

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.

Pendidikan telah ada sejak manusia dilahirkan di dunia. Pendidikan dapat diperoleh manusia dimana saja baik di dalam ataupun diluar lingkungan sekolah. Pendidikan merupakan proses pengalihan keterampilan, kebiasaan, dan pengetahuan dari satu generasi ke generasi lainnya melalui pelatihan, pengajaran, dan penelitian. Pendidikan berupa usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar seseorang dapat aktif mengembangkan potensi diri untuk meningkatkan kualitas hidupnya yang meliputi kekuatan spiritual, keagamaan, kepedulian diri, akhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan (Yuningsih, 2019).

Proses belajar adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai melalui pengalaman, studi, atau pengajaran yang terjadi secara formal maupun informal dengan melibatkan interaksi secara terus-menerus sepanjang hidup. Menurut Bastian & Reswita (2020), belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang agar memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi di lingkungannya.

Kurikulum pendidikan di Indonesia memuat beberapa pelajaran pokok yaitu Matematika, Pendidikan Agama, Pendidikan Jasmani, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan PKn. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada di dalam kurikulum sekolah dasar. Mata pelajaran matematika untuk SD diajarkan mulai kelas rendah sampai kelas tinggi. Belajar matematika dilaksanakan dengan tujuan utama yaitu untuk membentuk dan melatih pola pikir (Maryono & Budiono, 2020). Dengan terlatihnya cara berpikir pada seorang murid maka membentuk kemampuan pada murid untuk melakukan penyelesaian dari permasalahan.

Matematika merupakan ilmu universal yang berperan penting dalam berbagai disiplin ilmu untuk memajukan daya pikir manusia yang meliputi berpikir logis, sistematis, analitis, kritis dan kreatif serta kemampuan untuk bekerja sama. Agar murid mempunyai kemampuan tersebut, maka murid harus memenuhi standar kompetensi dasar matematika, yaitu memahami konsep matematika dan mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah

secara tepat. Dalam mempermudah tercapainya standar kompetensi, diperlukan pembelajaran yang interaktif, efektif, dan komunikatif.

Upaya untuk mencapai pembelajaran matematika yang interaktif, efektif, dan komunikatif dapat dilakukan melalui penggunaan alat peraga, atau media lainnya dalam pembelajaran. Melalui pembelajaran matematika yang efektif, murid akan memiliki pemahaman konsep matematika yang baik dan kemampuan pemecahan masalah (Sudiarta & Sadra, 2016).

Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang mempunyai ruang lingkup meliputi operasi bilangan, geometri, pengumpulan dan pengolahan data. Tujuan pembelajaran matematika adalah [1] memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, dan [2] memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan untuk memecahkan suatu permasalahan. Berdasarkan ruang lingkup dan tujuan pembelajaran matematika, untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah perlu dikembangkan keterampilan memahami, membuat model matematika, dan menyelesaikan masalah. Tercapainya tujuan pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang optimal dan berkualitas.

Masih terdapat berbagai permasalahan terkait pembelajaran matematika di Indonesia yang menyebabkan kualitas pembelajaran belum optimal. Hal tersebut dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar matematika murid. Nisa et al., (2021) menyampaikan terdapat permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu murid hanya menghafalkan konsep yang diajarkan guru, murid kurang mampu menggunakan konsep yang dipelajari jika menemui masalah dalam kehidupan nyata dan murid kurang mampu menentukan masalah dan merumuskannya. Sedangkan menurut Nurshalihah (2024) menekankan bahwa pembelajaran matematika harus berfokus pada pemahaman konsep, bukan menghafal rumus dan prosedur saja. Murid juga harus mampu menyelesaikan berbagai soal, dari yang sederhana hingga yang kompleks, dengan pemahaman yang mendalam.

Menurut Junaidi (2019) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan salah satu sumber penting dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa saat pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat membuat siswa berpartisipasi aktif saat pembelajaran berlangsung.

