

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Matematika berasal dari bahasa latin *manthanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari, sedangkan dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti (Nuraeni, 2020). Matematika sebagai ilmu dasar, dewasa ini telah berkembang sangat pesat baik materi maupun kegunaannya. Sehingga dalam perkembangan atau pembelajarannya disekolah harus memperhatikan perkembangan-perkembangan, baik dimasa lalu, masa sekarang maupun masa depan. Matematika sekolah merupakan matematika yang diajarkan di sekolah yang terdiri atas bagian-bagian matematika yang dipilih guna menumbuh kembangkan kemampuan-kemampuan untuk menjadi pribadi serta berpadu pada perkembangan IPTEK (Baharuddin, 2019) Artinya, Pembelajaran matematika merupakan proses kolaboratif, bukan hanya kegiatan guru atau kegiatan siswa saja, tetapi guru dan siswa secara bersama-sama menggunakan segala potensi dan sumber belajar yang ada dalam pembelajaran matematika untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika yang telah ditetapkan. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Tetapi, dibandingkan mata pelajaran lain, matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan (Faridah & Fuadiah, 2022) .

Penguasaan terhadap materi Operasi Hitung campuran sangat penting, agar peserta didik lebih memahami materi ajar berikutnya. Berbagai penelitian yang dilakukan untuk mengetahui adanya kesulitan dan kesalahan siswa dalam

menyelesaikan permasalahan pada konsep operasi hitung campuran. Hal yang perlu diperhatikan dalam operasi campuran adalah tanda operasi hitung dan tanda kurung. Materi ini mulai diajarkan dari kelas IV dan kemudian dilanjutkan di kelas V dan VI. Apabila materi ini tidak dapat dikuasai di kelas IV maka peserta didik akan mengalami kesulitan untuk melanjutkan pembelajaran di kelas selanjutnya.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Menurut Sumiharsono dalam Maharani (2018), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam menyalurkan pesan, sehingga media dapat merangsang perhatian dan minat. Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Yang dimana dengan pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam pembelajaran. oleh sebab itu, guru perlu melakukan perencanaan secara matang ketika merancang pembelajaran di kelas. Dan menyadari pentingnya media pembelajaran dalam prose belajar mengajar. Guru juga sudah seharusnya memahami bahwa tanpa adanya media pembelajaran.

Pembelajaran akan monoton dan juga proses pembelajaran tidak akan belajar secara efektif dan peserta didik mudah jenuh (Wulandari A.P, 2023).

Berdasarkan observasi awal penelitian terhadap kegiatan pembelajaran matematika di kelas IV C sekolah dasar, peneliti memperoleh bahwa peserta didik masih kurang memahami materi operasi hitung campuran karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang konkret serta proses pembelajaran yang monoton sehingga membuat peserta didik kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut teori Jean Piaget pada penelitian Juwatra (2019) tahap operasional konkret (7-12) tahun, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya objek fisik yang ada saat ini. Namun, tanpa objek fisik dihadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional konkret masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas logika. jadi pendidik harus mampu mendorong anak untuk membentuk konsep yang tepat khususnya dalam pembelajaran matematika. Pelaksanaan praktik pembelajaran matematika di Indonesia sangat dipengaruhi oleh teori belajar kognitif. Berbagai upaya yang telah dirintis untuk memperbaiki praktek pembelajaran matematika dengan berpegang pada aliran kognitif. Teori belajar kognitif diyakini sebagai upaya pembaharuan atau inovasi belajar yang diharapkan mampu memperbaiki kualitas pendidikan matematika di Indonesia (Nuryati & Darsinah, 2021).

Dari permasalahan di atas, perlu dikembangkannya media pembelajaran yang konkret yang digunakan secara bermain. Karena belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung

banyaknya (Harsono & Prihatnani, 2018). Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah permainan domino (Harsono, 2018). Media pembelajaran kartu domino merupakan media pembelajaran berbentuk kartu domino yang berisi pertanyaan mengenai materi operasi hitung campuran pada mata pelajaran matematika atau disebut dengan *Math Domino*. Media pembelajaran *Math Domino* ini dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik karena digunakan sambil bermain yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, kerja sama dan melatih daya ingat peserta didik. Berdasarkan penelitian (Aminah, dkk., 2022) menyatakan belajar sambil bermain membentuk suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan. Hal ini karena bermain adalah dunia anak sehingga anak lebih antusias dan berminat tanpa paksaan mengikuti pembelajaran dan hasilnya tujuan pembelajaran tercapai dan kemampuan siswa menjadi lebih mudah berkembang.

