

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika menjadi mata pelajaran wajib yang harus ditanamkan pada anak usia sekolah untuk dapat menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan dengan membekali kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, kreatif, dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah serta menyampaikan ide pemikiran (Pramono, 2018). Faktanya, siswa masih kesulitan dalam menguasai pembelajaran matematika seperti kesulitan memahami konsep yang dipelajari, sulit mengaitkan konsep matematika, terbiasa belajar dari contoh soal bukan dari konsepnya, dan pemahaman konsep yang tidak diaplikasikan dalam kehidupan secara langsung (Laili & Puspasari, 2018). Adanya permasalahan dalam matematika yang dihadapi siswa dapat dijadikan sebagai alat untuk membantu dan mengembangkan keterampilan berpikir salah satunya kemampuan pemecahan masalah baik secara konsep maupun kehidupan nyata (Nurfatanah dkk., 2018). Oleh karena itu, perlu adanya kajian pembelajaran matematika yang dapat melatih dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan bagian dari kemampuan kognitif matematika yang apabila dikembangkan dengan baik, diharapkan siswa mampu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan nyata setelah menempuh pendidikan formal (Amam, 2017). Melansir dari data OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*) berdasarkan capaian klasifikasi PISA (*Programme for International Student Assessment*) menunjukkan bahwa berkisar 71% siswa Indonesia tidak mencapai tingkat kompetensi minimum pada kategori matematika (Puspendik, 2019). Hal ini memperlihatkan bahwa kemampuan matematika siswa masih sangat jauh dibawah rata-rata sehingga siswa kesulitan dalam menghadapi situasi yang memerlukan kemampuan pemecahan masalah menggunakan matematika. Fakta tersebut didukung oleh penelitian Bana dkk (2021) yang mengatakan bahwa soal matematika berbasis PISA memang disusun untuk mengukur

kemampuan penalaran dan logika siswa misalnya kemampuan menalar dan menggunakan logika dalam memecahkan masalah dalam kehidupan nyata. Selain itu, hasil penelitian oleh Bidasari (2017) yang menunjukkan bahwa soal matematika dengan model PISA dengan kategori konten (*quantity*) yang telah dikembangkan memang memiliki efek potensial terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Penerapan media belajar dan model pembelajaran dalam matematika dapat dijadikan sebagai salah satu strategi yang berpengaruh positif dalam mencapai kemampuan pemecahan masalah siswa (Hanifah dkk., 2019). Sebuah media pembelajaran dapat dikelola sebagai alat penyampaian materi dengan mudah kepada siswa (Firmadani, 2020). Faktanya, media pembelajaran bersifat manipulatif masih minim dikembangkan oleh guru termasuk dalam pembelajaran matematika. Hal ini seperti yang disampaikan oleh salah satu guru pengampu mata pelajaran matematika di MTs Negeri 2 Kota Blitar, Ibu Umi Musyayadah, S.Pd, melalui wawancara pada 13 Mei 2022 yang menyatakan bahwa di sekolah tersebut guru menggunakan media pembelajaran yang diberikan oleh sekolah seperti media pengukuran penggaris, segitiga, jangka, busur, dan media lainnya yang dapat disediakan oleh siswa. Selain itu, guru juga menggunakan media lain berupa *powerpoint* yang digunakan sesekali hingga dua kali saja dalam pembelajaran dikarenakan minimnya fasilitas penggunaan media berbasis digital. Pada sekolah tersebut turut memiliki peraturan yang melarang seluruh siswanya untuk membawa *smartphone* ke dalam lingkungan sekolah. Disamping itu, berdasarkan data angket, sebesar 93,3% siswa menyatakan setuju apabila dalam proses belajar mengajar matematika perlu untuk diterapkan media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media berbasis papan permainan (*board game*) secara konkrit dalam pembelajaran matematika untuk mencapai tingkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Selain media pembelajaran, model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran matematika turut mempengaruhi kompetensi pemecahan masalah siswa (Nurhasanah & Luritawaty, 2021). Berdasarkan observasi terkait proses pembelajaran matematika di MTs Negeri 2 Kota Blitar,

