

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran matematika sering menghadapi tantangan berupa rendahnya minat belajar siswa. Banyak peserta didik beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan kurang menarik, terutama pada materi-materi abstrak seperti garis dan sudut. Padahal, pemahaman terhadap konsep garis dan sudut menjadi fondasi yang sangat penting dalam mempelajari geometri dan matematika tingkat lanjut. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam metode serta media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa sekaligus membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah.

Minat adalah kecenderungan batin seseorang terhadap sesuatu yang melibatkan perasaan senang, perhatian, keseriusan, adanya dorongan, dan ketertarikan terhadap sesuatu. Karena minat adalah penunjang ataupun faktor yang dapat membuat keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran. Jika suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak sesuai dengan minat siswa maka akan terjadi hal yang negatif terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa (Putri & Safrizal, 2023: 68).

Salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan minat belajar siswa adalah dengan memperbaiki metode pembelajaran. Metode pembelajaran memiliki dampak yang besar terhadap keterlibatan siswa, terutama dalam mata pelajaran matematika. Saat ini, banyak siswa merasa kurang tertarik dan bosan dengan metode pembelajaran yang digunakan. Oleh karena

itu, pembelajaran matematika di masa depan sebaiknya menggunakan pendekatan yang lebih aktif, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Permainan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran, salah satunya adalah permainan Ludo. Permainan Ludo merupakan jenis permainan papan berpetak yang dimainkan oleh 2-4 orang pemain, dimana para pemain berlomba-lomba menjalankan pion mereka dari start sampai finish berdasarkan lemparan dadu (Jannah & Wiyatmo, 2018: 241).

Penerapan konsep garis dan sudut yaitu dengan menggunakan media permainan Ludo yang telah dimodifikasi menjadi kartu soal. Pertanyaan yang diberikan berbentuk soal essay dan mencakup materi tentang jenis garis dan sudut, serta pengukuran sudut. Simbol kartu soal ditandai dengan tanda “?”, dan jika pion berhenti di simbol tersebut, pemain harus mengambil kartu soal. Setiap pemain wajib menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang diberikan sebelum dapat melanjutkan langkah pion ke tahap berikutnya. Jika pemain menjawab dengan benar, mereka mendapat kesempatan untuk melempar dadu kembali. Namun, jika tidak bisa menjawab, pemain harus mundur satu langkah. Dalam konteks ini, diharapkan siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan saling bekerja sama saat memainkan Ludo. Penggunaan permainan Ludo dalam pembelajaran ini bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Menurut Slameto (2010: 180) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar siswa dapat ditumbuhkan melalui

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka, serta dengan menggunakan metode yang aktif dan melibatkan siswa secara langsung. Dengan mencoba mengubah metode pembelajaran melalui pendekatan yang positif dan inovatif, media pembelajaran berperan sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi. Media ini membantu menjelaskan informasi dengan lebih jelas dan membuat proses belajar menjadi lebih efisien serta efektif. Menurut Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain (2012: 195) menyatakan bahwa pengelolaan kelas dilakukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Penciptaan lingkungan belajar dapat dilakukan dengan menata kondisi kelas agar siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran (Rizky et al., 2020: 2). Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik sangat penting untuk menyampaikan informasi secara lebih jelas, efisien, efektif, serta mampu menumbuhkan minat belajar siswa.

Salah satu pendekatan yang digunakan adalah metode STAD (Student Teams Achievement Division). Metode STAD (Student Teams Achievement Divisions) merupakan salah satu pendekatan dalam model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada prestasi tim berdasarkan rekognisi tim yang diperoleh dari jumlah seluruh skor kemajuan individual setiap anggota tim. Dalam pembelajaran ini, siswa dikelompokkan menjadi beberapa tim yang terdiri atas 4-6 siswa (sesuai dengan jumlah siswa dalam kelas), di mana siswa dengan berbagai tingkat kemampuan akademik bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembentukan tim disusun berdasarkan prestasi akademis siswa dalam kelas (Lestari &

Yudhanegara, 2015: 45). Melalui proses diskusi dan saling mendukung antar anggota kelompok, siswa tidak hanya memperdalam pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama tim.

Selain mampu menumbuhkan minat belajar, permainan Ludo juga berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan strategis. Saat siswa dihadapkan pada pertanyaan yang harus dijawab untuk melanjutkan langkah dalam permainan, mereka terdorong untuk memahami materi secara lebih mendalam. Selain itu, suasana permainan yang santai dapat membantu mengurangi tekanan belajar, sehingga siswa menjadi lebih fokus dan bersemangat dalam mempelajari konsep garis dan sudut. Media ini juga memfasilitasi kerja sama antar siswa, sehingga memperkuat interaksi sosial dan kolaborasi tim.

Dampak positif lain dari penggunaan permainan Ludo adalah meningkatnya motivasi intrinsik siswa. Selain itu, dengan permainan ini seluruh peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, siswa cenderung mengembangkan pandangan yang lebih positif terhadap matematika, yang sebelumnya mungkin dianggap sulit atau kurang menarik.

