

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan adalah menyediakan sarana serta memberikan bekal kepada peserta didik dalam mengembangkan minat dan bakatnya dan salah satu faktor penting dalam membentuk kepribadian anak adalah Pendidikan. Hal ini dibuktikan adanya kesadaran dan komitmen pemerintah terhadap pendidikan untuk mewujudkan generasi anak agar berwawasan luas dan memiliki kualitas yang tinggi sebagai generasi yang akan meneruskan pembangunan bangsa seperti yang tercantum dalam UU. RI No. 20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 mengenai Sistem Pendidikan Nasional bahwa 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.² Pendidikan berlangsung secara berkelanjutan melalui proses interaksi antara guru dan peserta didik yang berlangsung dalam ranah pendidikan formal maupun informal.

Pendidikan memiliki peran yang signifikan dalam membentuk karakter manusia. Manusia dilahirkan tanpa memiliki pengetahuan apapun, sehingga pendidikan menjadi sarana utama untuk memperoleh ilmu yang bermanfaat bagi kehidupannya. Islam menegaskan bahwa menuntut ilmu merupakan kewajiban

² UU. RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

setiap muslim. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah at-Taubah ayat 122 sebagai berikut.³

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَآفَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ

وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

Artinya: “Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya?.” (Q.S At-Taubah [9]: 122).

Ayat tersebut menegaskan bahwa berpengetahuan itu sangat penting, karena tanpa adanya pengetahuan dapat membuat hidup manusia tidak akan sejahtera. Dengan ilmu, seorang seseorang bisa membedakan antara baik dan buruk serta membawa manfaat bagi individu maupun orang lain.

Proses pembelajaran adalah kegiatan yang terarah antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peran guru sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Pada pelaksanaan fungsi dan perannya, guru dituntut untuk profesional, dengan bertanggung jawab terhadap semua tugas, sehingga guru memanfaatkan pengetahuannya secara optimal.⁴ Aspek yang mendukung guru dalam pelaksanaan pembelajaran salah satunya adalah alat bantu atau media pembelajaran.

³ Al-Qur’an Hafalan Mudah Terjemahan dan tajwid Warna, (Bandung: Cordoba Internasional Indonesia) Q.S 9: 122

⁴ Nita Agustina Nurlaila Eka Erfiana dan Nabila Mareza, “Pendampingan Guru MI/SD Dalam Pengelolaan Pembelajaran Abad-21 Di SDI Al-Munawwar Tulungagung”, *dalam Jurnal The Elementary*, Vol. 1 No. 1, 2023, hal.40, <https://doi.org/10.56404/tej.v1i1.50>

Media pembelajaran merupakan fasilitas pendukung yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar yang digunakan dalam kelas maupun di luar kelas. Media pembelajaran merupakan berbagai benda yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi yang mampu meningkatkan minat, perhatian, pemikiran, dan emosi peserta didik pada saat kegiatan.⁵ Peran guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran bisa berpengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik.

Belajar memerlukan suasana yang menyenangkan, lingkungan yang kondusif, menarik, baik di lingkungan keluarga maupun di sekolah selama prosesnya berjalan untuk mengungkapkan semua potensinya atau kemampuannya. Untuk mencapai hal tersebut kualitas sekolah harus dilihat dari perspektif yang lebih luas, mencakup pembenahan berbagai aspek yang meliputi kurikulum yang relevan dan responsif terhadap perkembangan zaman, penerapan metode pengajaran yang inovatif, kualitas guru yang terus ditingkatkan, serta pengelolaan dan kepemimpinan yang visioner.⁶

Mata pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik salah satunya salah pelajaran matematika.⁷ Matematika berfungsi salah satu bidang ilmu yang mendukung terwujudnya kualitas sumber daya manusia yang unggul.⁸ Dalam

⁵ Rudi Susilana & Cepi Riyana, *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), hal. 7

⁶ Meti fatimah, dkk, "Konsep Pendidikan Bermutu Wujudkan Sekolah Unggul", *dalam Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 3, No, 1, 2025, hal 181. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i1.2852>

⁷ Indri Fitriani Juardi dan Komariah, "Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berlandaskan Teori Kognitif Jean Piaget", *dalam Journal of Education*, No. 01, Vol. 06, (2023), hal. 2179. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3220>

⁸ Raida Tasa Kamila dan Muhammad Abduh, "Bagaimana Minat Belajar dan Lingkungan Keluarga Mempengaruhi Kesulitan Belajar Matematika Di Sekolah Dasar?", *dalam Jurnal Basicedu*, Vol. 6 No. 3, 2022, hal. 5098, <https://doi.org/10.31.004/basicedu.v6i3.3034>

pembelajaran matematika peserta didik dilatih untuk berfikir secara logis, kritis, serta mampu memecahkan masalah yang muncul dalam berbagai bidang.