guru mengawali proses pembelajaran dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, kemudian guru menyampaikan materi yang ada di dalam buku panduan berupa buku LKS dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila belum memahami. Apabila materi telah disampaikan, guru akan memberikan contoh penyelesaian masalah dilanjutkan dengan siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan. Siswa diminta untuk menyelesaikan permasalahan pada jam pelajaran saat itu juga dan kemudian dikumpulkan kepada guru. Selama proses penyampaian materi siswa terlihat memahami materi tetapi saat proses pemecahan masalah melalui latihan soal siswa akan mengalami kesulitan. Selain itu, berdasarkan angket, sebesar 90% siswa tertarik apabila selama proses belajar matematika disampaikan melalui *game* pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan langkah-langkah pembelajaran saat observasi tampak bahwa model pembelajaran yang digunakan belum pernah menggunakan model pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu *Problem Based Learning* (PBL).

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Harahap dkk (2021) dengan kajian penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan sistem android dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di tingkat SMP/MTs. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan dan pengembangan media pembelajaran yang tepat serta perencanaan model pembelajaran yang sesuai dapat mencapai kemampuan pemecahan masalah siswa dalam belajar dengan baik. Selain itu, kriteria kelayakan pengembangan menunjukkan efektif sehingga menjadikan siswa lebih aktif dan berkontribusi banyak dalam pembelajaran. Oleh karena itu, urgensi penggunaan media dan model pembelajaran dalam mengajar memang perlu untuk diperhatikan.

Aritmatika sosial merupakan bagian dari pengaplikasian materi aljabar. Ruang lingkup pembahasannya mengenai perhitungan terkait keuangan atau proses perdagangan seperti harga jual beli, untung rugi, persentase untung rugi, diskon, dan bunga tabungan (Kurniawan & Fitriani, 2020). Melihat dari kajian pembahasannya, materi aritmatika sosial ini memiliki urgensi yang harus

dikuasai oleh siswa untuk dijadikan bekal dalam kehidupan sehari-hari. Sayangnya, pentingnya penguasaan materi ini tidak diimbangi dengan fakta kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Andayani & Lathifah (2019) bahwa pada kategori pemecahan masalah khususnya pada kajian aritmatika sosial siswa sulit dalam memahami permasalahan yang diberikan. Pada indikator soal membuat model matematika, memilih strategi yang digunakan dalam penyelesaian, penyelesaian masalah, dan pemeriksaan kembali hasil jawaban, hanya sebagian siswa saja yang dapat mengerjakan pada indikator tersebut. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa pada aritmatika sosial masih rendah sehingga perlu adanya inovasi pembelajaran dengan kajian materi aritmatika sosial tersebut.

Permasalahan pada materi aritmatika sosial turut pula dialami oleh siswa-siswi di MTs Negeri 2 Kota Blitar. Berdasarkan pengisian angket soal oleh 90 responden ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah diperoleh bahwa pertama, pada tahapan memahami masalah yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyatakan informasi apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan pada soal. Hal ini diperoleh hasil sebesar 49% siswa belum mencapai tahapan memahami masalah. Kedua, pada tahapan merumuskan rancangan solusi yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menentukan dan memilih konsep materi dan rumus dengan tepat sebagai solusi soal. Hal ini diperoleh hasil sebesar 77% siswa tidak dapat merumuskan rancangan solusi atau rumus yang akan digunakan sebagai pemecahan masalah. Ketiga, pada tahapan melaksanakan rancangan solusi yang berkaitan dengan kemampuan siswa untuk mengaplikasikan konsep atau rumus yang telah dipilih sebagai formula penyelesaian soal. Hal ini diperoleh hasil sebesar 50% siswa tidak dapat melaksanakan rencana pemecahan masalah. Keempat, pada tahapan memeriksa kembali yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mempertimbangkan kebenaran langkah solusi dan alternatif representasi soal. Hal ini diperoleh hasil sebesar 96% siswa belum mampu mencapai tahapan memeriksa kembali soal dan sebesar 4% siswa hanya mampu mempertimbangkan kebenaran soal saja.

