

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengembangan media pembelajaran merupakan sumber belajar yang didesain sedemikian sehingga dapat digunakan untuk merangsang atau menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan pencapaian suatu pembelajaran. Dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi pada saat pembelajaran serta membuat peserta didik tidak merasa bosan pada proses pembelajaran (Lena *et.al*, 2021). Materi perbandingan senilai merupakan materi yang cukup sulit bagi peserta didik. Peserta didik banyak yang keliru dalam memodelkan dan menentukan jenis soal cerita materi perbandingan (Agnesti & Amelia, 2021). Soal cerita matematika ialah soal yang terkait dengan permasalahan kontekstual dan mewajibkan peserta didik untuk berpikir secara lebih dalam sehingga cakap dalam memahami dan menyelesaikannya dengan langkah yang pas sehingga memperoleh hasil yang akurat (Rofi'ah, Ansori, & Mawaddah, 2019; Walkington, Clinton, & Sparks, 2019). Menurut Deviana dan Prihatnani (2018), guna memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, secara otomatis memerlukan banyak latihan soal dan ulangan. Namun terkadang, latihan soal yang berulang-ulang dapat membuat peserta didik merasa bosan dan monoton, sehingga guru perlu mengantisipasi munculnya rasa jenuh pada saat latihan soal. Salah satunya dengan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan.

Berdasarkan hasil observasi di SMPN 1 Cikoneng, proses pembelajaran matematika masih menggunakan metode konvensional (ceramah, diskusi, dan tanya jawab). Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya *whiteboard* dan buku paket yang disediakan disekolah. Sehingga membuat peserta didik menjadi kurang aktif dan cepat bosan dalam belajar. Hal ini terlihat dari peserta didik yang tidak fokus dan kurang respon terhadap proses pembelajaran. Hanya beberapa peserta didik yang

memberi respon seperti mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan. Pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan untuk dapat mengatasi permasalahan yang terjadi, salah satunya adalah permainan monopoli matematika.

Pengembangan media pembelajaran merupakan sumber belajar yang didesain sedemikian sehingga dapat digunakan untuk merangsang atau menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan pencapaian suatu pembelajaran. Dalam pengembangannya, terdapat beberapa tahap yang dilakukan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Branch, 2009). Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran. Maghfiroh *et.al* (2021) dan Handayani *et.al* (2021) mengatakan bahwa dengan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan. Dari segi permainan, peserta didik dapat belajar tanpa tekanan sehingga sambil bermain mereka akan mempelajari sesuatu dan memahaminya.

Melalui permainan peserta didik tidak merasa jenuh saat melakukan latihan soal karena adanya tantangan dari suatu permainan. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari *et.al* (2016) dan Handayani *et.al* (2021) permainan monopoli merupakan permainan yang populer di kalangan anak-anak sehingga penggunaan media pembelajaran berupa permainan monopoli sangat bagus karena tidak terlalu sulit dan mereka telah mengenal permainan tersebut sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Parsianti *et.al* (2020) dan Deviana dan Prihatnani (2018), menemukan bahwa media pembelajaran visual berupa permainan monopoli matematika merupakan sumber belajar yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat mengantisipasi munculnya rasa jenuh saat belajar.

Berbagai penelitian tentang perkembangan media pembelajaran matematika berbasis permainan monopoli Deviana & Prihatnani (2018) dan Lestari *et.al* (2016), belum ada yang meneliti perkembangan media permainan monopoli matematika pada materi perbandingan senilai. Dari uraian diatas, peneliti mengembangkan media monopoli matematika pada materi perbandingan senilai. Penelitian ini dikaji melalui

penelitian *Research and Development* (R&D) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Perbandingan Senilai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika pada materi perbandingan senilai?”

1.3 Definisi Operasional

1.3.1. Media Pembelajaran Matematika

Media pembelajaran matematika merupakan sebuah bahan, alat atau teknik yang digunakan untuk menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran dengan tujuan supaya mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran.

1.3.2. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan sumber belajar yang di desain sedemikian sehingga digunakan untuk menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan pencapaian suatu pembelajaran. Dalam pengembangannya, terdapat beberapa tahap yang dilakukan. Kesatu tahap *analysis*, tahap ini untuk mengetahui situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Kedua tahap *design*, pada tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran. Ketiga tahap *development*, merupakan kegiatan pembuatan dan pengujian media. Keempat tahap *implementation*, tahap implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan media yang dikembangkan. Kelima tahap *evaluation*, tahap ini merupakan tahapan untuk menganalisis hasil.

1.3.3. Permainan Monopoli Matematika

Permainan monopoli matematika merupakan permainan monopoli yang dikembangkan menjadi media pembelajaran matematika pada materi perbandingan senilai. Dalam menggunakan media pembelajaran ini peserta didik berlomba-lomba dalam mengumpulkan harta kekayaan berupa uang, dari hasil uang sewa dan menjawab soal-soal.

1.3.4. Materi Perbandingan Senilai

Perbandingan senilai adalah perbandingan yang menunjukkan bahwa jika salah satu nilai variabel diperbesar, maka nilai variabel lain menjadi semakin besar.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika pada materi perbandingan senilai.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian dari media permainan monopoli ini diharapkan dapat menambah wawasan dan keilmuan bagi peneliti dan pembaca pada mata pelajaran matematika.

1.5.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya, diantaranya:

- (1) Bagi peneliti, sebagai bekal menjadi pendidik di masa mendatang, menambah pengalaman sehingga dapat memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan secara langsung mengenai pengembangan media pembelajaran berupa permainan monopoli matematika serta dapat mengembangkan kemampuan diri dalam sebuah penelitian.

- (2) Bagi guru dan sekolah, dapat dijadikan sebagai masukan atau alternatif lain dalam mengembangkan pembelajaran kearah yang lebih menyenangkan.
- (3) Bagi peserta didik, sebagai pengalaman dalam pembelajaran sehingga dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan peserta didik terhadap pembelajaran matematika yang menyenangkan.