Secara umum, kesulitan belajar matematika adalah permasalahan yang sering dihadapi oleh peserta didik di semua jenjang pendidikan. Terdapat beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika seperti operasi bilangan, pecahan, dan geometri. Kesulitan ini dapat berdampak signifikan pada kemampuan mereka dalam memecahkan masalah matematika, karena pemecahan masalah membutuhkan pemahaman yang mendalam terhadap konsep serta kemampuan untuk menerapkan konsep tersebut dalam berbagai situasi.⁹

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh seseorang berupa perubahan dalam dirinya setelah melalui proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas, perlu diterapkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media yang tepat diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan serta menumbuhkan anggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi dan pada akhirnya nantinya hasil belajar peserta didik pun meningkat dan akhir dari pembelajaran hasil yang diperoleh peserta didik meningkat.

⁹ Baiq Yuni, dkk, "Studi Kasus: kesulitan belajar Matematika dan Implikasinya Terhadap Kemampuan Penyelesaian Soal pada Siswa Sekolah Dasar", *dalam Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 7, No. 2, 2024, hal. 18134, <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.39589>

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilaksanakan di kelas IV di MI Darul Huda Ngantru Tulungagung, bahwa pencapaian akademik peserta didik belum secara optimal terkhusus dalam mata pelajaran matematika Media pembelajaran yang biasa digunakan guru sebagai rujukan dalam mengajar adalah benda yang konkret yang berada di sekitar kelas, sekolah maupun lingkungan.¹⁰ Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran di MI Darul Huda Ngantru Tulungagung belum memanfaatkan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran.

Analisis kebutuhan peserta didik yang dilakukan peneliti di MI Darul Huda Ngantru Tulungagung terhadap 21 peserta didik, diperoleh data bahwa pada materi pecahan membuat peserta didik kurang aktif dan mudah bosan dalam mempelajarinya. Berdasarkan hasil temuan tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran yang bisa mendukung peserta didik agar lebih antusias dan bersemangat dalam kegiatan belajar, serta mengenalkan kepada mereka metode belajar *Play Based Learning* (belajar sambil bermain).

Peneliti mencoba memberikan fasilitas terhadap peserta didik agar pembelajaran yang dilakukan tidak membosankan dengan memberikan media pembelajaran yaitu media pembelajaran monopoli pada materi pecahan. Keberhasilan dalam pembelajaran matematika dapat dicapai dengan menyediakan media pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Monopoli merupakan salah satu permainan papan dengan cara bermain yaitu berlomba untuk

¹⁰ Wawancara dengan Ibu Nela Saida selaku Wali Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Ngantru Tulungagung pada 29 September 2025, Pukul 10.00

mengumpulkan bintang melalui pelaksanaan permainan dengan peserta didik menjawab soal yang sudah ada.

Penelitian ini sesuai dengan pendapat Pitadjeng menyatakan bahwa media pembelajaran dengan metode bermain dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Pitadjeng juga berpendapat bahwa “Permainan interaktif merupakan yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan merasa senang dalam mengikuti kegiatan belajar”.¹¹ Rasa senang pada proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap minat belajar, ketertarikan, dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti memilih untuk mengangkat judul penelitian “**Pengembangan Media Monopoli Pada Materi Pecahan Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV Di MI Darul Huda Ngantru Tulungagung**”. Penelitian ini memiliki urgensi bagi bahwa media ini akan sangat memudahkan guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan variatif, sehingga peserta didik bersemangat dalam proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Penelitian yang akan dilakukan pada peserta didik kelas IV MI Darul Huda Ngantru Tulungagung terkait penggunaan media monopoli pada materi pecahan dalam pembelajaran matematika.

¹¹ Pitadjeng, *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*, (Jakarta: Depdiknas RI, 2016), hal. 96.

1. Materi bilangan pecahan mencakup konsep dasar yang masih sering dianggap sulit karena bersifat abstrak
2. Pecahan materi pecahan dalam pembelajaran matematika cenderung monoton sehingga membuat peserta didik tidak maksimal dalam mencerna ataupun memahami materi
3. Peserta didik kurang minat belajar matematika dan mereka juga merasa pelajaran Matematika kurang menarik, karena hanya berupa angka
4. Media yang digunakan selama proses pembelajaran Matematika hanya melalui buku dan modul dengan metode ceramah.
5. Rendahnya keaktifan peserta didik saat pembelajaran matematika terkhusus materi bilangan pecahan karena kurang menarik perhatian.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, matematika dipresepsikan mata pelajaran yang sulit karena minat belajar peserta didik yang masih rendah, maka diperlukan batasan masalah agar pembahasan lebih terarah, sehingga penelitian ini dibatasi pada pengembangan media monopoli pada materi bilangan pecahan dalam pembelajaran matematika kelas IV di MI Darul Huda Ngantru Tulungagung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dipenelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media monopoli pada materi pecahan dalam pembelajaran matematika kelas IV di MI Darul Huda Ngantru Tulungagung?

2. Bagaimana kelayakan media monopoli pada materi pecahan dalam pembelajaran matematika kelas IV di MI Darul Huda Ngantru Tulungagung?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media monopoli pada materi pecahan dalam pembelajaran matematika kelas MI Darul Huda Ngantru Tulungagung?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari rumusan masalah diatas adalah

1. Untuk mengetahui pengembangan media monopoli pada pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV di MI Darul Huda Ngantru Tulungagung
2. Untuk mengetahui kelayakan media monopoli pada materi pecahan dalam pembelajaran matematika kelas IV di MI Darul Huda Ngantru Tulungagung.
3. Untuk mengetahui respon guru dan respon peserta didik terhadap media monopoli pada pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV di MI Darul Huda Ngantru Tulungagung

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran inovatif bernama Monopoli. Media ini dirancang khusus untuk mendukung proses belajar peserta didik kelas IV SD/MI melalui pendekatan permainan edukatif berbasis monopoli pecahan. Pengembangannya menggunakan platform Canva sehingga menghasilkan desain visual yang menarik, penuh warna, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Permainan monopoli yang sesuai dengan materi pecahan di kelas IV yang terdapat berbagai komponen, antara lain papan permainan berukuran masing-masing sisi 50 cm, kartu soal mudah, kartu soal sulit, pion, dan dadu, buku panduan bermain monopoli. Buku panduan monopoli berisi Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, petunjuk permainan monopoli, kunci jawaban dari soal mudah maupun susah, serta profil penulis. Semua elemen tersebut disesuaikan dengan konsep bilangan pecahan, meliputi pecahan dengan pembilang satu, pecahan desimal persepuluhan dan peratusan, menghubungkan pecahan desimal peratusan dengan persen. Kartu dibuat dengan ukuran proporsional agar praktis digunakan peserta didik.

Desain monopoli yang relevan dengan kurikulum, Monopoli bukan hanya berfungsi sebagai sarana untuk memahami konsep pecahan secara lebih mudah, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar, melatih kerja sama, sekaligus menjadi media evaluasi yang menyenangkan di kelas.

G. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memecahkan masalah terkhusus dalam memahami materi pembelajaran dan diharapkan bermanfaat bagi dunia Pendidikan terkait pengembangan media pembelajaran matematika

2. Secara Praktis

a. Bagi peserta didik

Peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan serta lebih ingat materi yang dipelajari sehingga bisa menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar matematika terkhusus bilangan pecahan

b. Bagi guru

Menjadi referensi metode dan media yang tepat dan efektif untuk peserta didiknya

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat membantu memberikan evaluasi dalam pengembangan metode pembelajaran.

d. Bagi perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

H. Penegasan Istilah

Sebelum peneliti melakukan penelitian di lapangan, perlu dipaparkan beberapa istilah dari judul penelitian, hal ini bertujuan meminimalisir kesalahpahaman bagi pembaca di antaranya sebagai berikut:

1) Secara Konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan teoritis, teknis, konseptual, dan moral yang dilalui dengan pendidikan, perancangan, serta latihan. Pengembangan

dapat didefinisikan sebagai proses perancangan dalam pembelajaran yang disusun secara logis dan sistematis dengan tujuan untuk menentukan langkah-langkah yang akan ditempuh dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan potensi dan kompetensi dari peserta didik.

b. Media Pembelajaran

Definisi media pembelajaran menurut Hamka dalam jurnal Ani adalah alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga minat peserta didik meningkat untuk belajar lebih lanjut.¹²

c. Monopoli

Dodo mendefinisikan monopoli merupakan papan permainan (*board game*) dengan melibatkan para pemain yang bersaing untuk mengumpulkan harta melalui aturan bermain yang berlaku. Sasaran permainan adalah menguasai seluruh petak di papan dengan cara membeli, menyewakan, dan menukar properti dalam kerangka ekonomi yang disederhanakan. Sistem permainan Monopoli dilakukan secara bergantian, di mana pemain melempar dadu dan berpindah di sekitar papan sesuai dengan angka yang keluar dari lemparan dadu.¹³

¹² Ani Daniyati, dkk. "Konsep Dasar Media Pembelajaran", dalam *Jurnal Of Student Research (JSR)*, Vol. 1 No. 1, 2023. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>

¹³ Bedjo Santoso, dkk, "Monopoly Game As Android-Based Dental Health Education Media", dalam *Jurnal Applied*, Vol. 1 No.1, 2019

d. Matematika

Matematika merupakan bidang pengetahuan yang bersifat universal dan memiliki kontribusi besar terhadap berbagai cabang ilmu, sekaligus berperan dalam melatih kemampuan berpikir manusia seiring dengan kemajuan teknologi masa kini. Oleh sebab itu, pembelajaran matematika perlu diberikan kepada seluruh peserta didik sejak tingkat sekolah dasar hingga pendidikan lanjutan sebagai bekal dalam mengembangkan kemampuan bernalar secara logis, analitis, terstruktur, kritis, dan inovatif, serta keterampilan dalam memecahkan permasalahan yang mereka hadapi.¹⁴

2) Secara Operasional

Secara operasional dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbentuk permainan monopoli yang dimodifikasi sesuai dengan materi pecahan Matematika kelas IV di MI Darul Huda Ngantru Tulungagung. Media ini dirancang dengan papan permainan, kartu tantangan, pion, dan poin permainan yang seluruhnya memuat konsep pecahan seperti penjumlahan, pengurangan, perbandingan, dan pecahan senilai. Produk ini dikembangkan melalui metode *Research and Development* (R&D) dengan tujuan mempermudah peserta didik memahami materi pecahan sekaligus meningkatkan minat belajar melalui kegiatan yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.

¹⁴ Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hal.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I (Pendahuluan)

Pada bab satu diuraikan terkait latar belakang peneliti mengambil judul penelitian pengembangan berdasarkan beberapa masalah yang telah diuraikan. Dari beberapa masalah tersebut dapat diambil solusi pemecahan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian secara teoritis dan praktis dengan mengacu pada sub bab berikut ini: Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penembangan, Manfaat Pengembangan, Asumsi Pengembangan, Spesifikasi Produk, Definisi Konseptual, Definisi Operasional dan Sistematika Pembahasan.

BAB II (Landasan Teori dan Kerangka Berpikir)

Pada bab dua dijabarkan mengenai teori-teori yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini. Selain itu dijelaskan bagaimana konsep penelitian dan dasar penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan pada penelitian terdahulu yang mengacu pada sub bab berikut: Deskripsi Teori, Kerangka Berfikir.

BAB III (Metode Penelitian)

Pada bab tiga diuraikan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yang terdiri dari sub bab berikut yaitu: Desain Penelitian dan Pengembangan, Model Pengembangan, Prosedur Pengembangan, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data.

BAB IV (Hasil Pengembangan)

Pada bab empat diuraikan terkait hasil pengembangan produk penelitian pengembangan dengan sub bab: Analisis kebutuhan, Desain Produk, Pengembangan Produk, Implementasi Produk, serta Hasil Uji Coba Produk.

BAB V (Hasil Pembahasan)

Pada bab lima diuraikan beberapa pembahasan yang sudah di jelaskan sebelumnya

BAB VI (Penutup)

Pada bab terakhir terdapat dua sub bab yang akan menguraikan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan oleh penelitian.