Sebelum mengembangkan media pembelajaran atau produk yang dihasilkan, peneliti melakukan analisis pada media pembelajaran kartu domino yang terdahulu. Dalam penelitian terdahulu milik (Sabella D, 2022) mahasiswa Universitas PGRI Palembang, pada pokok bahasan bangun ruang terdapat kekurangan dan kelebihan baik dalam tampilan ataupun isi dari produk yang dikembangkan. Salah satu kekurangan pada media pembelajaran kartu domino ini adalah tidak adanya petunjuk penggunaan media serta pada proses bermain kartu dominonya tidak ada nyanyian seperti bernyanyi lagu wajib nasional di tengah-tengah proses permainan berlangsung agar suasana proses pembelajaran tetap ceria. Berikut contoh media

pembelajaran kartu domino karya (Sabella D, 2022), seperti yang dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Media Karya Dhea Sabella

Berdasarkan gambar 1 media pembelajaran kartu domino karya Sabella D, (2022) terlihat menggunakan materi bangun ruang pada mata pelajaran matematika. Tampilan pada kartu domino ini kurang menarik, karena menggunakan desain warna yang kurang terang serta ada beberapa isi dari kartu domino ini, ukuran hurufnya tidak menyesuaikan ukuran kartu domino sehingga kartu terlihat penuh yang membuat tampilan kartu domino menjadi kurang menarik.

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti ingin mengembangkan kartu domino matematika materi operasi hitung campuran dengan tampilan yang menarik serta mengembangkan produk yang lengkap dengan adanya petunjuk permainan dan peserta didik bernyanyi dengan nyanyian lagu wajib nasional di tengah-tengah proses permainan agar suasana pembelajaran tetap ceria, karena permainan kartu *Math Domino* dapat menjadi media permainan pembelajaran yang efektif dan inovatif (Fitriyah, 2020). Melalui *Math Domino*, peserta didik diharapkan memiliki

keterampilan yang meningkat dalam operasi hitung campuran. Dengan demikian materi pembelajaran yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini juga dapat membuat peserta didik tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga proses belajar mengajar pun sesuai dengan yang diharapkan. Maka dari itu peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Math Domino* Operasi Hitung Campuran Untuk Kelas IV Sekolah Dasar”** yang menjadi alasan buat dilakukan pengembangan kartu domino ini untuk meningkatkan kemampuan berfikir anak dengan ketertarikan peserta didik terhadap media yang memiliki tampilan berupa kartu yang bergambar dan pembelajaran kartu domino di dalam belajar memiliki dampak yang sangat baik didalam proses pembelajaran seperti meningkatkan keaktifan peserta didik, menarik minat belajar peserta didik dan lain sebagainya.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- A. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi mata pelajaran matematika terutama pada materi operasi hitung campuran.
- B. Kurangnya media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika.
- C. Peserta didik membutuhkan media permainan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil indentifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- A. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah dalam bentuk kartu domino. Media pembelajaran berupa kartu yang akan dikembangkan hanya untuk menyangkut pelajaran matematika dengan materi operasi hitung campuran.
- B. Penelitian dilakukan untuk kelas IV SD Negeri 222 Palembang yaitu pengembangan media pembelajaran *Math Domino* operasi hitung campuran untuk kelas IV sekolah dasar.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- A. Bagaimana mengembangkan media *Math Domino* sebagai media pembelajaran operasi hitung campuran di kelas IV sekolah dasar yang valid?
- B. Bagaimana mengembangkan media *Math Domino* sebagai media pembelajaran operasi hitung campuran di kelas IV sekolah dasar yang praktis?
- C. Bagaimana efektifitas media *Math Domino* pada materi operasi hitung campuran di kelas IV sekolah dasar?

1.5. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan batasan masalah dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

- A. Untuk mengembangkan media *Math Domino* sebagai media pembelajaran operasi hitung campuran di kelas IV sekolah dasar yang valid.
- B. Untuk mengembangkan media *Math Domino* sebagai media pembelajaran operasi hitung campuran di kelas IV sekolah dasar yang praktis.
- C. Untuk mengetahui efektifitas media *Math Domino* pada materi operasi hitung campuran di kelas IV sekolah dasar.

1.6. Kegunaan Hasil Penelitian

- A. Bagi peserta didik

Sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, selain itu juga memberikan pengalaman belajar dengan media belajar yang dapat membantu mereka untuk belajar aktif.

- B. Bagi pendidik

Media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu guru dalam pembelajaran matematika di kelas untuk menarik minat belajar peserta didik sehingga membuat pelajaran matematika menjadi pelajaran yang menyenangkan.

- C. Bagi sekolah

Dengan adanya media pembelajaran ini dapat dijadikan referensi sekolah dalam pengembangan media pembelajaran lainnya.

D. Bagi peneliti lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan pembandingan dan sumber referensi atau kajian yang relevan dalam penelitian pengembangan matematika.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media kartu terbuat dari karton padi dan dilapisi kertas stiker yang sudah di print dengan desain *Math Domino*
- b. Media yang dibuat berukuran 6 cm x 12 cm, dan jumlah kartu ada 28 buah dimana ada satu kartu yang kedua ruasnya berisikan gambar bintang.
- c. Media ini memiliki 2 ruas, dimana ruas atas terdapat jawaban dan ruas bawah terdapat pertanyaan sebagai pasangan kartu selanjutnya.