Secara garis besar, berdasarkan persentase siswa dalam setiap tahapan kemampuan pemecahan masalah menunjukkan bahwa rata-rata pencapaian skor sebesar 68% siswa belum mencapai tahapan kemampuan pemecahan masalah dengan baik. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa sebesar 10% siswa hanya menuliskan hasil jawaban benar tanpa menuliskan proses didapatkan jawaban tersebut, sebesar 14% siswa menjawab soal tetapi salah, dan sebesar 11% siswa tidak mengerjakan soal sesuai dengan petunjuk angket. Seluruh hasil yang diperoleh mengindikasikan bahwa siswa masih kesulitan dalam memecahkan masalah aritmatika sosial. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian oleh Dila & Zanthly (2020) yang mengidentifikasi kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal aritmatika sosial terdapat tiga macam kesulitan yaitu aspek bahasa, aspek prasyarat, dan aspek terapan. Pada aspek bahasa, siswa cenderung sulit mengungkapkan kembali maksud soal menggunakan bahasanya sendiri. Pada aspek prasyarat, siswa tidak mampu menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan serta sulit memahami konsep sehingga sulit memilih rumus yang perlu digunakan. Sedangkan pada aspek terapan dalam hal perhitungan dan pemberian kesimpulan dengan tepat, siswa masih tidak mampu melakukannya. Oleh karena itu, perlu adanya perhatian pada materi aritmatika sosial seperti pengembangan media dan model pembelajaran yang sesuai.

Melalui permasalahan di atas, berdasarkan diskusi bersama dengan Ibu Musyayadah, S.Pd selaku pengampu mata pelajaran matematika di MTs Negeri 2 Kota Blitar, peneliti berniat untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media *board game* "magic shop" pada materi aritmatika sosial. Seiring dengan perkembangan teknologi yang merambah dalam dunia pendidikan, turut memberikan dampak terhadap perkembangan jenis *board game* yang dikembangkan tidak hanya berupa monopoli dan ular tangga (Uyun dkk., 2022). Contoh *board game* yang sudah dikembangkan saat ini yaitu *board game E-Fun A2M* (Pradana & Uthman, 2023), *board game "Snake and Ladder"* (Arfani & Sulistia, 2019), *board game "Zathura Mathematics"* (Wahyuningsih & Setyadi, 2020), *board game "Tepok Aksara"* (Avianto & Prasida, 2018), *board game Hanacaraka* (Fajarizka & Rizkiantono, 2016), *board game edutainment*

(A & Wirawan, 2017) dan masih banyak contoh *board game* lainnya. Media *board game* “magic shop” merupakan media papan permainan yang berisi ringkasan materi berupa rumus sub-bab aritmatika sosial dan papan permainan yang berisi latihan soal yang harus dikerjakan oleh siswa. Media *board game* ini menggunakan dadu sebagai penentu latihan soal yang akan dikerjakan oleh siswa dan materi dapat diputar sesuai dengan keinginan siswa untuk melihat materi aritmatika sosial. Adanya penggunaan media *board game* ini dapat membawa siswa dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak monoton. Hal ini seperti hasil penelitian terdahulu oleh Putri & Setyadi (2022) yang mengembangkan media *board game* yaitu Jumanji Matematika pada materi bilangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain yang menarik dari media *board game* Jumanji mampu meningkatkan capaian belajar siswa terutama pada aspek kognitif dan siswa mampu mengerjakan masalah yang diberikan dengan waktu yang relatif singkat.

Pengembangan media ini menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa di MTs Negeri 2 Kota Blitar, yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada masalah yang harus diselesaikan melalui komponen yang termuat yaitu permasalahan autentik (pengajuan masalah), fokus interdisipliner (melibatkan berbagai disiplin ilmu), pengamatan autentik (proses analisis masalah), produk (hasil karya), dan kolaborasi (kerjasama) (Zamzam, 2016). Model PBL ini memudahkan siswa dalam mengingat materi pembelajaran yang disampaikan dan membiasakan untuk mencari dan menemukan solusi dari permasalahan yang disajikan dengan menggunakan permasalahan kontekstual (Hikmayanti dkk., 2016). Penelitian ini menekankan pada kelima komponen model PBL yang diaplikasikan pada media *board game* yang dikembangkan. Melalui penerapan model pembelajaran PBL pada media untuk mencapai kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika dengan baik. Hal ini didukung hasil penelitian oleh Novianti dkk (2020) yang menyatakan bahwa adanya penerapan model PBL dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan

