuhan manusia sangat beragam, salah satunya adalah kebutuhan pendidikan atau belajar sepanjang hidup. Aktivitas belajar membantu manusia untuk dapat menambah ilmu, pengetahuan, wawasan, dan keterampilan hidup.

Perkembangan zaman tersebut berdampak ke perkembangan psikologis, emosional, juga kognitif siswa. Seperti adanya *gadget* atau *gawai* bagi siswa memiliki kelebihan dan kekurangan. Sesuai hasil penelitian Syifa (2019), penggunaan *gawai* memengaruhi perkembangan psikologis anak sekolah dasar. Selama 2 jam, anak-anak dapat dengan mudah mencari informasi tentang belajar dan memudahkan komunikasi dengan teman-temannya. Namun, efek negatif yang ditimbulkan *gawai* memengaruhi perkembangan psikologis anak, terutama perkembangan mental dan moral. Anak yang menggunakan *gawai* menjadi mudah tersinggung, ingin memberontak, meniru perilaku dan berbicara sendiri dengan *gawai*, anak malas melakukan apapun, melalaikan tanggung jawab untuk beribadah, dan mempersingkat waktu belajar karena terlalu sering bermain *game* dan

menonton *youtube*. Didukung hasil penelitian Rini (2021:15), adanya dampak positif dan negatif dari penggunaan gawai. Efek negatifnya adalah anak kurang aktif secara sosial dan fisik. Efek positifnya memudahkan komunikasi, sarana hiburan bagi anak, meningkatkan kenyamanan belajar dan menambah pengetahuan. Fakta ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Herman, dkk (2015) bahwa kemajuan zaman ini adalah zaman di mana semua kebutuhan dapat terpenuhi cukup dengan teknologi atau teknologi informasi yang maju. Oleh karenanya perkembangan teknologi ini perlu diimbangi dengan evaluasi dalam upaya peningkatan manajemen mutu pendidikan dan pembelajaran. Salah satunya adalah pemanfaatan media yang dekat dengan dunia siswa seperti media berbasis permainan namun tanpa *gadget*.

Pada saat melakukan pembelajaran, beberapa mata pelajaran atau materi perlu menggunakan media untuk mempermudah dilakukannya pembelajaran dan mempermudah pemahaman siswa. Media pembelajaran juga memiliki fungsi agar pembelajaran yang dilakukan tidak monoton sehingga menyebabkan siswa cepat bosan. Pada saat siswa mengalami kebosanan maka pembelajaran menjadi tidak efektif yang menyebabkan siswa tidak berkonsentrasi pada apa yang ia pelajari. Mereka akan bermain dengan teman sebangku atau bahkan pelajaran tidak masuk pada pemahaman siswa. Pernyataan tersebut sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Yusuf dan Aulia (2011:11). Oleh karena itu, media mempunyai keberadaan yang penting dalam sebuah pembelajaran atau pendidikan karena dengan adanya media, siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar.

Ada berbagai macam atau jenis media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar adalah media pembelajaran permainan. Permainan boleh digunakan pada saat pembelajaran dengan tujuan untuk membangkitkan semangat, membuat senang siswa, efektif, dan yang paling penting bersifat edukatif. Pendapat ini didukung oleh Yusuf dan Aulia (2011:11) bahwa media pembelajaran bersifat mendidik apabila menarik bagi siswa. Media permainan menjadi alternatif media yang cocok digunakan untuk siswa kelas rendah seperti sekolah dasar karena pada dasarnya masa tersebut masih termasuk masa bermain sambil belajar dan untuk menguatkan atau membentuk karakter siswa. Media permainan dapat menjadikan siswa aktif karena siswa harus berpartisipasi dalam permainan tersebut agar permainan dapat dilaksanakan. Kegiatan inilah yang menjadikan kegiatan belajar menjadi aktif dan menyenangkan karena siswa juga ikut andil dalam proses belajar.

Adanya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berbasis permainan membantu guru menunjukkan kepada siswa bahwa tidak semua pembelajaran bersifat membosankan. Artinya, pembelajaran dapat menyenangkan apabila seorang guru atau pendidik memiliki kreativitas dalam proses mengajar. Dengan kata lain pembelajaran yang dioptimalkan dengan menggunakan media permainan yang sesuai dapat menambah suasana belajar aktif serta meningkatkan penguasaan materi pada siswa. Pelaksanaan pembelajaran yang kreatif juga dapat mengubah pola pikir siswa di mana

pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, memunculkan keberanian, dan tanggung jawab siswa.

