

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam melaksanakan pembelajaran setiap guru pasti menginginkan agar pembelajaran yang dilakukan berhasil. Oleh karena itu tidak mengherankan bila berbagai usaha dilakukan untuk mencapai keberhasilan tersebut. Guru-guru berusaha memperbaharui metode pembelajaran, pendekatan, media yang digunakan, suasana kelas, bahkan sampai buku yang digunakan pun tak luput dari pembaharuan.

Salah satu pembaharuan itu adalah tentang media pembelajaran. Media pembelajaran yang disukai anak adalah media yang mengandung unsur permainan dan tantangan. Karena usia anak adalah usia bermain. Bermain merupakan kebutuhan dasar seorang anak yang harus dipenuhi. Dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan imajinasinya.

Kegiatan bermain menurut Rubin, Fein dan Vandenberg (1983) serta Smilansky (1968) dalam Tedjasaputra (2005:28) dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa tahapan perkembangan bermain kognitif. *Functional play* dapat terlihat pada anak dengan usia 1-2 tahun. *Functional play* terdiri dari gerakan sederhana yang berulang-ulang. Dalam *functional play* dapat dilakukan dengan alat permainan atau dapat tanpa menggunakan alat permainan. Contoh dari *functional play* yaitu anak dapat berlari-lari, mendorong dan menarik mobil-mobilan, membuat bentuk tertentu dari lilin atau tanah liat. *Constructive play* dapat terlihat pada anak dengan usia 3-6 tahun. Pada tahap ini anak mampu membentuk atau membangun sesuatu dengan menggunakan alat-alat yang tersedia. Contoh dari *constructive play* adalah membuat bangunan dengan menggunakan balok kayu atau potongan lego, menggambar, dan menyusun kepingan gambar. Tahap *make-believe play* dapat dijumpai pada anak usia 3-7 tahun.

Dalam tahap *make-belive play* anak menirukan orang-orang yang dijumpai dalam kesehariannya atau anak melakukan peran imajinatif tentang tokoh yang dikenalnya. Misalnya anak dapat bermain rumah-rumahan, polisi, dan penjahat. Pada tahap *game with rules*, banyak dijumpai pada anak usia 6-11 tahun. Pada tahap ini anak sudah mampu memahami serta mematuhi peraturan permainan. Anak dalam memahami peraturan permainan pada awalnya diajarkan oleh orang lain. Contoh dari tahap ini adalah anak mampu bermain gobak sodor, kasti, halma dan monopoli.

Anak-anak SD berusia 6-12 tahun, permainan yang mereka jalankan masuk dalam *game with rules* yang berarti bahwa permainan mereka menerapkan aturan tertentu. Anak-anak usia SD ini sudah mampu memahami serta mematuhi peraturan permainan.

Salah satu permainan yang sering dijumpai dikalangan anak SD adalah permainan halma. Permainan halma ini (*Chinese Checker*) sebenarnya adalah permainan yang sederhana setelah kita mempelajari aturan-aturannya. Permainan halma ini dapat kita kembangkan sebagai media pembelajaran.

Dari observasi yang peneliti temukan bahwa guru meskipun kurikulum berganti berkali-kali, namun favorit guru dalam mengajar adalah metode ceramah dan *drill* (latihan). Jarang guru menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang ada menumpuk di perpustakaan atau rusak sebelum digunakan. Guru cenderung menjelaskan dan member soal-soal latihan.

Pembelajaran yang demikian tentu membosankan sehingga membuat motivasi belajar anak menurun bahkan hilang. Siswa dalam pembelajaran sekedar hadir untuk memenuhi kewajiban kehadiran. Apalagi jika latihan yang dikerjakan tak pernah diperiksa atau dinilai guru, siswa dalam mengerjakan pun hanya setengah-setengah atau mencontek milik temannya saja. Dengan turun atau hilangnya motivasi siswa, tujuan pembelajaran tak mungkin tercapai.

Menurut Hinebaugh (2009) dalam Zainal Abidin (2020:123) salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para praktisi pendidikan untuk menjaga semangat siswa adalah menggunakan media yang membuat mereka senang.

Rasa senang yang timbul dari bermain board game akan membuat permainan ini dapat menjadi suatu alat edukasi yang efektif. Konsep menggunakan *board game* sebagai alat edukasi anak bukanlah suatu hal yang baru. Di beberapa negara *board game* digunakan dalam dunia pendidikan dan dimasukkan dalam kurikulum pendidikan. Sebagai contoh di Rusia dan Inggris memasukkan *Checkers* (halma dan catur) dalam kurikulum di SD dan SMP, Jepang memasukkan permainan *Go* dalam kurikulum pembelajaran di sekolah, 40 negara lainnya memasukkan permainan Catur dalam kurikulum, dan Amerika menggunakan banyak variasi *board game* dalam kurikulum pendidikan di sekolah. Hasil yang didapat dengan memasukkan board game dalam kurikulum menunjukkan hasil yang positif. Bermain board game ternyata meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, analisis, penalaran, perencanaan, dan kemampuan komunikasi anak-anak. Menggunakan board game sebagai bagian dalam kurikulum juga menghasilkan nilai yang lebih tinggi dalam pelajaran matematika dan science. Dalam performansi tes berpikir kritis, kemampuan kognitif, dan berpikir kreatif juga mengalami peningkatan.

