

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting diajarkan kepada siswa sekolah dasar, karena pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan landasan konsep dasar yang digunakan sebagai dasar pembelajaran pada jenjang selanjutnya, sehingga jelas perlu mendapat perhatian yang seksama. Matematika juga disebut sebagai “Ratu Ilmu” karena matematika merupakan lapangan pengetahuan (Huzaimah & Amelia, 2021). Sama seperti yang dikemukakan oleh Maspupah & Purnama (2020), matematika adalah subjek penting untuk dipelajari, karena matematika merupakan salah satu dari beberapa subjek yang meningkatkan kinerja siswa dalam mata pelajaran lain.

Menurut Gusteti & Neviyarni (2022), pembelajaran matematika merupakan suatu proses interaksi dengan komponen belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa ketika memecahkan suatu masalah. Penjelasan diatas menunjukkan betapa pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari, baik itu melalui aplikasi atau penggunaan ide dan konsep dasar. Siswa mempelajari mata pelajaran matematika yang diawali dengan pemahaman sehingga apa yang dipelajarinya dapat digunakan untuk menjawab permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan kehidupan yang akan datang. Hal ini sesuai dengan pendapat Oktiani & Nugroho (2021), tujuan pengajaran matematika di sekolah dasar adalah

untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam matematika. Belajar matematika juga mengajarkan anak-anak bagaimana menggunakan logika dan mengembangkan keterampilan berpikir mereka.

Tujuan pembelajaran matematika yaitu supaya siswa mempunyai keahlian sebagai berikut: (1) Memahami berbagai macam konsep matematika seperti menggambarkan hubungan antara aturan dan mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam memecahkan masalah dengan cara yang jelas, akurat, efisien, dan etis; (2) Melakukan penalaran matematika pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika untuk menyederhanakan, mengecualikan, atau menekankan gagasan dan pernyataan matematika; (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, menyusun model matematika, menyelesaikan model, dan mengidentifikasi solusi yang digunakan; (4) mengkomunikasikan dengan gagasan melalui simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan situasi atau masalah; (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari, yaitu merasa ingin tahu, perhatian, minat dalam mempelajari matematika, tekun, ulet, semangat dan percaya diri ketika memecahkan masalah yang ditemuinya (Kemendikbud dalam Kholil & Zulfiani, 2020).

Berdasarkan uraian pada paragraf diatas, dapat dipahami bahwa tujuan dari pembelajaran matematika sangat berhubungan dengan kemampuan menulis, membaca, menghitung pada bidang pengetahuan dan

keterampilan, serta kemampuan individu mengolah informasi dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan literasi dan numerasi.

Menurut Ekowati (2019), literasi numerasi atau literasi numerik diartikan sebagai kemampuan siswa atau seseorang dalam menganalisis serta memahami suatu pernyataan, melalui kegiatan manipulasi simbol atau bahasa matematika yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dan dapat diungkapkan secara lisan maupun tulisan. Literasi numerik juga berkaitan dengan pengambilan keputusan yang tepat pada angka maupun data matematika (Simorangkir, 2021). Pentingnya literasi numerik yang dapat dirasakan dalam kehidupan sehari-hari menjadikan literasi numerik tidak bisa terlepas dalam pembelajaran di sekolah (Simorangkir, 2021). Uraian diatas menunjukkan bahwa betapa pentingnya meningkatkan literasi numerik disekolah dasar supaya siswa dapat memecahkan masalah terkait matematika dasar. Salah satu materi pembelajaran matematika di sekolah dasar mengenai literasi numerasi yaitu nilai pecahan mata uang.

