

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu bidang studi yang sangat penting dalam pendidikan adalah matematika, namun banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan. Matematika adalah bidang ilmu yang mempelajari bentuk-bentuk yang abstrak yang berisi angka, rumus dan teori-teori rumit (Nabila, 2021). Belajar matematika berarti mempelajari suatu permasalahan yang telah dirancang dalam materi pembelajaran serta memahami unsur-unsur yang ada di dalam materi tersebut dengan cara melakukan penyelidikan dan mencari hubungan dari rancangan dan unsur-unsur tersebut (Karso, 2014).

Sifat matematika yang abstrak menjadi salah satu penghambat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika. Pelajaran matematika di jenjang sekolah dasar merupakan titik awal bagi anak untuk memperdalam kemampuannya dalam memahami konsep-konsep matematika dan ilmu yang didapatkan akan berdampak besar bagi mereka pada jenjang pendidikan selanjutnya (Prasasti et al., 2020). Untuk itulah, materi pembelajaran yang diajarkan kepada siswa disekolah dasar harus menyesuaikan dengan kemampuan siswa dimana menurut teori Piaget yang dikutip oleh (Sumantri, 2016, p. 11), “Anak usia sekolah dasar berada pada perkembangan berpikir operasional kongkret”. Ditahap ini, anak hanya dapat memahami dan mempelajari sesuatu

yang bersifat konkrit atau nyata. Maka dari itu perlu dikembangkan suatu media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal di SD Negeri 33 Palembang pada hari Kamis, 7 Desember 2023, bersama wali kelas III B, bahwasannya masih banyak siswa berpandangan pelajaran matematika itu terlalu susah, membosankan, menguras pikiran, dan membuat pusing. Siswa kurang aktif selama pembelajaran berlangsung dikarenakan metode ajar yang monoton. Pemanfaatan media dalam menyampaikan pembelajaran masih sangat kurang. Belum adanya media yang bisa membangkitkan keaktifan belajar matematika siswa. Selain itu juga, ternyata di sekolah ini belum ada media yang berbentuk kartu domino yang digunakan dalam penyampaian pembelajaran matematika.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan siswa tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran, contohnya saja yaitu malu untuk menjawab pertanyaan kedepan kelas, meskipun ada siswa yang berani tetapi kebanyakan siswa takut untuk menjawab dikarenakan tidak yakin pada jawaban sendiri, serta kurangnya metode ajar contohnya guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, hanya menggunakan buku pelajaran sebagai media dan memberikan contoh soal di papan tulis. Hal ini juga didukung pendapat (Nugraheni, 2017) yang menyatakan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sering menimbulkan kecemasan.

Untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa kartu domino modifikasi untuk

memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Dengan adanya media kartu domino yang menarik, maka akan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran yang diajarkan, dan juga mengurangi kebosanan siswa serta meningkatkan keaktifan siswa.

Media adalah alat pelantara antara sumber pesan dan penerima pesan. Menurut Sadiman dalam (Mashuri, 2019, p. 4) Media diartikan juga sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi guna merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa sehingga proses pembelajaran terjadi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang membantu terjalannya pembelajaran agar makna dan arti pesan yang disalurkan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran tersampaikan secara efisien dan efektif (Sabella et al., 2022). Dengan kata lain pembelajaran yang aktif memerlukan dukungan media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru memerlukan bahan ajar yang berkualitas sebagai alat untuk menunjang pembelajaran siswa.

Salah satu media yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di SD adalah media kartu (Mumpuni & Supriyanto, 2020). Media yang dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar adalah kartu domino yang sudah dimodifikasi. Dengan adanya media kartu domino modifikasi ini akan membuat siswa berpartisipasi aktif belajar serta belajar sambil bermain karena kartu domino ini disertai gambar-gambar yang berhubungan dengan materi yang dengan mudah dipahami oleh siswa dalam memahami dan mengetahui konsep materi (Rahman & Amalia, 2019). Media

kartu domino yang sudah di ubah ataupun dimodifikasi akan sangat membantu siswa dalam belajar matematika terutama di materi bangun datar.