Dari hasil analisis pada permasalahan ini, akar masalahnya adalah media yang digunakan kurang efektif dan kreatif. Maka untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika tentang kelipatan bilangan pada diri siswa kelas IV SD Negeri Sidoharjo 1 Guntur Demak agar lebih termotivasi dalam belajar dan memahami kelipatan bilangan maka saya mengembangkan media permainan halma. Untuk implementasinya dapat diterapkan pada Pembelajaran Matematika Pelajaran 2, Bab FPB dan KPK sub bab Faktor dan Kelipatan Bilangan. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai strategi alternatif yang dirasa lebih memahami karakteristik siswa karena pembelajaran akan berlangsung menarik dan menyenangkan dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Keberhasilan penerapan media permainan halma terbukti pada penelitian yang dilakukan oleh Dwi Wahyu Listyarini, Abdur Rahman As'ari dan Furaidah (2018). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh

penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan permainan halma terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV pada materi bunyi. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di dua sekolah yaitu SDN Kejawan dan SDN Grujungan Kidul 3 Kabupaten Bondowoso Tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuasi eksperimen dengan rancangan penelitiannya menggunakan rancangan *nonequivalent control group design*. Adapun Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi normalitas data, uji homogenitas, uji anova. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh pada uji hipotesis dihasilkan kemampuan pemahaman konsep pada pembelajaran minat belajar siswa pada kelas eksperimen (TGT berbantuan permainan halma) dikategorikan ke dalam minat belajar tinggi yaitu 75%, sedangkan skor rata-rata minat belajar siswa pada kelas kontrol (TGT tanpa permainan halma) dikategorikan ke dalam minat belajar sedang 42 %. Pada hasil belajar bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai yang lebih tinggi (81,25%) dibandingkan dengan kelas kontrol (66,67%). Berdasarkan hasil perhitungan anova dapat disimpulkan bahwa nilai F hitung sebesar 10,519 dengan nilai signifikan yaitu $0,003 < 0,05$ sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan H_a diterima. Artinya, bahwa ada perbedaan signifikan hasil belajar antara model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan permainan halma dengan kontrol menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Dari penelitian yang sudah dilakukan telah memberikan gambaran bahwa media permainan halma ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dilakukan penelitian *Research and Development* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Halma untuk Meningkatkan kemampuan berhitung kelipatan Suatu Bilangan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kabupaten Demak”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sebagian besar peserta didik menyukai model pembelajaran menggunakan media yang tidak membosankan.
2. Kurangnya pemahaman siswa terhadap masalah kelipatan bilangan
3. Siswa kurang tertarik dengan model pembelajaran yang ada.
4. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan mampu mendukung kegiatan pembelajaran

1.3 Cakupan Masalah

Cakupan permasalahan pada penelitian ini meliputi:

1. Pengembangan media pembelajaran untuk memberikan perubahan pada pembelajaran yang berlangsung di kelas VI SDN Sidoharjo 1, yang selama ini menggunakan media konvensional. Dengan pengembangan media ini, siswa menjadi lebih tertarik pada pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Pembelajaran berbasis media pengembangan permainan halma perlu diintegrasikan pada pembelajaran yang ada. Agar siswa benar-benar memahami pelajaran yang ada.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan dua permasalahan, yakni:

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran kelipatan bilangan di kelas 4 SD Kabupaten Demak ?
2. Bagaimanakah desain media pembelajaran permainan halma yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung kelipatan suatu bilangan siswa kelas 4 SD Kabupaten Demak?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran permainan halma yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung kelipatan suatu bilangan siswa kelas 4 SD Kabupaten Demak?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan utama dari penelitian ini adalah

1. Untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran kelipatan bilangan kelas 4 SD Kabupaten Demak
2. Untuk mendesain media pembelajaran permainan halma yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung kelipatan Suatu Bilangan siswa kelas 4 SD Kabupaten Demak
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran permainan halma yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung kelipatan suatu bilangan siswa Sekolah Dasar kelas 4 Kabupaten Demak

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik, kegunaan teoritis maupun praktis.

Kegunaan Teoritis :

1. Sebagai bahan informasi bagi guru SD dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika kelas IV kurikulum 2013 yang direvisi materi kelipatan bilangan
2. Diharapkan dapat meningkatkan motivasi para guru, untuk menggunakan media pembelajaran yang bervariasi salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran permainan halma yang dikembangkan untuk melatih kemampuan siswa menentukan kelipatan bilangan siswa Sekolah Dasar kelas IV Kabupaten Demak, agar siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Kegunaan Praktis

Bagi siswa, media ini berfungsi:

1. Dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika pembelajaran matematika kelas 4 sesuai kurikulum 2013 yang direvisi materi kelipatan bilangan
2. Dapat menjadi media untuk bermain dan belajar.

Bagi guru, media ini berfungsi:

1. Memberi masukan bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang tepat

2. Menemukan media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Bagi Kepala sekolah, media ini berfungsi:

Digunakan untuk pengambilan kebijakan/keputusan sekolah yang mendukung pelaksanaan pembelajaran di SDN Sidoharjo 1 khususnya dalam memilih media pembelajaran yang tepat

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan Permainan Halma Untuk Media Pembelajaran

Permainan halma ini dikembangkan menjadi media untuk meningkatkan kemampuan berhitung kelipatan Suatu Bilangan bagi siswa kelas 4 SD. Adapun pengembangannya meliputi:

1. Merubah gameboard (papan permainan) dari hanya titik pada pertemuan segitiga diganti angka-angka
2. Merubah dari menggunakan pion yang dipindahkan pada titik-titik menjadi menggunakan spidol untuk menyilang angka-angka
3. Pemain hanya terbatas dua orang
4. Dalam permainan halma pemain berusaha memenuhi segitiga besar di seberang dengan pion-pionnya, sedangkan dalam pengembangan ini pemain berusaha menyilang angka-angka menuju bintang. angka-angka itu merupakan kelipatan suatu bilangan tertentu.
5. Pemain terdiri dari beberapa kelompok heterogen. dan guru bertugas untuk memandu dan membimbing selama kegiatan permainan