Materi nilai pecahan mata uang merupakan materi yang harus dipahami oleh siswa kelas II sekolah dasar. Keahlian membaca simbol mata uang harus dimiliki oleh setiap orang, sebab uang sudah menjadi alat untuk pembayaran guna memenuhi kebutuhan hidup. Menurut Satriawan (2021), nilai kesetaraan pecahan mata uang merupakan alat tukar menukar yang mempunyai nilai untuk benda lain, dan dapat disimpan seperti benda berharga, serta mempunyai tingkatan yang sepadan untuk menunjukkan kualitas bagi manusia. Uang juga memiliki peran penting sebagai satuan

hitung serta dapat dijadikan sebagai sarana untuk melihat tingkat kemampuan seseorang (Hakim & Ridwan, 2023).

Namun pada kenyataannya, pembelajaran matematika dikelas II pada salah satu sekolah dasar di kabupaten Bandung dalam meningkatkan literasi numerik masih terbilang cukup rendah, terlebih lagi pada materi nilai pecahan mata uang. Peneliti melihat siswa kurang mempunyai minat dan motivasi selama pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat saat siswa mengerjakan soal latihan terkait nilai pecahan mata uang, siswa tidak berusaha memahami contoh penyelesaian soal yang ada tetapi cenderung hanya menghafalkannya saja, selain itu kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan sebuah media pembelajaran khususnya pada materi nilai pecahan mata uang menjadi salah satu faktor kurangnya pemahaman siswa dalam meningkatkan literasi numeriknya, guru hanya berfokus pada soal-soal latihan yang terdapat dalam buku paket saja tanpa mencoba menggunakan sebuah media pembelajaran lain. Hal ini juga sesuai dengan penelitian Indriyanti (2021), “Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Operasi Hitung Pecahan Mata Uang Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar”

Menurut Syawahid (Kania, 2022) faktor penyebab yang mempengaruhi capaian literasi numerasi di Indonesia meliputi faktor personal, faktor instruksional, dan faktor lingkungan. Selain itu adapula hal lain yang dapat mempengaruhi literasi numerasi, salah satunya adalah pola pikir siswa yang menjadi penyebab siswa kesulitan belajar (Khomariah,

2022). Ada beberapa faktor penyebab siswa kesulitan belajar menurut Heryanto (2022), yaitu: 1. faktor internal: sikap siswa yang cenderung berpikir negatif mengenai pembelajaran matematika, minat belajar pada siswa rendah, lemahnya motivasi pada siswa, dan kurangnya kemampuan penginderaan yang dilakukan oleh siswa. 2. faktor eksternal: cara mengajar guru yang menonton, kurangnya alat-alat pembelajaran, kurangnya dukungan dari keluarga, serta lingkungan masyarakat yang cenderung ramai serta rata-rata pendidikan masyarakat yang masih rendah. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada banyak faktor yang mempengaruhi pembelajaran siswa khususnya dalam capaian pembelajaran literasi numerik pada siswa kelas II sekolah dasar.

Melihat betapa pentingnya meningkatkan literasi numerik pada materi nilai pecahan mata uang, maka salah satu solusinya yaitu penggunaan media dalam proses pembelajaran pada siswa kelas 2 SD. Saat guru menggunakan media dalam proses pembelajaran perhatian siswa akan berpusat kepada guru dan media tersebut. Siswa akan tertarik dan merasa ingin tahu mengenai media yang digunakan oleh guru. Media monopoli mata uang atau bisa disebut dengan MoniMoney merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi mengenai nilai pecahan mata uang.

Menurut penelitian Khoirunnisa (2015), monopoli adalah permainan yang relatif menyenangkan, mudah dimainkan, dan dapat mempengaruhi perhatian pemain untuk mulai bermain. Elemen penting dalam proses

belajar adalah perhatian guru kepada siswa, karena ini akan memungkinkan siswa untuk memahami materi lebih baik dan tampil pada tingkat yang lebih tinggi secara keseluruhan. Hal ini juga tertuang pada penelitian Amelia (2023), bahwa siswa menjadi peserta aktif dalam diskusi, mengambil catatan, dan belajar secara mandiri sehingga konsep lebih mudah dipahami dan membantu siswa mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi. Sejalan dengan pendapat di atas Damayanti (2019) mengemukakan bahwa pengaruh Media Monopoli Mata Uang (LIMANG) Terhadap Hasil Belajar Tema 3 Subtema 4 Pembelajaran 3 Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II SDN Menanggal 601 Surabaya dengan hasil yang sama signifikan.

