

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan satu siklus yang berawal dari pemetaan standar kompetensi, perencanaan proses pembelajaran, dan pelaksanaan asesmen untuk memperbaiki pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan (Wulandari, 2022, h.682). Kompetensi yang dimaksud ialah keterampilan abad 21 yaitu keterampilan *Communication, Collaboration, Critical thinking and Problem Solving, dan Creativity and Innovation*. Menurut (Wulandari, 2022, h.682) Keterampilan ini harus mampu dikuasai oleh siswa guna mempersiapkan diri terjun di dunia kerja dan kehidupan sesungguhnya. Dalam proses pembelajaran tentunya akan ada pelajaran atau materi yang akan diajarkan oleh guru, dalam penelitian ini peneliti mengambil mata pelajaran Matematika.

Matematika, sebagai mata pelajaran inti di sekolah dasar, sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi siswa. Salah satu konsep yang paling fundamental namun sulit dipahami oleh siswa adalah operasi perkalian. Menurut (Zain et al., 2022, h.1430) Pemahaman yang kuat tentang perkalian sangat penting karena menjadi dasar bagi pemahaman materi matematika yang lebih kompleks di jenjang pendidikan selanjutnya. Namun, hasil belajar matematika, khususnya materi perkalian, di beberapa sekolah dasar menunjukkan bahwa banyak siswa belum sepenuhnya memahami konsep ini.

Berdasarkan fakta lapangan di SDN 205 Palembang, pembelajaran matematika sering kali dilakukan dengan metode konvensional, di mana guru menjelaskan materi menggunakan papan tulis dan buku teks sebagai media utama. Meskipun metode ini masih digunakan secara luas, metode belajar konvensional yang dilakukan guru tersebut menyebabkan minat belajar siswa rendah dan mengakibatkan hasil belajarnya tidak tercapai (Antoro et al., 2023, h.400). Pembelajaran yang bersifat monoton cenderung membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Hal ini terutama terjadi pada materi seperti perkalian, yang membutuhkan latihan berulang dan pemahaman konsep yang mendalam.

Dalam beberapa tahun terakhir, pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*) mulai berkembang sebagai alternatif metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian oleh (Winatha & Setiawan, 2020, h.204) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka lebih mudah memahami konsep matematika. Permainan edukatif seperti kartu dan permainan interaktif lainnya telah banyak digunakan sebagai media pembelajaran untuk matematika dasar, termasuk operasi penjumlahan dan pengurangan. Namun, penggunaan media permainan yang spesifik untuk operasi perkalian masih terbatas, terutama di lingkungan pendidikan dasar di Indonesia.

Penelitian mengenai pengembangan media kartu edukasi telah menunjukkan hasil yang positif dalam mendukung proses pembelajaran. Kartu edukasi membantu siswa dalam memahami konsep matematika dengan lebih mudah melalui proses visualisasi dan interaksi yang aktif (Harlin & Arini, 2023, h.3028). Meskipun ada banyak penelitian tentang penggunaan kartu untuk matematika, penggunaan permainan seperti Kartu UNO dalam pembelajaran matematika masih minim dieksplorasi. Kartu UNO, yang awalnya dirancang sebagai permainan hiburan, memiliki potensi besar untuk dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang mendukung penguasaan konsep perkalian dengan cara yang menyenangkan. Menurut (Harlin & Arini, 2023, h.3029) permainan yang memiliki unsur kompetisi ringan seperti Kartu UNO mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, namun penelitian mengenai penerapannya untuk materi perkalian belum banyak dilakukan.

Selain itu, perkembangan teknologi pendidikan dan metode gamifikasi dalam pembelajaran menunjukkan tren positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar. Menurut (Aprilasari & Diana, 2024, h.194) Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan, dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Elemen-elemen seperti tantangan, aturan, dan penghargaan yang ada dalam permainan dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan terlibat secara aktif dalam proses belajar. Banyak studi telah membuktikan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam subjek yang

dianggap sulit seperti matematika (Naatonis et al., 2023, h.5). Namun, media pembelajaran yang memanfaatkan gamifikasi secara khusus untuk materi perkalian masih relatif jarang dikembangkan, terutama di Indonesia.

Khusus di SDN 205 Palembang, hasil observasi awal menunjukkan bahwa media pembelajaran yang ada belum sepenuhnya mampu mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa dalam matematika. Selain itu, keterbatasan sumber daya dan media yang ada membuat proses pembelajaran kurang interaktif dan kurang sesuai dengan karakteristik siswa yang cenderung lebih suka bermain sambil belajar. Kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik menjadi semakin mendesak untuk membantu siswa memahami konsep perkalian dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika, media kartu ini merujuk pada permainan kartu UNO dan disebut dengan KANOPER (Kartu UNO Perkalian) untuk siswa kelas IV. Media ini akan mengadopsi prinsip-prinsip gamifikasi untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menantang bagi siswa. Dengan memodifikasi aturan permainan Kartu UNO, siswa akan belajar perkalian melalui interaksi langsung dan kompetisi yang sehat. Penelitian ini juga diharapkan dapat mengisi gap yang ada dalam penelitian sebelumnya, di mana masih sedikit kajian yang mengembangkan media

pembelajaran kartu berbasis permainan untuk pembelajaran perkalian secara spesifik.

