

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha mendewasakan manusia dengan pengalaman belajar. Pendidikan merupakan usaha yang terencana untuk mendidik siswa. Hal tersebut juga tercantum di dalam Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 yang berbunyi:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pemerintah telah mewajibkan seluruh anak di Indonesia ini untuk mengenyam pendidikan selama 12 tahun. Pada jenjang pertama yaitu pendidikan sekolah dasar yang berlangsung selama 6 tahun dari usia 7 tahun sampai dengan usia 12 tahun. Di sekolah dasar ini, siswa dididik dan diberikan bekal kemampuan dasar berupa keterampilan dasar, pengetahuan dasar, dan sikap yang bermanfaat untuk dirinya dan lingkungan sekitarnya.

Kemampuan keterampilan, pengetahuan, dan sikap harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari terutama untuk pembelajaran matematika merupakan salah satu ilmu yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan pendapat Wijaya (2011: 8) siswa tidak hanya dituntut menyelesaikan soal matematika tetapi siswa harus dapat memahami makna suatu rumus dan menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Hampir di setiap aspek kehidupan ilmu matematika

bermanfaat dan selalu ada. Selain itu, matematika juga mempunyai banyak kelebihan dibanding ilmu pengetahuan lain. Selain sifatnya yang *fleksible*, matematika juga dapat mengikuti perkembangan zaman. Apalagi di masa sekarang yang segala sesuatunya dapat dilakukan dengan teknologi komputer. Matematika menjadi salah satu bahasa program yang efektif dan efisien.

Pembelajaran matematika suatu disiplin ilmu yang berdiri sendiri dan bukan cabang dari ilmu pengetahuan alam. Sebagaimana halnya ilmu-ilmu lain seperti IPA, IPS, PKn, dan lain sebagainya, Ilmu matematikapun mempunyai bagian ilmu yang mempelajari bagian-bagian dari ilmu matematika secara khusus. Bagian-bagian ilmu matematika diantaranya adalah aritmatika, aljabar, statistika, kalkulus, geometri, trigonometri, matematika komputerisasi, dan lain sebagainya.

Pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar hanya berkaitan dengan ilmu-ilmu dasar seperti ilmu ukur, ilmu hitung dan aljabar. Dari ilmu-ilmu dasar tersebut kemudian diterapkan ke dalam ilmu-ilmu lain seperti IPA, IPS, PKn, dan lain sebagainya. Semua disiplin ilmu yang ada di dunia ini pasti sebagian membutuhkan matematika.

Siswa pada jenjang sekolah dasar harus mempelajari matematika. Peranan mata pelajaran matematika sangat penting diberbagai disiplin ilmu maupun di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika memiliki peranan penting dalam membentuk pola pikir siswa, karena dalam pembelajaran matematika siswa diberikan berbagai kemampuan dasar diantaranya adalah berpikir logis, dan kemampuan menggunakan matematika dalam pemecahan masalah.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Azizah, N., dan Julianto (2013) yang menyatakan bahwa kenyataan di lapangan yaitu di SDN Lemah Putro 1 Sidoarjo dalam pembelajaran IPA, siswa masih rendah untuk memahaminya, hasil belajar siswa pun masih rendah dan siswa menganggap belajar IPA itu sukar untuk dipahami dan terlebih guru menggunakan pembelajaran yang konvensional, penyampaian materi dari guru kurang begitu jelas karena tidak didampingi dengan media pembelajaran yang relevan, bahasa yang digunakan guru pun masih kurang dapat dipahami siswa, sehingga komunikasi antar siswa dan guru kurang efektif.

Kemudian penelitian dari Asih, Yandari, dan Kuswaty (2017) yang menyatakan bahwa siswa dalam jenjang sekolah dasar menganggap pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang paling sukar dibanding pembelajaran yang lain. Pada umumnya siswa merasa senang ketika belajar matematika menemukan materi yang sederhana dan mudah dipahami serta mudah untuk diselesaikan berbeda jika ketika belajar matematika menemukan materi yang rumit dan penalaran tinggi, siswa mudah bosan dan menyerah sehingga siswa berpikir matematika itu pelajaran yang sukar.