Selain menggunakan media pembelajaran, guru juga memerlukan suatu model pembelajaran sebagai *treatment* dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi nilai pecahan mata uang yaitu menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* supaya siswa lebih memahami materi nilai pecahan mata uang. Menurut Damayanti & Apriyanto (2017) model pembelajaran kooperatif TGT merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan, karena melibatkan seluruh siswa tanpa membedakan status. Selain itu, Amri (2022) memaparkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat mendorong siswa untuk belajar secara kelompok, terdapat permainan yang berupa turnamen, serta bagi yang

memperoleh skor terbanyak akan mendapatkan penghargaan. Diperkuat oleh pendapat penelitian Shoimin (Yuliyanti & Sunarsih, 2019), yang menyatakan bahwa karakteristik model cooperative tipe *Teams Games Tournament* mempunyai lima komponen utama, yaitu; penyajian kelas, kelompok (*teams*), *games*, *turnament* serta penghargaan kelompok. Salah satu keuntungan dari metode *Teams Games Tournament* adalah sistem permainan kelompok, yang sangat berguna untuk mengajarkan keterampilan kognitif tingkat tinggi seperti analisis, ketika ada reward untuk partisipasi, motivasi siswa akan meningkat, dan sistem permainan akan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan menantang, dan kecepatan dalam menyelesaikan tugas (Ivana, 2020).

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) juga memiliki keterkaitan yang erat dalam upaya guru meningkatkan kemampuan numerasi siswa sebab model ini berperan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis sebuah permasalahan dan memperoleh solusi yang tepat (Febriandi & Silampari, 2023). Terdapat beberapa peneliti yang sudah melakukan penelitian meggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) salah satunya adalah Widiyanti & Arga, (2022) yang meneliti sebuah pembelajaran mengenal pecahan nilai uang pada siswa SD kelas II dengan menggunakan model *cooperative learning type teams game tournament* yang menunjukkan hasil adanya peningkatan pemahaman siswa yang signifikan.

Media pembelajaran MoniMoney menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu sarana yang membantu siswa untuk memahami suatu materi yang disampaikan. Penggunaan media MoniMoney model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tersebut sangat bermanfaat terhadap proses kegiatan belajar yaitu mempermudah kemampuan siswa untuk memahami suatu materi dari sebuah pemecahan masalah. Pemanfaatan media ini merupakan salah satu cara untuk perbaikan dalam sistem pembelajaran termasuk penyajian materi. Media ini sangatlah dekat dengan siswa sekolah dasar yang gemar bermain permainan dan memecahkan suatu permasalahan yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dengan begitu siswa tidak lagi merasa bosan dengan penyampaian materi secara konvensional oleh guru dan melalui media ini siswa secara tidak langsung dapat berfikir kritis dan aktif selama pembelajaran matematika berlangsung.

Terdapat beberapa peneliti yang sudah mencoba mengembangkan media pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi literasi numerik yang terdapat pada materi nilai pecahan mata uang. Misalnya pada penelitian Sa'adah (2019), menggunakan media pembelajaran Monopoli pada materi uang dan bank yang menunjukkan hasil adanya peningkatan keaktifan belajar siswa yang signifikan sebanyak 71%. Cahyani (2022) pada pengamatan dan diskusi tentang pemahaman siswa mengenai pertukaran mata uang menunjukkan bahwa telah terjadi perubahan yang signifikan pada siswa, khususnya dalam peningkatan literasi numerik materi nilai pecahan mata

uang. Selanjutnya Haryati (2019) yang menggunakan sebuah media pembelajaran monopoli untuk materi nilai mata uang yang menunjukkan hasil adanya peningkatan belajar siswa yang signifikan sebanyak 100 %.