capaian kemampuan pemecahan masalah matematis (KPM) siswa pada materi pokok bentuk aljabar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti termotivasi dalam melakukan penelitian yang berjudul “**Board Game “Magic Shop” Sebagai Media dalam Setting Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Mencapai Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII di MTs Negeri 2 Kota Blitar**”. Adanya media pembelajaran berupa *board game* "magic shop" ini, selain siswa belajar matematika sesuai dengan referensi buku, siswa juga dapat sambil bermain sehingga menjadikan pembelajaran matematika tidak jenuh dan membosankan. Media *board game* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengembangkan sebuah ide baru dalam menyelesaikan permasalahan melalui pembelajaran berbasis permainan (Tsani, 2021). Selain itu, media *board game* mampu memberikan kemampuan pemecahan masalah terkait materi yang diajarkan oleh guru menjadi lebih bermakna dan hasil belajar yang maksimal bagi siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana validitas media *board game* "magic shop" dalam *setting* pembelajaran *problem based learning* untuk mencapai kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi aritmatika sosial yang layak digunakan untuk kelas VII di MTs Negeri 2 Kota Blitar ditinjau dari segi media dan segi materi?
2. Bagaimana kepraktisan media *board game* "magic shop" dalam *setting* pembelajaran *problem based learning* untuk mencapai kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Negeri 2 Kota Blitar sehingga mudah digunakan oleh siswa?
3. Bagaimana efektivitas media *board game* "magic shop" dalam *setting* pembelajaran *problem based learning* untuk mencapai kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Negeri 2 Kota Blitar?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Mengembangkan media *board game* "magic shop" dalam *setting* pembelajaran *problem based learning* untuk mencapai kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Negeri 2 Kota Blitar ditinjau dari segi materi dan segi media sehingga menjadi media yang layak untuk digunakan oleh siswa.
2. Mengembangkan media *board game* "magic shop" dalam *setting* pembelajaran *problem based learning* untuk mencapai kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Negeri 2 Kota Blitar ditinjau berdasarkan aspek kepraktisan sehingga memudahkan siswa dalam menggunakannya.
3. Mengembangkan media *board game* "magic shop" dalam *setting* pembelajaran *problem based learning* untuk mencapai kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Negeri 2 Kota Blitar ditinjau berdasarkan aspek keefektifan.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media *board game* "magic shop" dalam *setting* pembelajaran *problem based learning* pada materi aritmatika sosial kelas VII yaitu:

1. Media *board game* "magic shop" yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran selama proses pembelajaran matematika di tingkat SMP/MTs pada materi aritmatika sosial kelas VII.
2. Model pembelajaran yang diadaptasi dalam penerapan media *board game* "magic shop" pada materi aritmatika sosial adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).
3. Media *board game* "magic shop" yang dikembangkan berupa media manipulatif yang berisi rumus-rumus materi aritmatika sosial dan kumpulan latihan soal berbasis kontekstual dengan desain berwarna.

4. Pengembangan media *board game* “magic shop” menggunakan bahan sederhana berupa kertas AP 310 berukuran 22 cm x 22 cm dengan lapisan desain rumus materi dan latihan soal aritmatika sosial yang sudah dicetak dengan menyesuaikan bentuk lingkaran yang dapat diputar oleh siswa.

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, adanya penelitian pengembangan media *board game* "magic shop" dalam *setting* pembelajaran *problem based learning* ini mampu mengembangkan inovasi selama proses pembelajaran matematika untuk mencapai kemampuan pemecahan masalah dengan mengikuti alur permainan menggunakan media pembelajaran. Hal ini mengingat bahwa MTs Negeri 2 Kota Blitar memiliki peraturan yang melarang siswanya untuk membawa *smartphone* ke sekolah. Oleh karena itu, peneliti memprioritaskan pengembangan media berbasis non-elektronik yaitu media pembelajaran manipulatif konkret. Selama ini, beberapa media yang digunakan dalam pembelajaran aritmatika sosial yaitu media interaktif berbasis *camtasia* dan *wondershare quiz creator* (Wahyuni dkk., 2021), media *e-comic* (BatuBara dkk., 2021), media berbasis *powtoon* (Kusumawati & Setyadi, 2022), dan media interaktif lainnya. Dengan demikian, media *board game* "magic shop" ini juga dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain dengan kajian penelitian yang serupa dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan berguna untuk memberikan informasi kepada guru mengenai media *board game* "magic shop" dan model pembelajaran PBL yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media belajar kepada siswa dalam pencapaian kemampuan belajar siswa pada pembelajaran aritmatika

sosial melalui variasi pengembangan media. Dengan demikian, guru sudah tidak lagi menerapkan dan bergantung pada model pembelajaran konvensional di dalam kelas.