Hasil dari observasi yang penulis lakukan pada tanggal 04 Mei 2024 di SDN I Macanan Kabupaten Nganjuk, ditemukan bahwa pada proses pembelajaran guru menggunakan Kurikulum Merdeka. Namun pada proses pembelajaran, media pembelajaran jarang dikembangkan dan lebih terfokus dalam penggunaan buku paket. Penulis melakukan wawancara dengan guru kelas 2 SDN I Macanan dengan memperoleh informasi bahwa dalam proses kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan media konvensional yang berupa media gambar, media kartu, dan media sederhana lainnya. Ini terjadi karena guru masih belum cukup handal untuk mengoperasikan media berbasis software. Penggunaan media dan teknologi hanya memanfaatkan bentuk yang sederhana dan video yang sudah di download dari youtube. Sehingga murid merasakan bahwa terkadang masih merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran karena dengan menggunakan media pajangan membuat murid menjadi bosan saat melakukan proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media permainan monopoli akan menjadi salah satu inovasi yang menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada murid. Oleh karena itu, maka peneliti melakukan penelitian di lembaga pendidikan dasar, khususnya di SDN I Macanan Kabupaten Nganjuk. Dimana selama ini penyampaian materi menggunakan *PowerPoint* pada saat pembelajaran hanya pada siswa kelas tinggi saja. Disini peneliti ingin menggunakan media permainan monopoli untuk kelas rendah yaitu kelas 2 SD. Media monopoli dapat meningkatkan minat belajar pada murid sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, media ini juga dapat membantu murid dalam memahami konsep matematika secara konkret. Monopoli juga dapat melatih keterampilan kognitif, emosional, dan sosial pada murid. Media ini juga dapat mendorong murid untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran, baik secara individu ataupun kelompok. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Perpolymat* (Permainan Monopoli Matematika) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan pada Siswa Kelas 2 SDN Macanan I Kabupaten Nganjuk”

Mata pelajaran matematika sering kali membuat murid merasa jenuh dan cepat merasa bosan karena berkaitan dengan angka sehingga materi yang didapatkan tidak maksimal Putri Insani et al., (2023). Dengan permasalahan yang terdapat diatas, maka pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran berupa permainan monopoli yang bertujuan agar siswa tidak merasa jenuh ataupun bosan saat pembelajaran berlangsung.

Permainan monopoli adalah permainan yang dimainkan secara berkelompok yaitu dengan cara melemparkan dadu lalu menjalankan pion sesuai dengan jumlah dadu yang

keluar. Permainan monopoli juga dapat melatih murid untuk mengatur keuangan. Menurut (Dan & Profesi, 2008), permainan monopoli juga bertujuan untuk menguasai semua petak dengan cara melakukan sewa-menyewa, melakukan kegiatan jual beli berdasarkan prinsip ekonomi yang di rangkai secara sederhana. Permainan monopoli telah di modifikasi menjadi media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Permainan monopoli ini disesuaikan dengan materi ‘Pecahan’.

Berdasarkan uraian tersebut, dilakukanlah penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Perpolymat* (Permainan Monopoli Matematika) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan pada Siswa Kelas II SDN 1 Macanan**” yang bertujuan untuk menguji kevalidan penggunaan media monopoli sebagai alat bantu pembelajaran pada materi pecahan.

B. Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media konvensional.
2. Murid merasa cepat bosan karena guru menerangkan pembelajaran kurang menarik dan hanya dengan metode ceramah saja.
3. Kurangnya ketersediaan pada media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Media Pembelajaran berupa permainan monopoli
2. Materi yang disajikan dalam pembelajaran matematika berupa pecahan kelas II

Sekolah Dasar

D. Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan yang akan diuji dalam penelitian ini, yaitu;

1. Bagaimana kevalidan media berbasis permainan monopoli pada pembelajaran matematika?
2. Bagaimana kepraktisan media berbasis permainan monopoli yang digunakan dalam pembelajaran matematika?
3. Bagaimana keefektifan media berbasis permainan monopoli pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas 2 SDN I Macanan Kabupaten Nganjuk?

E. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui kevalidan media berbasis permainan monopoli pada pembelajaran matematika.
- 2) Untuk mengetahui kepraktisan media berbasis permainan monopoli yang digunakan dalam pembelajaran matematika.
- 3) Untuk mengetahui keefektifan media berbasis permainan monopoli pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas 2 SDN I Macanan Kabupaten Nganjuk.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian bagi peneliti sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah berharap dapat menambah wawasan ilmu tentang pengembangan media berbasis permainan monopoli guna untuk meningkatkan

minat belajar murid, dan juga dapat meningkatkan kompetensi yang dimiliki oleh peneliti dalam melaksanakan pembelajaran di pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi Guru

Hasil penelitian pengembangan media berbasis permainan monopoli matematika diharapkan untuk mengembangkan kreativitas dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang menarik, efektif, dan efisien.

b. Bagi siswa

Melalui penerapan media berbasis permainan monopoli matematika ini diharapkan mendapatkan manfaat sebagai berikut.