Melihat dari ketiga hasil penelitian yang relevan, letak inovasi media ini yaitu pada pengembangan produk MoniMoney sebab belum ada peneliti yang mengukur peningkatan literasi numerik pada materi nilai pecahan mata uang. Komponen yang membedakan media MoniMoney dengan media monopoli lainnya yaitu terdapat kartu kesempatan dan kartu dana umum yang didalamnya berisikan pertanyaan literasi numerik serta terdapat 2 kali pertandingan permainan yang dapat membuat siswa merasa tertarik dengan tahapan kegiatannya.

Selain itu penggunaan media ini juga terletak pada penggunaan model pembelajarannya yang menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) agar siswa dapat meningkatkan kemampuan literasi numerik yang berkaitan dengan masalah di kehidupan sehari-hari khususnya pada materi nilai pecahan mata uang. Berdasarkan uraian di atas membuat peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran MoniMoney dengan Menggunakan Model *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Literasi Numerik Materi Nilai Pecahan Mata Uang Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam peneitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran MoniMoney dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan literasi numerik materi nilai pecahan mata uang siswa kelas 2 sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran MoniMoney dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan literasi numerik materi nilai pecahan mata uang siswa kelas 2 sekolah dasar?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran MoniMoney dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan literasi numerik materi nilai pecahan mata uang siswa kelas 2 sekolah dasar?
4. Bagaimana peningkatan literasi matematika siswa kelas 2 SD yang pembelajarannya menggunakan media MoniMoney dengan menggunakan *Teams Games Tournament*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis:

1. Proses pengembangan media pembelajaran MoniMoney dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan literasi numerik materi nilai pecahan mata uang siswa kelas 2 sekolah dasar.
2. Kelayakan media pembelajaran MoniMoney dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan literasi numerik materi nilai pecahan mata uang siswa kelas 2 sekolah dasar.
3. Respon siswa terhadap media pembelajaran MoniMoney dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan literasi numerik materi nilai pecahan mata uang siswa kelas 2 sekolah dasar.
4. Peningkatan literasi matematika siswa kelas 2 SD yang pembelajarannya menggunakan media MoniMoney dengan menggunakan *Teams Games Tournamen*.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru
 - a. Sebagai referensi bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.
 - b. Sebagai bahan untuk meningkatkan kemampuan, wawasan dan pengetahuan.
 - c. Memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran yang inovatif.
 - d. Memberikan motivasi untuk pembelajaran yang lainnya.

2. Bagi Siswa

- a. Memudahkan siswa dalam mempelajari literasi numerik melalui media permainan MoniMoney.
- b. Meningkatkan keterampilan intelektual pada siswa.
- c. Membantu memahami pembelajaran matematika dengan kegiatan yang menyenangkan.
- d. Memberikan efektifitas bagi siswa dalam pembelajaran literasi numerik agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi peneliti

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi serta pembandingan untuk penelitian pendidikan yang relevan sehingga dapat menambah referensi model pembelajaran yang dikembangkan oleh guru sesuai konteks.
- b. Menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan dapat mengaplikasikan ilmu yang telah di peroleh selama penelitian.
- c. Memberikan gambaran yang jelas tentang efektifitas pembelajaran matematika dengan menggunakan media MoniMoney terhadap hasil belajar siswa.

E. Definisi Operasional

Untuk menyelaraskan pemahaman, maka ada beberapa istilah yang perlu didefinisikan supaya tidak terjadi pemahaman yang berbeda, maka beberapa istilah tersebut didefinisikan secara operasional.

Istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran MoniMoney

Media pembelajaran MoniMoney adalah media pembelajaran yang berbentuk papan permainan yang bisa dimainkan oleh 5 orang dengan materi pelajaran nilai pecahan mata uang yang komponennya terdiri dari papan permainan, dadu, pion, uang mainan, kartu dana umum, kesempatan, kepemilikan benda, dan petunjuk permainan.

Media pembelajaran MoniMoney juga merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan alat serta bahan berupa monopoli untuk memudahkan pembelajaran yang bertujuan untuk melatih kognitif siswa melalui perhitungan nilai pecahan mata uang. Aturan permainan tersebut, yaitu:

- a. Bagi setiap siswa menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok terdiri atas 5 orang, 1 orang sebagai pegawai bank dan 4 orang sebagai anggota kelompok. (peserta permainan)
- b. Pegawai bank akan memberikan modal awal pada setiap anggota kelompok sebanyak Rp. 188.800,00 dengan berbagai macam nilai

pecahan mata uang mulai dari nominal yang terkecil hingga yang paling besar.

- c. Selain itu, pegawai bank juga bertugas untuk menulis skor para pemain dan memegang kunci jawaban soal yang terdapat pada kartu dana umum dan kartu kesempatan.
- d. Guru berperan sebagai moderator dan hakim yang memutuskan benar salahnya jawaban siswa.
- e. Setiap peserta bergiliran melempar dadu
- f. Jika pion berhenti dikotak kesempatan atau dana umum, maka pemain harus mengambil kartu tersebut dan menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu tersebut. Kemudian menunjukkan hasil jawabannya kepada guru. Guru yang memutuskan benar atau salahnya jawaban.
- g. Peserta yang telah melewati garis “star” maka akan mendapatkan uang dari pihak bank sebesar “tiga ribu lima ratus rupiah”.
- h. Peserta dapat membeli barang-barang yang ada dalam permainan monopoli.
- i. Waktu permainan berlangsung selama 30 menit, setelah 30 menit setiap peserta mulai menghitung jumlah uang yang dimilikinya.
- j. Peserta yang menang adalah peserta yang memiliki jumlah uang terbanyak.

2. Nilai Pecahan Mata Uang

Nilai pecahan mata uang adalah nilai nominal pada uang yang dipakai untuk transaksi ketika melakukan jual beli. Indikator nilai pecahan mata uang, yaitu:

- 3.5.1 Menyebutkan berbagai pecahan mata uang logam.
- 3.5.2 Menyebutkan berbagai pecahan mata uang kertas.
- 3.5.3 Membandingkan nilai pecahan uang logam.
- 3.5.4 Membandingkan nilai pecahan uang kertas.
- 3.5.5 Menjelaskan kesetaraan nilai pecahan mata uang.
- 4.5.1 Mengurutkan nilai pecahan mata uang.
- 4.5.2 Menentukan berbagai kesetaraan nilai pecahan mata uang.

3. Literasi Numerik

Literasi Numerik adalah pengetahuan dan kefasihan lafal menggunakan angka dan simbol-simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dengan berbagai macam konteks dalam kehidupan sehari-hari. Indikator dalam literasi numerik, yaitu:

- a. Menganalisis informasi dalam berbagai bentuk seperti grafik, tabel, bagan, dan sebagainya.
- b. Dapat menghitung bilangan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
- c. menggunakan interpretasi hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan.

4. Teams Games Tournament

Teams Games Tournament merupakan model pembelajaran kooperatif yang dapat membantu pembelajaran supaya tidak jenuh dan menyenangkan bagi siswa. Model pembelajaran ini merupakan model pengelompokkan siswa yang didalamnya terdapat satu games atau permainan kemudian di tournamentkan. Langkah-langkah model *Teams Games Tournament* dalam produk media pembelajaran MoniMoney, yaitu:

- a. Penyajian kelas
- b. Kelompok (*Teams*)
- c. *Games*
- d. *Tournament*
- e. *Team recognize* (Penghargaan kelompok)