Dengan pendekatan inovatif ini, pembelajaran matematika, terutama pada materi garis dan sudut, diharapkan dapat menjadi lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Ludo tidak hanya membantu menumbuhkan minat belajar siswa, tetapi juga

menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 2 September 2024 saat pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MTs Nur Rahma Kota Bengkulu, terdapat beberapa tantangan yang sering muncul, salah satunya adalah kurang tertariknya siswa pada pembelajaran matematika. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi selama proses pembelajaran serta hasil belajar yang kurang optimal. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media permainan Ludo Garis dan Sudut bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi garis dan sudut. Selain itu, media permainan edukatif seperti Ludo belum pernah digunakan dalam strategi pembelajaran di MTs Nur Rahma Kota Bengkulu. Padahal permainan ini memiliki potensi besar untuk menumbuhkan minat belajar siswa, karena mereka sudah familiar dengan permainan ludo. Dengan memodifikasi permainan Ludo agar sesuai dengan materi garis dan sudut, siswa dapat lebih mudah terlibat aktif dalam pembelajaran, dan konsep-konsep yang sulit dapat dijelaskan dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran di MTs Nur Rahma Kota Bengkulu diperkirakan akan mendapatkan tanggapan positif dari siswa. Mereka biasanya lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang interaktif dan inovatif dibandingkan dengan metode tradisional. Hal ini menjadi alasan kuat untuk mencoba pendekatan berbasis permainan dalam upaya

menumbuhkan minat belajar siswa terhadap matematika. Melalui media Ludo yang berfokus pada garis dan sudut, diharapkan siswa tidak hanya lebih tertarik, tetapi juga lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Umi Istianah dengan Judul Penelitian “Pengembangan Media Permainan Ludo Trigonometri Pada Pembelajaran Matematika Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik”. Hasil pengembangan media permainan Ludo Trigonometri pada pembelajaran matematika untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik dinyatakan “valid” oleh validator dengan hasil rata-rata total kevalidan media sebesar 4,12 (Istianah, 2021: 66). Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ludo merupakan media yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Mengacu pada alasan yang telah diuraikan, peneliti merasa tertarik untuk menjalankan penelitian pengembangan berjudul **"Pengembangan Media Permainan Ludo Garis dan Sudut Pada Pembelajaran Matematika Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik"**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti menemukan beberapa masalah yaitu:

1. Minat belajar siswa dalam matematika tergolong rendah karena dianggap sulit untuk dipahami.

2. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan masih terbatas, sehingga siswa kurang aktif terlibat dalam proses belajar.
3. Guru kesulitan menemukan media atau metode pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk menumbuhkan minat belajar siswa.

### **C. Batasan Masalah**

Penelitian tentang pengembangan media permainan Ludo Garis dan Sudut dalam pembelajaran matematika untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik dibatasi oleh beberapa faktor, antara lain:

1. Materi yang digunakan dalam media Ludo adalah materi Garis dan Sudut untuk kelas VIII MTs semester 2.
2. Menggunakan model pembelajaran kooperatif, khususnya model STAD yang dikembangkan oleh Robert Slavin.
3. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media permainan ludo garis dan sudut pada pembelajaran matematika untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik?
2. Bagaimana kelayakan media permainan Ludo Garis dan Sudut dalam menumbuhkan minat belajar siswa kelas VIII MTs Nur Rahma Kota Bengkulu?

3. Bagaimana minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan berbantu media permainan Ludo Garis dan Sudut?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang dilakukan peneliti adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media permainan Ludo Garis dan Sudut dalam pembelajaran matematika untuk menumbuhkan minat belajar siswa kelas VIII MTs Nur Rahma Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui kelayakan media permainan Ludo Garis dan Sudut dalam menumbuhkan minat belajar siswa kelas VIII MTs Nur Rahma Kota Bengkulu.
3. Untuk mengetahui minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan berbantu media permainan Ludo Garis dan Sudut.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Penggunaan produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini berupa media permainan Ludo pada materi Garis dan Sudut untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik. Secara rinci spesifikasinya dijabarkan sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran berisi tentang pembahasan materi garis dan sudut.
2. Materi ini terdapat pada kelas VIII MTs, dan produk ini digunakan untuk meneliti peserta didik kelas VIII.

3. Media Permainan Ludo ini dimainkan dengan berkelompok, setiap kelompok (merah, kuning, hijau, dan biru) berjumlah 4-5 orang (sesuai jumlah siswa dalam kelas).
4. Media permainan Ludo dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Canva.

## **G. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan hasilnya dapat bermanfaat dan dapat menjadi referensi terkait penggunaan media permainan Ludo dalam pembelajaran matematika, terutama dalam membantu siswa memahami konsep garis dan sudut dalam menumbuhkan minat belajar siswa.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada guru mengenai manfaat dan efektivitas media Ludo dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik terhadap materi matematika, khususnya pada materi garis dan sudut. Hal ini diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik.

#### **b. Bagi Peserta Didik**

Peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar matematika karena konsep yang diajarkan melalui permainan yang menarik dan tidak membosankan, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang inovatif, yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peneliti lain untuk mengeksplorasi media berbasis permainan dalam rangka menumbuhkan minat dan pencapaian belajar siswa.

