# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Manusia membutuhkan edukasi atau pendidikan karena pendidikan menjadi suatu upaya yang diselenggarakan secara sadar, sengaja, dan terencana guna menginspirasi, membimbing, membina, serta menyempurnakan potensi individu agar mencapai kualitas diri yang optimal. Di Indonesia, sistem edukasi yang melingkupi SD, SMP, hingga SMA menggunakan kurikulum sebagai pedoman bagi institusi kependidikan dalam mengorkestrasi penyelenggaraan proses pembelajaran dan mewujudkan misi edukasional yang telah disasarkan. [2]Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha manusia untuk bekal dimasa yang akan datang. Karena, proses Pendidikan didunia bersifat universal. Hakikat tujuan pendidikan ialah membentuk pribadi yang mencerminkan nilai-nilai ideal terbaik.[3] Kependidikan mengarahkan individu guna mengoptimalkan kapasitas personalnya agar sanggup beradaptasi terhadap beragam transformasi yang berlangsung di sepanjang kehiduan hariannya.[4]

Untuk melatih kemampuan dan mengoptimalkan ketertarikan serta motivasi siswa maka pendidik perlu mendayagunakan media dalam mengajar. Akan tetapi, minimnya pendayagunaan media mengajar oleh pendidik,

---

[2] Meigi Enggelina Lakburlawal, *"Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional untuk Muatan Pelajaran Matematika dalam Subtema Hewan di Sekitarku untuk Siswa SD Kelas II"*, SKRIPSI, 2017

[3] H.M. Arifin*, Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta; Bumi aksara, 1996), hal. 113

[4] Rizky Wahyu Yunian Putra & Rully Anggraini*, "Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software Imindmap Pada Siswa SMA Al Jabar".* Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 7, No. 1, 2016.

contohnya sebatas mengandalkan cara ceramah atau penyampaian konsep secara verbal selama prosedur belajar, mengakibatkan siswa rentan mengalami penurunan konsentrasi dan kehilangan fokus. Kondisi berikut berefek pada penyelenggaraan pembelajaran yang berlangsung tidak maksimal. Karenanya, penentuan media mengajar yang selaras dan tepat guna mempunyai efek yang bermakna atas prosedur pembelajaran[5]

Media pembelajaran memiliki andil esensial dalam aktivitas pembelajaran. Kehadiran media menjadikan aktivitas belajar dan mengajar bertransformasi lebih bermanfaat. Pendayagunaan media diproyeksikan dapat memberikan efek baik, meliputi terciptanya suasana belajar dan mengajar yang unggul kekondusifannya, mendorong terbentuknya pertukaran respon sepanjang belajar, serta menunjang perolehan capaian belajar yang unggul. Terminologi media berakar dari bahasa Latin, yakni wujud plural dari "medium" yang secara leksikal dimaknai sebagai perantara atau sarana penghantar. Media mengajar ialah seluruh bentuk yang bisa didayagunakan guna mentransmisikan informasi dari komunikator kepada komunikan, alhasil mampu menstimulasi aspek kognisi, afeksi, atensi, serta ketertarikan siswa sekolah dasar, yang pada hilirnya memungkinkan berlangsungnya aktivitas belajar.

Media pembelajaran yang menarik membutuhkan keterlibatan timbal balik supaya substansi lebih sederhana dimaknai dan diinternalisasi, sekaligus untuk meminimalisasi kejenuhan siswa. Interaksi terwujud ketika tidak semata-mata berlaku sebagai penerima informasi, melainkan turut berpartisipasi aktif

---

[5] Talizaro Tafonao, *"Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,"* Jurnal Komunikasi Pendidikan 2, no.2 (2018): 103

dalam aktivitas belajar dengan melontarkan tanggapan berkenaan dengan substansi yang dipresentasikan.