b. Bagi Siswa

Berdasarkan penelitian pengembangan ini diharapkan siswa mampu memahami materi aritmatika sosial melalui penggunaan media *board game* “magic shop” dengan model pembelajaran PBL dalam pencapaian kemampuan pemecahan masalah dengan mudah dan mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan dan lebih bermakna. Sehingga, siswa tidak lagi berpaku pada buku LKS saja tetapi siswa turut berkontribusi aktif selama proses pembelajaran aritmatika sosial melalui aktivitas permainan menggunakan media *board game* “magic shop”.

c. Bagi Peneliti

Melalui penelitian pengembangan ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai pengembangan media *board game* “magic shop” dalam *setting* pembelajaran *problem based learning* pada materi aritmatika sosial serta dapat dijadikan referensi atau gambaran untuk melakukan inovasi dalam penelitian selanjutnya mengingat belum ada kajian pembahasan pengembangan media *board game* “magic shop” ini pada jenjang SMP/MTs kelas VII khususnya di MTs Negeri 2 Kota Blitar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Asumsi menurut peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini, diantaranya, yaitu:

1. *Setting* model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang digunakan selama proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media *board game* “magic shop” diterapkan pada seluruh kelas uji coba agar menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan untuk mencapai kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menyelesaikan masalah-masalah kontekstual aritmatika sosial.

2. Media *board game* “magic shop” dikembangkan pada kelas uji coba dengan kondisi siswa yang sama-sama belum pernah menerima atau memperoleh materi pembelajaran aritmatika sosial.
3. Validasi dan penilaian kepraktisan media *board game* "magic shop" yang dikembangkan dilakukan oleh tenaga pendidik yang sudah memiliki pengalaman dalam mengajar dan dipilih karena sesuai dengan bidang pembelajaran matematika.

Sedangkan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini diantaranya, yaitu:

1. Materi yang termuat di dalam media mengenai materi aritmatika sosial sesuai standar kurikulum 2013 yang meliputi kajian konsep keuntungan, konsep kerugian, persentase untung rugi, diskon, pajak, bunga tunggal, bruto, neto, dan tara.
2. Media *board game* yang dikembangkan hanya berisi materi kesimpulan berupa rumus-rumus dari sub-bab materi aritmatika sosial dan berisi sekumpulan latihan soal yang harus dipecahkan oleh peserta didik yang menggunakan media *board game* tersebut.
3. Media *board game* “magic shop” diujicobakan secara terbatas kepada siswa kelas VII Semester 2 jenjang SMP/MTs khususnya di MTs Negeri 2 Kota Blitar sebagai tempat uji coba media.
4. Pengembangan media *board game* “magic shop” hanya dapat digunakan dalam kurun waktu tertentu saja sepanjang media yang telah dikembangkan tersebut dirawat dan digunakan dengan baik.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan kajian literatur, berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian pengembangan ini yaitu:

Tabel 1.1 Tabel penelitian terdahulu

No	Topik	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Efektivitas Media <i>Board Game</i> Untuk Meningkatkan	Dalam penelitian disebutkan bahwa media <i>board game</i> efektif untuk meningkatkan	1. Penggunaan media pembelajaran berupa media <i>board game</i> . 2. Peningkatan kemampuan	1. Penggunaan model pembelajaran. Jurnal ini menggunakan model TGT sedangkan dalam penelitian model pembelajaran PBL. 2. Metode penelitian berbeda. Jurnal ini menggunakan