- 1) Dapat menjadi salah satu sumber belajar dan meningkatkan minat belajar murid pada saat pembelajaran berlangsung.
- 2) Memudahkan murid dalam menerima materi pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penerapan media berbasis permainan monopoli matematika ini diharapkan mampu menumbuhkan kompetensi profesional guru agar dapat melaksanakan proses belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memperluas wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran, terutama pemanfaatan pengembangan media berbasis permainan monopoli matematika dalam meningkatkan minat belajar murid pada pembelajaran tematik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, D. I. M. (2017). *Lantanida Journal*, Vol. 5 No. 1, 2017. 5(1).
- Andriani, A., & Suhandi, A. (2022). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Media Gambar Pada Tema 7 Subtema 1 Di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(1), 67–87.
<https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i1.19618>
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175.
<https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Azaria, D. P. (2014). (2014). 濟無No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Bastian, A., & Reswita. (2020). *Model dan Pendekatan Pembelajaran*.
- Crowther, C. H. (1999). Seeing and learning. In *New Scientist* (Vol. 162, Issue 2188).
- Dan, P., & Profesi, L. (2008). *Tahun 2008 Panitia Sertifikasi Guru Rayon Xii*.
- Fadzar, M. A., & Tisngati, U. (n.d.). *ANALIS HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 1 SUDIMORO PENDAHULUAN* 1–16.
- Fajrin, S. (2019).). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE EXAMPLE NON EXAMPLE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR (Penelitian Quasi Eksperimen di SD Muhammadiyah 3 Kota Bandung) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS)*. 12–31.
- Fatimah, S., & Syarwani, A. (2022). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar. *JUPENTI : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 1–14. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/jupenti>
- Fujiarti, A., Meilania, D. K., Angraeni, M., & Umah, R. N. (2024). Literatur Review : Pengaruh Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Jendela Pendidikan*, 4(01), 83–89. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.694>
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & H. M. Lubis, P. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.137-148>
- Howard H, K. (2015). *Sikap Guru Terhadap Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Min-2 Padangsidempuan*. 22.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Istiningsih, S., Darmiany, D., Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era New Normal. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(6), 911–920. <https://doi.org/10.22460/collase.v4i6.9578>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1>.
- Khairida, K., Sujarwo, & Safitri, D. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik. *ARIMA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 51–56. <https://doi.org/10.62017/arima.v2i4.4760>
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Mahariyanti, E., Zaidah, A., Prayunisa, F., & Irwansah, I. (2024). Meta-Analisis : Optimalisasi Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Asimilasi Pendidikan*, 2(4), 152–156. <https://doi.org/10.61924/jasmin.v2i4.44>
- Maryono, & Budiono, H. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nisa, A., MZ, Z. A., & Vebrianto, R. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 4(1), 95. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v4i1.11655>
- Nurshalihah, N. D. (2024). *Pengaruh Model Missouri Mathematics Project (MMP) melalui Pendekatan Open-Ended terhadap Kemampuan Berpikir Aljabar*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/80729>

- Okpatrioka. (2023). Okpatrioka STKIP Arrahmaniyah. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Permatasari, A. Y. (2023). BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 1–64.
- Putri Hapsari, Y. H., & Gularso, D. (2024). Pengembangan Kepraktisan Instrumen Penilaian Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD Negeri Wirosaban. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1351–1357.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3309>
- Putri Insani, S., Nurawanti, I., & Hari Witono, A. (2023). Kreativitas guru di abad 21 dalam mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 67–72. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Sinukaban, E. B. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Tema 5 Subtema 2 di Kelas V SD Negeri 046573 Rh. Berastagi Tahun Pelajaran 2020/2021. *Convention Center Di Kota Tegal*, 938, 6–37.
- Sudiarta, I. G. P., & Sadra, I. W. (2016). Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 49(2), 48.
<https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v49i2.9009>
- Sugiyono. (2020). *Pengaruh Promosi dan Citra Merek Terhadap Keputusan Pembelian Fashion Homyped Man di Departemen Store Ramayana Tajur Bogor*. 20–32.
[http://repository.unpas.ac.id/32645/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/32645/5/BAB%20III.pdf)
- Suprijono, A. (2021). pengaruh penggunaan media pembelajaran Flipped book terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDN 160 Sukalaksana Bandung. *DIALEKTIKA Pendidikan IPS*, 1, 1–13.
- Suroto, S. (2024). Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 1–9.
<https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v4i1.3067>
- Wardana, & Djamaluddin, A. (2021). Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar. In *CV. Kaafah Learning Center: Jakarta*.
- Widayanti, E. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Kelas Vi Dalam Menentukan Volum Bangun Ruang Melalui Penggunaan Alat Peraga Kubus Satuan. *Jurnal Inovasi*

Pembelajaran Di Sekolah, 3(2), 188–195. <https://doi.org/10.51874/jips.v3i2.55>

Yuningsih, Y. (2019). Pendidikan Kecakapan Abad Ke-21 Untuk Mewujudkan Indonesia Emas Tahun 2045. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 6(1), 135–152.
<https://doi.org/10.17509/jppd.v6i1.21526>