Eksistensi media mengajar memberikan kemudahan bagi pendidik dalam mentransmisikan substansi yenga termasuk pada bahan ajar, sehingga siswa dapat mengasimilasi kandungan materi dengan lebih optimal. Pendayagunaan media tersebut turut memfasilitasi perolehan wawasan dan kecakapan siswa secara lebih maksimal. Kontradiksinya, ketiadaan media mengajar berpotensi menghambat aktivitas pertukaran informasi antara tenaga pendidik dengan siswa, sehingga transmisi muatan konsep berlangsung kurang optimal dan tepat guna.

UU no. 20 tahun 2003 berkenaan Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 menegaskan bahwa "Pendidikan bertujuan untuk mengembangakan potensi peserta didik seutuhnya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab."[6]

Pemilihan media mengajar yang dipandang relevan dalam penyelenggaraan aktivitas mengajar tidak semestinya mengacu semata-mata pada preferensi personal. Lebih parah saat pendayagunaan media hanya bertumpu pada ketersediaan fasilitas di satuan pendidikan tanpa disertai upaya penelusuran alternatif yang lebih selaras. Keadaan tersebut berpotensi memunculkan kendala dalam proses transmisi informasi, alhasil pelaksanaan pembelajaran tidak mencapai standar keberhasilan yang

[6] Nunuk Suryani dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 9.

diproyeksikan.

Fenomena ini terjadi karena media berfungsi sebagai sarana komunikasi yang menjembatani interaksi antara guru dan siswa. Proses komunikasi tersebut berpengaruh terhadap kemampuan retensi atau daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Menurut penelitian yang dikemukakan oleh Miller dalam Audio Visual Metods in Teaching yang dikutip oleh Arsyad (2017), pengaruh komunikasi verbal dan penggunaan media terhadap daya retensi siswa dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut.

**Tabel 1. 1** Daya Retensi Siswa dengan Komunikasi Verbal dan Media[7]

| Komunikasi Verbal | Media Visual | Daya Retensi | |
|---|---|---|---|
| | | 3 jam | 3 hari |
| ✓ | | 70 | 10 |
| | ✓ | 72 | 20 |
| ✓ | ✓ | 85 | 65 |

Mengacu Tabel 1.1, dapat dicermati bahwa interaksi yang berlangsung tanpa dukungan media dan hanya bertumpu pada penyampaian lisan menghasilkan tingkat retensi siswa senilai 70% dalam rentang tiga jam. Sementara itu, pengaplikasian sarana visual tanpa disertai komunikasi verbal mampu mendongkrak kapasitas retensi hingga 72%. Adapun pada kombinasi antara media visual dan penyampaian verbal mendapati capaian retensi yang lebih unggul, yakni mencapai 85%. Eksistensi rangsangan yang atraktif mempermudah siswa dalam memaknai informasi yang didapatinya, alhasil

[7] Nunuk Suryani dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 9.

informasi tersebut berpeluang untuk dikodekan dan disimpan ke dalam memori jangka pendek apabila memperoleh atensi memadai.

Optimalisasi penyelenggaraan pembelajaran dapat diwujudkan saat pendidik menyediakan wahana permainan edukasi yang mampu merangsang beragam potensi, kecenderungan, serta aspek perkembangan siswa sepanjang berlangsungnya aktivitas belajar. Karenanya pendayagunaan media mengajar dengan tema bermain menjadi suatu kebutuhan dalam pelaksanaan aktivitas belajar. Pendayagunaan pendekatan tersebut berkontribusi atas terwujudnya suasana psikologis yang unggul dalam kesenangan, atraktif, dan tidak menimbulkan kejenuhan, serta keikut sertaan siswa yang aktif dan berdaya guna.[8]

Satu diantara beragamnya media yang sederhana pendayagunaanya untuk pembelajaran yakni media *board game* "Jaring Angka" yang mana sebelum dikembangkan produk tersebut berupa *board game* dengan berbagai konsep, salah satunya board game bangun datar. Papan permainan (board game) dirancang menggunakan pin yang dipasang pada beberapa titik, sedangkan unsur education fun diterapkan melalui kegiatan membentuk pola bangun datar pada pin di papan permainan. Namun, pada tahap awal pengembangan, beberapa komponen permainan seperti tempat untuk menata item masih menggunakan bahan sederhana berupa sterofoam tanpa lapisan, sehingga tampilannya kurang menarik dan daya tahannya masih terbatas. Perihal berikut menerangkan media board game tersebut perlu dikembangkan lebih lanjut agar tidak hanya