Secara umum, pembelajaran yang ideal pada kelas adalah pembelajaran di mana semua partisipan ikut aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Artinya, semua siswa ikut aktif dalam pembelajaran atau pembelajaran tidak hanya berpusat kepada seorang pendidik melainkan siswa. Pernyataan tersebut sesuai pada tujuan dan ciri pelaksanaan kurikulum K13 dan kurikulum merdeka di mana seorang siswa dituntut aktif pada saat pembelajaran, salah satunya pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan studi awal yang telah dilakukan (Oktober 2022), ada beberapa alat pembelajaran matematika yang sudah digunakan di sekolah dasar seperti jaring-jaring bangun ruang dan bangun datar. Alat-alat ini digunakan guru untuk mempermudah pembelajaran atau pemahaman kepada siswa. Ini sesuai pertimbangan bahwa dalam mata pelajaran matematika siswa dituntut untuk berpikir secara abstrak sedangkan pada usia tersebut anak cenderung berpikir konkrit atau nyata. Selanjutnya, temuan awal peneliti pada observasi yang telah dilakukan, siswa kurang bersemangat dalam menjawab soal atau materi tentang perkalian matematika sehingga menyebabkan siswa cenderung kurang aktif pada saat pembelajaran. Data lain adalah pembelajaran matematika perkalian yang berlangsung masih belum dilakukan variasi menggunakan media permainan.

Memperhatikan permasalahan yang ada maka perlu inovasi pengembangan media permainan dalam pembelajaran matematika, salah

satunya adalah media permainan ular tangga. Ular tangga adalah permainan papan dan dadu di mana tangga dan ular adalah bagian dari aturan permainan dan tombol adalah kontrol permainan. Ular tangga bisa diubah menjadi *game* edukasi (Kusuma, dkk, 2020).

Terdapat beberapa dampak positif yang ditemukan peneliti sebelumnya setelah menerapkan media permainan ular tangga. Penelitian Aziz (2018) menemukan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada materi operasi hitung pecahan. Penelitian Sudarmika, dkk (2018) menunjukkan hasil bahwa media visual ular tangga inovatif efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV mata pelajaran. Wati (2021) melakukan penelitian pengembangan media permainan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Pada penelitian tersebut telah terbukti atau terdapat hasil yang memuaskan. Sebelum dilakukan penelitian setengah populasi dari yang ia teliti belum mencapai batas minimal nilai. Namun, setelah dilakukannya penelitian semua siswa dari populasi yang ia teliti menunjukkan peningkatan di atas batas minimal nilai.

Penelitian yang telah dilakukan peneliti sebelumnya menjadi landasan penelitian relevan dari penelitian ini. Perbedaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya ialah pada subjek dan objek penelitian pengembangan. Media permainan ini ada inovasi, yakni berbasis tema astronomi. Berdasarkan studi awal dan observasi yang telah dilakukan, peneliti akan mengembangkan media *Astronomy Math Card* berbasis permainan papan ular tangga sebagai materi perkalian untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Guru SD sudah menggunakan alat peraga matematika dalam menyampaikan materi namun antusiasme siswa kurang sehingga perlu penggunaan media alternatif yang dapat meningkatkan semangat dan minat siswa.
2. Siswa kurang bersemangat dalam merespon pembelajaran matematika akibatnya kelas kurang aktif sehingga perlu penggunaan media yang mendorong siswa terlibat dengan suasana menyenangkan seperti aktivitas bermain sambil belajar matematika.
3. Media permainan belum banyak diterapkan sebagai variasi dalam pembelajaran matematika di SD, sehingga perlu pengembangan media yang mendorong keaktifan dan minat siswa.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil produk dari penelitian dan pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran dalam bentuk *Astronomy Math Card* berbasis ular tangga pada materi perkalian pada siswa kelas III.
2. Kelayakan pengembangan media pembelajaran *Astronomy Math Card* berbasis ular tangga diukur dari pendapat ahli dan uji coba lapangan skala terbatas dengan subjek siswa kelas III.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media permainan *Astronomy Math Card* berbasis ular tangga pada materi perkalian siswa kelas III?
2. Bagaimana kelayakan media permainan *Astronomy Math Card* berbasis ular tangga pada materi perkalian siswa kelas III?
3. Bagaimana respon siswa dan guru kelas III terhadap pengembangan media pembelajaran permainan *Astronomy Math Card* berbasis ular tangga pada materi perkalian?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