No	Topik	Hasil	Persamaan	Perbedaan
	Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar Oleh Theana Putri Permana dan Wahyudi (2020).	kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>).	pemecahan masalah siswa. 3. Adanya <i>setting</i> model pembelajaran yang digunakan.	desain pra eksperimental sedangkan penelitian ini metode pengembangan ADDIE. 3. Materi berbeda. Jurnal ini menggunakan materi tematik jenjang SD sedangkan penelitian ini materi aritmatika sosial jenjang SMP/MTs. 4. Subjek penelitian. Jurnal ini menggunakan subjek siswa pada jenjang Sekolah Dasar (SD) sedangkan penelitian ini pada jenjang SMP. 5. Capaian penelitian. Jurnal ini fokus untuk mengetahui efektivitas media sedangkan penelitian ini untuk mengetahui valid, praktis, dan efektivitas media. 6. Instrumen penelitian jurnal ini menggunakan tes <i>pretest-posttest</i> sedangkan penelitian ini menerapkan tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2	Pengembangan Media <i>Board Game</i> Jumanji Matematika pada Materi Bilangan Kelas VII SMP Oleh Aldelia Manasika Putri dan Danang Setyadi (2022).	Dikembangkan sebuah media <i>board game</i> jumanji matematika yang dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.	1. Pengembangan media <i>board game</i> dalam pembelajaran matematika. 2. Model pengembangan yaitu ADDIE dengan 5 tahapannya. 3. Jenjang subjek penelitian yaitu SMP Kelas VII. 4. Kriteria kelayakan yang digunakan dalam penelitian yaitu valid, praktis, dan efektif.s	1. Model pembelajaran. Jurnal ini tidak ada <i>setting</i> pendekatan pembelajaran sedangkan penelitian ini menggunakan <i>setting</i> model PBL. 2. Materi yang digunakan. Jurnal ini menggunakan materi bilangan sedangkan penelitian ini menggunakan materi aritmatika sosial. 3. Capaian pengembangan. Jurnal ini fokus mengembangkan produk berupa media <i>board game</i> sedangkan penelitian ini mengembangkan media sekaligus melihat capaian kemampuan pemecahan masalah siswa. 4. Instrumen penelitian jurnal ini menggunakan tes <i>pretest-posttest</i> sedangkan penelitian ini menerapkan tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3	Pengembangan <i>Board Game</i>	Dikembangkan sebuah media <i>board game</i>	1. Pengembangan media <i>board game</i> dalam	1. Model pembelajaran. Jurnal ini tidak ada <i>setting</i> pendekatan pembelajaran sedangkan penelitian ini

No	Topik	Hasil	Persamaan	Perbedaan
	TITUNGAN untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Oleh Joko Widiyanto dan Tri Nova Hasti Yunianta (2021).	Titungan yang dapat dikatakan valid, praktis, dan efektif digunakan untuk melatih kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.	<p>pembelajaran matematika.</p> <p>2. Model pengembangan yaitu ADDIE dengan 5 tahapannya.</p> <p>3. Kriteria kelayakan yang digunakan dalam penelitian yaitu valid, praktis, dan efektif.</p> <p>4. Jenjang subjek penelitian yaitu SMP/MTs.</p>	<p>menggunakan <i>setting</i> model PBL.</p> <p>2. Materi yang digunakan. Jurnal ini menggunakan materi operasi hitung sedangkan penelitian ini menggunakan materi aritmatika sosial.</p> <p>3. Capaian pengembangan. Jurnal ini mengembangkan produk berupa media <i>board game</i> serta melatih kemampuan berpikir kreatif sedangkan penelitian ini mengembangkan media <i>board game</i> sekaligus melihat pencapaian kemampuan pemecahan masalah siswa.</p> <p>4. Instrumen penelitian jurnal ini menggunakan tes <i>pretest-posttest</i> sedangkan penelitian ini menggunakan tes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.</p>
4	Pengembangan Media <i>Scrabble</i> untuk Meningkatkan <i>Procedural Fluency</i> Matematika Siswa SMP Oleh Indri Kusumangtyas & Tri Nova Hasti Yunianta (2019).	Dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa media <i>scrabble</i> yang dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan selama belajar dan meningkatkan <i>procedural fluency</i> matematika siswa.	<p>1. Pengembangan media <i>board game</i> dalam pembelajaran matematika.</p> <p>2. Model pengembangan yaitu ADDIE dengan 5 tahapannya.</p> <p>3. Kriteria kelayakan yang digunakan dalam penelitian yaitu valid, praktis, dan efektif.</p> <p>4. Jenjang subjek penelitian yaitu SMP/MTs.</p>	<p>1. Model pembelajaran. Jurnal ini tidak ada <i>setting</i> pendekatan pembelajaran sedangkan penelitian ini menggunakan <i>setting</i> model PBL.</p> <p>2. Materi yang digunakan. Jurnal ini menggunakan materi bilangan bulat sedangkan penelitian ini menggunakan materi aritmatika sosial.</p> <p>3. Capaian pengembangan. Jurnal ini fokus pengembangan media untuk meningkatkan kemampuan <i>procedural fluency</i> sedangkan penelitian ini dalam pencapaian kemampuan pemecahan masalah siswa.</p> <p>4. Instrumen penelitian jurnal ini menggunakan tes <i>pretest-posttest</i> sedangkan penelitian ini menerapkan tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.</p>
5	Pengembangan Media <i>Smart Land</i> untuk	Dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa media	1. Pengembangan media <i>board game</i> dalam pembelajaran	1. Model pembelajaran. Jurnal ini menggunakan <i>setting</i> pembelajaran 3CM (<i>Cool-Critical-Creative-Meaningful</i>) sedangkan