Berdasarkan studi pendahuluan peneliti pada tanggal 26 November 2018 di kelas IV A SDN Adiarsa Barat II, menunjukkan bahwa fakta di lapangan banyak siswa mengungkapkan bahwa matematika adalah pembelajaran yang kurang menarik, sulit, membosankan, serta menakutkan. Dikarenakan, materi matematika ini mempelajari materi hitungan yang harus dikuasai oleh siswa dan juga siswa belajar menalar dari materi pemecahan masalah. Terlebih pengajaran dari guru yang konvensional, hanya teori-teori saja yang diajarkan tanpa adanya

media pembelajaran yang inovatif dan terbaru. Dengan menggunakan media pembelajaran disini sangat dapat membantu siswa untuk lebih mengerti dan memahami pembelajaran yang diajarkan oleh gurunya tersebut. Sesuai dengan teori Piaget, usia siswa sekolah dasar (antara 7 sampai 12 tahun) ada pada jenjang operasional konkret. Yang mana siswa belum dapat berpikir dengan formal, siswa masih memerlukan perantara atau media untuk menggabungkan pemikiran abstrak menjadi pemikiran yang lebih konkret. Sehubungan dengan itu proses pembelajaran kurang menarik serta siswa kurang bersikap aktif dalam kegiatan belajar mengajar ini. Karena ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa juga, hasil belajar siswa masih banyak yang kurang dari nilai KKM. Hal ini ditunjukkan dari hasil ulangan harian mereka. Karena pada proses belajar mengajar, mereka hanya terfokus pada penjelasan dari guru dan hanya mengerjakan latihan pada buku paket yang telah disediakan oleh sekolah tanpa adanya bantuan media pembelajaran yang inovatif dan terbaru.

Umumnya, media pembelajaran ini untuk mempermudah interaksi atau dalam menyampaikan materi serta informasi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi efektif dan efisien. Secara khusus media pembelajaran ini berguna untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar dan sesuai dengan tahap siswa di sekolah dasar yaitu tahap operasional konkret maka dengan adanya media pembelajaran yang nyata benar ini dapat membuat siswa mengingat materi tersebut dengan jangka waktu yang panjang.

Media membantu siswa dalam membentuk pengalaman belajar yang menarik. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media atau alat perantara pembelajaran yang inovatif dan terbaru untuk pembelajaran matematika. Media atau alat perantara pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, siswa dapat belajar dan bermain dalam waktu bersamaan. Peneliti mengembangkan media pembelajaran monopoli *smart mathematics*.

Pengembangan media pembelajaran di atas peneliti mengharapkan agar siswa mampu meningkatkan hasil belajar khususnya untuk mata pelajaran matematika. Karena siswa belajar sambil bermain. Karena pada pembelajaran matematika kali ini, siswa dapat belajar dari kotak-kotak yang berisi soal dan kemudian menjawab beberapa pertanyaan yang ada. Dan media pembelajaran ini dihias semenarik mungkin menggunakan kain dan beberapa hiasan dari kain flanel untuk menarik perhatian siswa.

Dari paparan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk mendalaminya lagi dengan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli *Smart Mathematics* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV A SD Negeri Adiarsa Barat II”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi:

1. Siswa kurang menyukai pelajaran matematika.

2. Pada proses belajar mengajar, mereka hanya terfokus pada penjelasan dari guru dan hanya mengerjakan latihan pada buku paket.
3. Belum adanya bantuan media pembelajaran yang inovatif untuk pelajaran matematika.
4. Hasil belajar siswa dibawah KKM.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini:

1. Mengembangkan media pembelajaran monopoli *smart mathematics* pada mata pelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas IV A SD Negeri Adiarsa Barat II.
2. Penggunaan media pembelajaran monopoli *smart mathematics* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas IV A SD Negeri Adiarsa Barat II.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari pembatasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan yang menjadi bahan kajian dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran monopoli *smart mathematics* pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV A SD Negeri Adiarsa Barat II ?

2. Apakah penggunaan media pembelajaran monopoli *smart mathematics* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas IV A SD Negeri Adiarsa Barat II ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari rumusan masalah di atas, peneliti merumuskan tujuan penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran monopoli *smart mathematics* pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri Adiarsa Barat II.
2. Mengetahui penggunaan media pembelajaran monopoli *smart mathematics* mampu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri Adiarsa Barat II.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis dalam pelajaran Matematika:

1. Secara Teoritis

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam pembelajaran Matematika serta diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam meningkatkan hasil belajar Matematika melalui media pembelajaran monopoli *smart mathematics*.

2. Secara Praktis

Selain memberikan manfaat secara teori, peneliti ini mempunyai manfaat praktis sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran mampu menambah pengalaman peneliti dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Dan sebagai tambahan wawasan dan ilmu pengetahuan, terutama pengembangan media pembelajaran sebagai media perantara untuk mengajar.

b. Bagi Guru

Sebagai media pembelajaran alternatif dalam mengolah pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi aktif. Memberikan inspirasi tentang pelajaran Matematika dengan menggunakan monopoli *smart mathematics*.

c. Bagi Siswa

Siswa mampu belajar aktif dengan menggunakan bantuan media pembelajaran monopoli *smart mathematics* pada pelajaran Matematika. Dapat menambah wawasan dan pengalaman belajar menggunakan media monopoli *smart mathematics*.

d. Bagi Sekolah

Salah satu inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Menambah pengetahuan serta penerapan konsep pembelajaran yang dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi menarik bagi siswa yang akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.