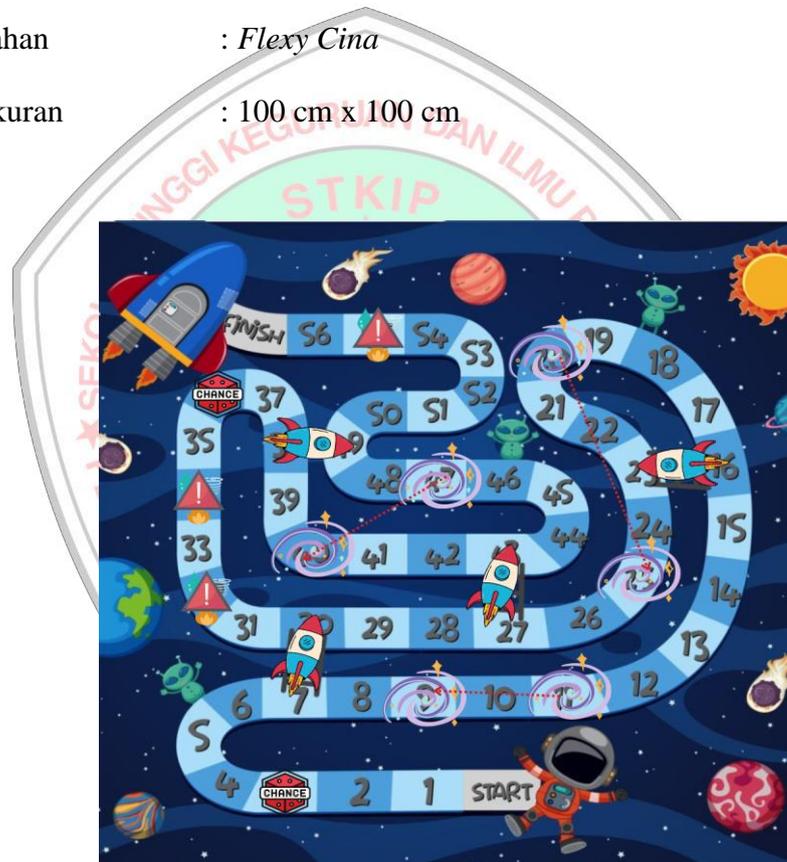
1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media permainan *Astronomy Math Card* berbasis ular tangga pada materi perkalian siswa kelas III.
2. Mendeskripsikan kelayakan media permainan *Astronomy Math Card* berbasis ular tangga pada materi perkalian siswa kelas III.
3. Mengetahui respon siswa dan guru kelas III terhadap pengembangan media pembelajaran permainan *Astronomy Math Card* berbasis ular tangga pada materi perkalian.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini mempunyai spesifikasinya sebagai berikut:

1. Papan Permainan

- a. Nama media : *Astronomy Math Card*
- b. Jenis media : Permainan
- c. Bentuk : Persegi
- d. Bahan : *Flexy Cina*
- e. Ukuran : 100 cm x 100 cm



Gambar 1.1 Papan Astronomy Math Card

2. Pelengkap Permainan 1: Dadu

- a. Pelengkap : Dadu
- b. Bentuk : Kubus
- c. Bahan : Plastik

d. Ukuran : $22\text{mm} \times 22\text{mm}$

e. Warna : Merah/Putih



Gambar 1.2 Model Dadu pada *Astronomy Math Game*

3. Pelengkap Permainan 2: Bidak

- a. Pelengkap : Bidak
- b. Bentuk : Segitiga
- c. Bahan : Plastik
- d. Ukuran : Diameter $1\text{cm} \times$ Tinggi 2cm
- e. Warna : 6 warna berbeda