No	Topik	Hasil	Persamaan	Perbedaan
	Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Penerapan 3CM Learning untuk Peserta Didik Sekolah Dasar Oleh Wahyudi, dkk (2022).	<i>smart land</i> yang dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran 3CM di jenjang SD.	<p>matematika.</p> <p>2. Model pengembangan yaitu ADDIE dengan 5 tahapannya.</p> <p>3. Kriteria kelayakan yang digunakan dalam penelitian yaitu valid, praktis, dan efektif.</p> <p>4. Adanya <i>setting</i> model pembelajaran yang digunakan.</p>	<p>penelitian ini menggunakan <i>setting</i> model PBL.</p> <p>2. Materi yang digunakan. Jurnal ini tidak menjelaskan secara rinci materi yang digunakan hanya dijelaskan terdapat pertanyaan sebagai misi yang harus siswa kerjakan sedangkan penelitian ini menggunakan materi aritmatika sosial.</p> <p>3. Subjek penelitian. Jurnal ini menggunakan subjek siswa pada jenjang Sekolah Dasar (SD) sedangkan penelitian ini pada jenjang SMP.</p> <p>4. Capaian pengembangan. Jurnal ini fokus pengembangan media untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif sedangkan penelitian ini dalam pencapaian kemampuan pemecahan masalah siswa.</p> <p>5. Instrumen penelitian jurnal ini menggunakan tes <i>pretest-posttest</i> sedangkan penelitian ini menerapkan tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.</p>

H. Definisi Operasional

Definisi operasional atau definisi istilah yang digunakan sebagai dasar untuk memahami penelitian dan pengembangan media *board game* “magic shop” ini yaitu:

1. Media *board game* "magic shop" merupakan media berbentuk persegi dengan bagian tengah media berisi rumus seluruh konsep materi aritmatika sosial dalam bentuk lingkaran dan bisa diputar oleh siswa disertai tangga nomor soal berbasis masalah kontekstual yang harus dikerjakan oleh siswa menggunakan dadu dan pion permainan sebagai penentu langkah bermain *game* pembelajaran.
2. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model dalam proses pembelajaran yang berorientasi pada masalah dan menjadikan sebuah permasalahan sebagai dasar siswa untuk melakukan aktivitas belajar melalui tahapannya yaitu proses orientasi siswa terhadap masalah, proses

pengorganisasian siswa, proses memberikan bimbingan dan penyelidikan, proses pengembangan dan penyajian hasil, serta proses analisis dan evaluasi sebagai hasil pemecahan masalah.

3. Kemampuan pemecahan masalah merupakan bagian dari kemampuan dasar matematika yang mencakup strategi-strategi dalam memecahkan masalah atau yang menjadi kesulitan dalam penyelesaian masalah melalui tahapan memahami masalah, merencanakan penyelesaian masalah, melaksanakan pemecahan masalah serta memeriksa kembali hasil yang diperoleh sebagai pemecahan masalah.
4. Aritmatika sosial merupakan salah satu materi pokok dalam pembelajaran matematika yang berasal dari pengaplikasian materi aljabar dengan berkaitan pada masalah kontekstual atau kehidupan sehari-hari manusia seperti penjualan, diskon, bunga tabungan, pajak, bruto, neto, dan tara.