Kartu domino modifikasi merupakan media yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran, salah satunya pada mata pelajaran matematika bangun datar, meningkatkan hasil belajar serta memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dikelas dan dapat meningkatkan daya ingat siswa dalam belajar. Dengan adanya media kartu domino modifikasi ini pembelajaran matematika jadi lebih menyenangkan, terhindar dari stres dan pembelajaran menjadi lebih kondusif.

Dalam pengembangan penelitian ini, kartu domino yang di pakai bukan lah seperti yang biasa digunakan pada lingkungan umum melainkan kartu yang menyerupai domino yang tampilan dan isinya sudah diubah mengikuti materi pembelajaran dikelas yaitu bangun datar. Jika biasanya dikartu domino terdapat titik-titik (pips) pada bagian atas dan bawahnya dengan jumlah berbeda dan ada dengan jumlah yang sama maka hal yang membedakan antara kartu domino biasa dan yang telah di modifikasi yaitu pada bagian ruas atas kartu domino terdapat jawaban dan dibagian ruas bawah terdapat pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan yang ada menyesuaikan dengan materi pembelajaran dan kemampuan siswa. Serta untuk menarik siswa dalam menggunakannya maka kartu domino tersebut dibuat semenarik mungkin.

Dari pernyataan-pernyataan yang diuraikan diatas, pengembangan media kartu domino dapat menjadi solusi dalam membantu siswa memahami pelajaran matematika. Oleh karena itu, peneliti mempunyai keinginan dan minat untuk melakukan

pengembangan dengan judul **“Pengembangan Kartu Domino pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa kelas III SDN 33 Palembang”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka didapat beberapa identifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Banyak siswa berpandangan pembelajaran matematika susah, membosankan, menguras pikiran, dan membuat pusing.
2. Siswa kurang aktif selama pembelajaran dikarenakan guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif.
3. Belum adanya media pembelajaran kartu domino dalam pembelajaran matematika bangun datar.

1.3 Pembatasan Masalah

Ditinjau dari pemaparan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini agar permasalahan lebih terarah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang akan dibuat berbentuk kartu domino modifikasi.
2. Media yang dikembangkan mencakup mata pelajaran matematika kelas III materi “bangun datar” pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 6.
3. Subjek penelitian: Kelas III B SDN 33 Palembang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media kartu domino pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas III Sekolah Dasar (SD) yang valid dan praktis?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran berupa kartu domino pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas III Sekolah Dasar (SD) yang valid dan praktis.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran serta dapat menambah ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran terutama pada dunia pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan mutu sekolah serta menjadi contoh positif untuk digunakan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik.

b. Bagi Guru Sekolah Dasar

Memberikan pengetahuan baru berupa bahan media ajar, agar dalam menyampaikan pembelajaran menjadi lebih menarik.

c. Bagi Siswa Sekolah Dasar

Memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam proses belajar serta memudahkan dalam memahami materi matematika yang diajarkan.

d. Bagi peneliti lainnya

Diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan serta rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa media kartu domino modifikasi pada mata pelajaran matematika.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Penentuan spesifikasi produk ditentukan berdasarkan pada masalah dan tujuan produk yang akan dikembangkan. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan berupa media kartu domino yang dimodifikasi pada mata pelajaran matematika tentang materi bangun datar untuk siswa kelas III. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media kartu domino yang akan dikembangkan oleh peneliti dibuat menggunakan aplikasi canva, yaitu: berbentuk persegi panjang, ukuran 9 cm × 5 cm, dan menggunakan font Bree Serif (yang tersedia di canva).
2. Kartu domino yang dikembangkan dimulai dengan kartu pembuka sebagai *start* dan kartu terakhir sebagai penutup yaitu *finish*.

3. Kartu domino yang dikembangkan berjumlah 28 buah dan memiliki 2 bagian yaitu ruas atas sebagai jawaban (J) dan ruas bawah sebagai pertanyaan (P) setiap kartunya.
4. Kartu domino dicetak menggunakan kertas konstruk dengan berat 260 gram.
5. Dilengkapi dengan gambar-gambar bangun datar untuk membedakan kartu domino modifikasi dengan kartu domino pada umumnya.