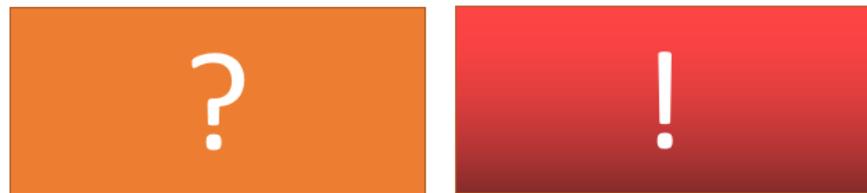


Gambar 1.3 Bidak

4. Pelengkap Permainan 3: Kartu bencana dan kartu kesempatan

- a. Pelengkap : Kartu bencana dan kartu kesempatan

- b. Bentuk : Persegi panjang
- c. Bahan : Kertas karton
- d. Ukuran : 8 cm x 4 cm
- e. Warna : Merah dan Oranye
- f. Jumlah : Masing-masing 10



Gambar 1.4 Kartu Bencana dan Kesempatan

5. Pelengkap Permainan 4: Kartu Soal

- a. Pelengkap : Kartu soal
- b. Bentuk : Persegi panjang
- c. Bahan : Kertas karton
- d. Ukuran : 8 cm x 4 cm
- e. Warna : Biru
- f. Jumlah : 25 Soal



Gambar 1.5 Kartu Soal

G. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini mempunyai beberapa manfaat, antara lain :

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini dapat melengkapi kajian teoretis bidang pengembangan media pembelajaran di SD, melengkapi hasil penelitian yang sudah ada, serta memberikan gambaran peningkatan minat belajar pada materi perkalian kelas III menggunakan media ular tangga.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

- 1) Meningkatkan pengalaman peneliti dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran matematika.
- 2) Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, terutama pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan ide pada materi perkalian dengan menggunakan media pembelajaran *Astronomy Math Card* berbasis ular tangga .
- 2) Menambah referensi guru terkait pembelajaran matematika di kelas sehingga siswa menjadi lebih berminat dan aktif mengikuti kegiatan belajar.

c. Bagi Siswa

- 1) Membantu siswa lebih aktif dengan media pembelajaran *Astronomy Math Card* berbasis ular tangga pada materi perkalian.

- 2) Menambah ilmu dan wawasan terutama pembelajaran matematika dapat menjadi lebih menyenangkan dengan adanya media berbasis permainan ular tangga.

d. Bagi Sekolah

- 1) Dapat menjadikan ide kegiatan pembelajaran kreatif untuk menambah taraf pendidikan di sekolah.
- 2) Menambah pengetahuan baru dalam menerapkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk siswa dengan tujuan dapat meningkatkan kualitas belajar di sekolah.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat beberapa asumsi, antara lain:

- a. Siswa memiliki pengetahuan dasar tentang permainan ular tangga.
- b. Siswa telah mengetahui materi perkalian pada mata pelajaran matematika.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media pembelajaran *Astronomy Math Card* berbasis ular tangga masih tergolong sederhana dengan batasan materi pokok pada perkalian.
- b. Pengembangan media pembelajaran *Astronomy Math Card* berbasis ular tangga ini didesain dan dibuat untuk mata pelajaran matematika materi perkalian kelas III Sekolah Dasar.

I. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman persepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian dengan tujuan mengembangkan lalu menghasilkan barang, media, atau produk guna mengukur efektivitas pembelajaran.
2. Media pembelajaran adalah salah satu benda atau alat yang digunakan untuk menarik, merangsang, dan memancing siswa dalam proses pembelajaran.
3. *Astronomy Math Card* adalah papan permainan pengembangan dari permainan ular tangga yang sudah dikembangkan oleh peneliti.
4. Ular Tangga adalah game papan tradisional yang dapat dimainkan dengan jumlah orang minimal yaitu 2 dan maksimal 4 orang. Papan tersebut berbentuk kotak dengan adanya angka atau bilangan dari 1 hingga 100 pada umumnya dan terdapat ular sebagai salah satu rintangan dan tangga sebagai salah satu bonus pemain. Permainan ini dimainkan dengan menggunakan dadu sebagai acuan jalannya atau gerakannya salah satu pemain.
5. Perkalian adalah teknik menjumlahkan bilangan pada jumlah tertentu sesuai dengan angka yang ada dan merupakan bagian dari aritmatika.