[8] Siti Maemunah, "*Kreativitas Guru Paud Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran MelaluiPemanfataan Bahan Alam"*, (Vol : XXII, No : 3,Tahun 2016), hal.46

memberikan kesan menyenangkan dan menarik, tetapi juga lebih layak, kuat, dan tepat guna diaplikasikan secara berulang dalam prosedur belajar mengajar di kelas.

Demikian krusialnya pendayagunakan media mengajar guna menunjang kemudahan transisi materi serta mampu mengukuhkan retensi siswa terhadap pokok bahasan yang telah dipaparkan. Mengacu beragam uraian tersebut, peneliti beikhtiar guna melaksanakan kajian riset yang bertajuk "Pengembangan Media Pembelajaran Education Fun Berbasis Board Game "Jaring Angka" Pada Mata Pelajaran Matematika".

## B. Identifikasi Masalah

Bertitik tolak dari deskripsi latar belakang yang telah diulas, maka problematika yang berhasil diidentifikasi ialah sebagai berikut :

1. Pendayagunaan media pembelajaran broad game ditetapkan menarik dan mudah dijangkau.
2. Belum tersedianya penyempurnaan media yang dialikasikan pada substansi materi matematika sehingga dibutuhkan terobosan dalam pendayagunaan media mengajar untuk membangun suasana.
3. Memberikan pengalaman belajar yang menggembirakan bagi siswa saat mempelajari matematika, terutama substansi perkalian dan pembagian.

## C. Batasan Masalah

Mengacu pada pemetaan prooblematika yang telah diuraikan sebelumnya, kajian riset berikut difokuskan pada penerapan pengembangan media mengajar *board game* "jaring angka" pada mata pelajaran matematika.

## D. Rumusan Masalah

Mengacu pada ulasan latar belakang dan pemetaan problematika, riset ini berusaha mengungkap rumusan masalah berikut:

a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *education fun berbasis board game "Jaring Angka"* pada mata pelajaran matematika substansi perkalian dan pembagian di kelas III MI Nurul Islam Mirigambar?
b. Bagaimana kelayakan media tersebut menurut ahli dan praktisi pembelajaran pada kelas 3?
c. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran education fun berbasis board game "Jaring Angka" pada mata pelajaran matematika subtansi perkalian dan pembagian di kelas III MI Nurul Islam Mirigambar?

## E. Tujuan Pengembangan

Berpijak pada ulasan latar belakang, pemetaan masalah, serta pembatasan isu, riset pengembangaan berikut dimaksudkan guna :

a. Guna menguraikan bagaimana tata laksana prosedur pengembangan media pembelajaran education fun berbasis *board game "Jaring Angka"*

yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika.

b. Guna mendeskripsikan tingkat kelayakan media pembelajaran education fun berbasis *board game "Jaring Angka"* pada mata Pelajaran matematika menurut ahli materi, media, dan praktisi pembelajaran.

c. Untuk mendeskripsikan respon siswa atas media pembelajaran education fun berbasis *board game "Jaring Angka"* pada mata pelajaran matematika di kelas 3.