Penelitian pengembangan media kartu UNO ini sudah pernah dilakukan oleh (Harahap et al., 2022), namun materi yang dikembangkan oleh penelitian terdahulu mengenai bangun datar sedangkan dalam kajian ini mengenai perkalian, dan juga penelitian pengembangan mengenai media kartu materi perkalian juga sudah pernah dilakukan oleh (Purwaningtyas & Mardati, 2020), namun pada penelitian tersebut peneliti melakukan penelitian pada kelas II sedangkan pada penelitian kali ini mengkaji pada kelas IV.

Pengembangan media KANOPER ini juga didasarkan pada teori pembelajaran konstruktivisme, Jean Piaget dalam (Ulya, 2024, h.13) menyatakan bahwa siswa belajar paling baik ketika mereka aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Melalui permainan KANOPER, siswa diharapkan dapat lebih terlibat secara langsung dalam proses belajar, sehingga pemahaman mereka tentang perkalian dapat diperkuat. Selain itu, pendekatan ini juga relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21, di mana keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi menjadi fokus utama (Hasanudin et al., 2021, h.343)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang efektif untuk membantu siswa kelas IV di SDN 205 Palembang memahami perkalian dengan lebih baik. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan alternatif media

pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Oleh karena itu peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Media Inovatif KANOPER Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas IV**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat ditarik identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1.2.1 Pada saat proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

1.2.2 Pada saat proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian siswa masih banyak yang belum mengerti

## **1.3 Pembatasan Masalah**

1.3.1 Materi Pembelajaran:

Penelitian ini hanya akan difokuskan pada materi perkalian pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas empat sekolah dasar khususnya perkalian 6-9. Materi lain di luar perkalian (misalnya, penjumlahan, pengurangan, atau pembagian) tidak akan menjadi fokus dalam penelitian ini.

1.3.2 Jenis Media Pembelajaran:

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media KANOPER yang telah dimodifikasi untuk pembelajaran perkalian. Kartu UNO asli

yang tidak dimodifikasi atau media pembelajaran lain seperti audio, video, atau permainan lain tidak akan dibahas.

#### 1.3.3 Subjek Penelitian:

Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas IV di SD Negeri 205 Palembang. Siswa di kelas lain atau jenjang pendidikan lain tidak termasuk dalam subjek penelitian.

#### 1.3.4 Durasi Penggunaan Media:

Penelitian ini membatasi penggunaan media kartu UNO dalam jangka waktu tertentu selama 4 kali pertemuan. Pengaruh penggunaan media jangka panjang atau jangka pendek secara signifikan tidak akan menjadi fokus utama.

#### 1.3.5 Lingkungan Penelitian:

Penelitian dilakukan di kelas formal sekolah, bukan dalam konteks pembelajaran di rumah atau di luar sekolah. Kondisi lingkungan belajar yang tidak terkontrol (misalnya, belajar di rumah) tidak akan dipertimbangkan dalam analisis hasil.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut.

1.4.1. Bagaimana mengembangkan media inovatif KANOPER pada pembelajaran matematika materi perkalian untuk kelas IV yang valid?

1.4.2. Bagaimana mengembangkan media inovatif KANOPER pada pembelajaran matematika materi perkalian kelas IV yang praktis?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Menjawab dari rumusan masalah diatas didapat bahwasannya tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Untuk menghasilkan pengembangan media inovatif KANOPER pada pembelajaran matematika materi perkalian kelas IV yang valid.

1.5.2 Untuk menghasilkan pengembangan media inovatif KANOPER pada pembelajaran matematika materi perkalian kelas IV yang praktis.

### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

1.6.1 Manfaat Teoritis :

- a. Penelitian ini dapat menambah wawasan dan referensi bagi pengembangan teori tentang penggunaan media pembelajaran visual KANOPER dalam pendidikan matematika, khususnya dalam operasi perkalian.
- b. Hasil pengembangan ini juga bisa digunakan sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas berbagai jenis media pembelajaran lainnya di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis :

a. Bagi Guru :

Penelitian ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran kreatif dan menyenangkan, yaitu penggunaan

KANOPER, yang bisa diterapkan dalam pembelajaran matematika, terutama untuk memperkuat konsep perkalian, selain itu juga membantu guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta memotivasi siswa agar lebih terlibat aktif dalam proses belajar.

b. Bagi Siswa :

Membantu siswa untuk lebih memahami konsep perkalian dengan cara yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan soal perkalian. Dan juga melalui media KANOPER, siswa juga dapat mengembangkan keterampilan strategis dan meningkatkan kecepatan dalam menyelesaikan soal matematika.

c. Bagi Sekolah :

Hasil penelitian ini dapat memberikan panduan bagi sekolah untuk memperbaiki strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media yang kreatif dan inovatif, yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan matematika di sekolah.

## **1.7 Spesifikasi Produk**

Adapun spesifikasi dari hasil produk dalam pengembangan ini adalah :

- 1.7.1 Bentuk produk KANOPER yang dikembangkan berupa kartu UNO yang menarik untuk dimainkan oleh peserta didik.

- 1.7.2 Berisi soal-soal perkalian mulai dari perkalian 6 sampai 9
- 1.7.3 KANOPER berisi materi perkalian, berbeda dengan kartu UNO biasanya yang membuat KANOPER ini bisa dipakai sebagai media pembelajaran.
- 1.7.4 KANOPER didesain semenarik mungkin, berisi warna, gambar, dan angka perkalian.
- 1.7.5 Didalam produk KANOPER sudah terdapat tata cara bermain dan kartu UNO perkalian.