## F. Manfaat Produk yang Dikembangkan

Kajian riset berikut diproyeksikan mampu menghadirkan kemaslahatan yang bernilai, baik dalam ranah teoretis maupun dalam ranah praktis.

d. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian media pembelajaran education fun berbasis *board game "Jaring Angka"* ini mampu memacu mutu pembelajaran, alhasil dapat berlaku sebagai penopang konseptual bagi riset-riset berikutnya yang beirisan dengan pembelajaran matematika.

e. Manfaat Praktis

Secara pragmatis, harapan dari riset tersebut ialah:

i. Bagi sekolah, luaran riset berikut diimplikasikan mampu menjadi referensi atau perujukan dalam penyempurnaan media pembelajaran education fun berbasis *board game "Jaring Angka"* sekaligus memperkaya wawasan institusi dalam inovasi pembelajaran.

ii. Bagi pendidik, media pembelajaran education fun berbasis *board*

*game "Jaring Angka"* diproyeksikan menjadi stimulan untuk terus mengeksplorasi kreativitas dalam pendayagunaan media mengajar yang relevan, alhasil mampu menciptakan atmosfer kelas yang lebih atraktif dan menggembirakan bagi siswa.

iii. Bagi siswa, eksistensi media pembelajaran yang berinovasi diproyeksikan dapat memantik motivasi belajar alhasil mendorong intensitas belajar yang lebih tinggi, yang pada akhirnya berdampak pada kenaikan capaian belajar matematika.

iv. Bagi peneliti, pengembangan produk media pembelajaran education fun berbasis *board game "Jaring Angka"* sanggup mengakselerasi pengetahuan serta wawasan peneliti.

## G. Spesifikasi Produk yang Digunakan

Spesifikasi produk merupakan uraian yang menjelaskan komponen-komponen utama meliputi tema, isi materi, standar penyajian, serta elemen visual yang diaplikasikan sebagai landasan dalam mengembangkan suatu media. Adapun spesifikasi produk dalam pengembangan ini dijelaskan sebagaimana berikut:

f. Produk yang dikembangkan berupa media mengajar visual dalam bentuk media cetak (hardfile), yaitu board game "Jaring Angka" yang dilengkapi dengan kartu soal (flashcard).

g. Media didesain menggunakan aplikasi canva berbasis website melalui perangkat computer/laptop, sehingga mendapati perwujudan visual yang atraktif dan mudah dimaknai oleh siswa.

h. Produk board game memuat beberapa unsur pokok, yaitu:

a.) Papan permainan berbentuk persegi panjang yang terbuat dari triplek tipis, dilapisi sterofoam, dan dilapisi lakban secara menyeluruh untuk meningkatkan ketahanan.

b.) Permukaan papan dilengkapi dengan stiker berisi bilangan angka 1–30 yang telah didesain secara visual menarik.

c.) Pada setiap angka dipasang paku pin yang berfungsi sebagai titik penghubung dalam aktivitas permainan jaring angka.

i. Media pendukung berupa flashcard berisi soal-soal yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran, khususnya materi perkalian dan pembagian. Soal dirancang untuk melatih kemampuan berhitung peserta didik secara bertahap.

j. Desain visual produk menggunakan gambar menarik dan berwarna (full color) untuk meningkatkan minat belajar siswa, serta memanfaatkan ragam tipografi tegas dan mudah ditelaah.

k. Komponen kartu (flashcard) dicetak dengan kertas berkualitas seperti artpaper dengan ukuran yang disesuaikan agar nyaman digunakan oleh peserta didik.

## H. Penegasan Istilah

1. Riset dan pengembangan ialah prosedur atau metode yang didayagunakan untuk melakukan validasi dan menciptakan produk. Model pengembangan yang didayagunakan pada riset berikut yakni model ADDIE yang memuat lima prosedur yakni : *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*,

*Evaluation*.

2. Media pembelajaran merupakan seluruh sarana yang dipergunakan untuk transmisi substansi materi dari sumber belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.
3. Pembelajaran matematika ialah suatu proses yang terancang secara sistematis dan terorganisasi guna membimbing siswa dalam memahami konsep, prinsip, dan prosedur matematika, serta menyempurnakan kapabilitas bernalar rasional, analitis, serta berorientasi pada penuntasan problematika.
4. Board game berbasis education fun ialah permainan berbasis papan yang dimainkan oleh lebih dari satu orang dan dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan serta persuasif. Melalui pendekatan *education fun* yang mengintegrasikan unsur permainan, kesenangan, dan emosi positif, board game mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan rasa ingin tahu, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi.