

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah segala sesuatu yang menyangkut proses perkembangan dan pengembangan manusia, yaitu upaya menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai bagi anak didik.¹ Sehingga pendidikan membentuk kepribadian anak yang bertanggung jawab, cerdas dan berguna bagi masyarakat.

Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".²

Permendikbud No. 22 Th. 2006 sebagai acuan pelaksanaan pembelajarana di Indonesia menjelaskan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar salah satunya bertujuan untuk memahami konsep matematika dan mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah secara tepat. Tujuan tersebut dapat dicapai melalui pembelajaran matematika yang efektif. Pembelajaran

¹ (Yunus & Dja'far, 2021) Yunus and Abu Bakar Dja'far, *Manajemen Pendidikan Islam (Konsep, Prinsip, Ruang Lingkup Manajemen Pendidikan Islam* (Indramayu: CV. Andanu Abimata, 2021).

² (Depdiknas, 2003) Depdiknas, *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasioanal* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003).

matematika yang efektif dapat diwujudkan salah satunya melalui penggunaan alat peraga, atau media lainnya dalam pembelajaran. Melalui pembelajaran matematika yang efektif siswa akan pemahaman konsep matematika yang baik dan kemampuan pemecahan masalah secara efektif.

Dari definisi pendidikan di atas dijelaskan bahwa pendidikan adalah upaya untuk mewujudkan aktivitas pembelajaran yang dilakukan agar peserta didik lebih aktif belajar dan mengembangkan potensi yang dimiliki baik dari segi kecerdasan, pengetahuan maupun kepribadian. Pendidikan dapat diperoleh di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat

Pembelajaran ialah perubahan kognitif dan afektif yang berlangsung lebih lama daripada rancangan, dengan kata lain pembelajaran ialah suatu proses pertukaran informasi antara guru dan siswa yang berorientasi pada tujuan. Pembelajaran yang efektif harus mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Nurdyansyah pembelajaran yang efektif diciptakan dengan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan salah satunya menggunakan media pembelajaran.

Pembelajaran yang sulit dipahami siswa salah satunya yakni pembelajaran Matematika. Matematika adalah bidang ilmu yang membentuk perkembangan teknologi kontemporer dan didasarkan pada pengalaman empiris manusia dalam dunianya, pengalaman itu diproses di dunia rasio dan dianalisis melalui penalaran dalam struktur kognitif untuk menghasilkan konsep Matematika. Materi Pecahan termasuk termasuk dalam pembelajaran matematika sekolah dasar kelas V. Materi ini merupakan materi pertama yang akan siswa yang

akan dipelajari pada bab pecahan. Menurut Ilayah dkk bagian dari sesuatu yang utuh disebut Pecahan. Siswa lebih cenderung menghafal perkalian dan pembagian untuk menyelesaikan permasalahan mengenai soal pecahan dan tidak memiliki pemahaman yang jelas tentang bilangan Pecahan, mereka mengalami kesulitan dengan materi Pecahan, yang akibatnya pembelajaran kurang efektif dan siswa kurang antusias dan aktif

Mata pelajaran Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa sejak jenjang sekolah dasar (SD)/ Madrasah Ibtidaiyah (MI). pembelajaran matematika yang baik siswa akan memiliki pemahaman konsep matematika yang baik dan kemampuan pemecahan masalah secara efektif.

Matematika merupakan mata pelajaran yang melatih anak untuk berfikir rasional logis, cermat, jujur dan sistematis. Pola pikir yang demikian merupakan hal yang perlu dimiliki siswa sebagai bekal dalam kehidupan sehari-hari

Keterampilan operasi hitung perkalian merupakan hal yang penting karena merupakan dasar pelajaran matematika hingga ke jenjang yang lebih tinggi, keterampilan dasar operasi hitung perkalian bahkan dikatakan sebagai keterampilan prasyarat untuk mempelajari materi selanjutnya. Hal ini didasarkan pada pendapat Bruner yang menyatakan bahwa dalam belajar matematika konsep yang satu dengan konsep yang lain mempunyai kaitan yang erat, baik dari segi isi maupun dari segi penggunaan rumus-rumus berlaku. Selain itu menurut Karso juga menjelaskan bahwa dalam matematika bisa terjadi

keterkaitan antara cabang-cabang matematika seperti aljabar, geometri, dan aritmatika³

Pada ranah perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, siswa masih berhubungan dengan objek tertentu yang ditangkap oleh panca indra, maka dari itu perlu adanya media pembelajaran menurut penelitian yang dilakukan Nasaruddin, Mulyawati & Kowiyah, dan Kurniawati Media Pembelajaran adalah salah satu komponen penentu dalam pembelajaran, media sebagai alat penghubung untuk menyampaikan sesuatu yang sengaja direncanakan oleh guru sebagai persiapan dalam menjelaskan materi sehingga memungkinkan para peserta didik untuk berpartisipasi langsung demi tercapainya tujuan dari pembelajaran.⁴

Media pembelajaran operasi hitung perkalian memiliki banyak variasi, salah satunya media permainan kartu. Permainan kartu khususnya permainan kartu domino menurut Olletron dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam berbagai konsep seperti operasi hitung, menambah, mengalikan, membagi dan mengenali koordinat.⁵ Permainan kartu pada pembelajaran matematika sudah banyak digunakan di sekolah-sekolah dengan bentuk kartu serta aturan permainan yang telah dimodifikasi.

³ Karso. *Pendidikan Matematika*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005)12

⁴ Adawiyah, A. R. And Kowiyah, " Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu* 5, No. 4, (2021): 2371.

⁵ Olletron Mike, *Panduan Guru Mengajar Matematika. Terjemahan bab Sabran*. (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2010). 115

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Aulia Rahma, Tahun 2010 yang berjudul “Penggunaan Media Kartu Permainan Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar pada Siswa Kelas III SD Negeri Menuan 02 Baki Sukoharjo Pada Tahun 2009/2010. Menurut Aulia Rahma Matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami khususnya pada materi perkalian Pecahan, hal ini terlihat dari tidak adanya kejelasan dari pengajar yang memberikan materi, tidak adanya peragaan bantuan dengan latihan-latihan belajar, tidak ada minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, khususnya media kartu.⁶

Sukmawati mengadakan penelitian tentang penggunaan permainan kartu domino untuk meningkatkan keterampilan operasi hitung pecahan bagi siswa SD Swasta PAB di Deli Serdang. Alasan penggunaan permainan kartu domino ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan siswa pada operasi hitung pecahan. Dalam penelitian sukawati ini permainan kartu domino diujocobakan pada pembelajaran kelas eksperimen, dan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu domino pada pembelajaran matematika memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar pada operasi hitung pecahan.⁷

⁶ M. Khusni Mubarak, Fatimatuz Zahra, Pengembangan Permainan Multiply Card untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Pada Materi Perkalian di Kelas V MI NU Tenggulunan Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Mndala Education Volume 9, No 1* (2023)

⁷ Sukmawati, Pengaruh Permainan Domino Terhadap Keterampilan Operasi Hitung Pecahan Pada Siswa Kelas V SD Swasta PAB 23 Patumbak Ii Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Didaktika. Volume XII (2)* (2012).

Penggunaan permainan kartu domino menurut Pitadjeng dapat disesuaikan dengan tingkat kelas dan materi yang diajarkan. Hal ini dapat dijadikan dasar pada penelitian ini bahwa media yang sudah ada harus dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan.⁸ Asyhar juga menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran sangat penting untuk mengatasi keterbatasan media yang ada.⁹

Selain media kartu domino yang digunakan dalam operasi hitung perkalian ada juga media katela hal ini dibuktikan dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Dewi Fatimah dkk yang berjudul Pengembangan Media Katela Untuk Operasi Hitung Perkalian pada siswa kelas 2 Sekolah dasar diperoleh hasil validasi dan wawancara dengan adanya media katela untuk operasi hitung perkalian siswa kelas 2 sekolah dasar diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang konsep perkalian secara benar, mudah dan bermakna.¹⁰

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Novika Dian Pancasari Gabriela dkk dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran GURICA (Game Edukasi Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) di Sekolah Dasar dari

⁸ Pitadjeng, *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan* (Jakarta: Ditjen Dikti 2007).101

⁹ Ashyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta: GP Press. 2012).94

¹⁰ Dewi Ftimah, Murtono, Su'ad," Pengembangan Media Katela Untuk Operasi Hitung Perkalian pada siswa kelas 2 Sekolah dasar", *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol.4. No. 3 (2020).6

hasil penelitiannya media pembelajaran Gurica ini valid/layak sehingga mampu digunakan dan diterapkan di kelas.¹¹

Di samping itu, pengenalan mengenai budaya juga merupakan hal yang penting bagi peserta didik dengan tujuan peserta didik mengetahui budaya-budaya disekitarnya terutama budaya lokal, agar peserta didik tetap melestarikan budaya yang ditinggalkan.

Berdasarkan permasalahan dan hasil yang relevan terkait beberapa media pembelajaran oprasi hitung yang digunakan pemecahan masalah tersebut peneliti tertarik untuk mencoba mengembangkan permainan *domi numbers* menjadi permainan *multiply card* sebagai media pembelajaran operasi hitung perkalian dikelas V Sekolah Dasar

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal pada materi operasi hitung perkalian
2. Kemampuan siswa mengenai operasi hitung perkalian yang masih rendah
3. Peserta didik menganggap matematika adalah pembelajaran yang sulit dan menakutkan

¹¹ Novika Dian Pancasari Gabriela, Indri Anugraheni, "Pengembangan Media Pembelajaran GURICA (Game Edukasi Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan Vol 8, NO, 8 (2022)*, 299

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti memilih fokus permasalahan yaitu kemampuan siswa mengenai operasi hitung perkalian yang masih rendah

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *Multiply Card* bergambar budaya lokal pada pembelajaran operasi hitung bilangan pecahan dalam meningkatkan hasil belajar di kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan media *Multiply Card* bergambar budaya lokal pada pembelajaran operasi hitung bilangan pecahan dalam meningkatkan hasil belajar di kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media *Multiply Card* dalam meningkatkan hasil belajar di kelas V Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media *Multiply Cards* bergambar budaya lokal dalam proses pembelajaran operasi hitung perkalian dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V Sekolah Dasar

2. Untuk mengetahui kelayakan media *Multiply Card* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran operasi operasi hitung perkalian siswa di kelas V Sekolah Dasar
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *Multiply Card* dalam meningkatkan hasil belajar di kelas V Sekolah Dasar

F. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan media *Multiply Card* bergambar budaya lokal banten ini terdapat berbagai macam manfaat baik secara teoritis maupun Pratik:

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan untuk pembelajaran matematika dengan menggunakan berbagai media pembelajaran khususnya media *Multiply Card* bergambar budaya lokal Banten.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi peneliti, sebagai bahan acauan bagi peneliti mengenai media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar
- b. Bagi guru, diharapkan dapat mengembangkan kemampuan guru dalam pembelajaran di kelas, terutama permasalahan terkait kesulitan memahami materi operasi perkalian

- c. Bagi siswa, diharapkan dapat mendorong para siswa untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran matematika melalui pengembangan media *Multiply Card* bergambar budaya lokal Banten.
- d. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan proses pengajaran matematika dan sebagai alat peraga proses belajar mengajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya materi operasi hitung perkalian

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan berupa seperangkat media pembelajaran yakni, media multiply card, banner sebagai tempat kartu yang berisi tentang kata kunci dan panduan bermain. Media *multiply card* dimodifikasi atau dibuat sesuai dengan materi. Adapun secara rinci spesifikasinya sebagai berikut:

1. Media ini digunakan untuk proses belajar mengajar berlangsung
2. Media *multiply card* atau kartu-kartu perkalian yang dikembangkan adalah dibuat dengan menggunakan kertas yang berbentuk persegi dengan ukuran $5\text{ cm} \times 5\text{ cm}$ atau bisa disesuaikan, dan setiap kartu memiliki garis pada kedua diagonal kartu sehingga memiliki empat daerah segitiga yang memiliki warna yang berbeda dan bergambar budaya lokal banten, Pada tiap daerah segitiga tersebut terdapat operasi hitung perkalian yang dituliskan secara berselang-seling. Setelah semuanya jadi kartu yang sudah jadi di laminating agar tidak mudah rusak dan tahan lama

3. Kartu yang dibuat sebanyak 30 kartu sehingga diperoleh 60 pasang kartu yang berisi operasi hitung perkalian
4. Sebagai tempat untuk menempatkan kartu-kartu perkalian tersebut dibuatlah *banner* yang berukuran 1 x 1 meter, banner terbuat dari bahan fleksi untuk menempelkan kartu tersebut. Di *banner* tersebut juga terdapat kata kunci serta petunjuk permainan agar memberikan kemudahan pada peserta didik dalam memainkan permainan tersebut
5. Agar kartu dapat menempel dengan kuat dibutuhkan sebuah perekat diantara kartu dan banner sebagai tempat permainan *Multiply Card*

H. Sistematika Penulisan

Penulis mengikuti sistematika penulisan sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah, maka secara sistematis penulisan penelitian terbagi dalam lima BAB sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, meliputi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat produk yang akan dikembangkan, dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan.

BAB II KAJIAN TEORI, meliputi deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir produk yang akan dikembangkan (rancangan produk konseptual)

BAB III DESAIN/PROSEDUR PENELITIAN, meliputi prosedur penelitian yang terdiri atas metode penelitian R&D dan tahap penelitian

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, meliputi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian

BAB V PENUTUP, yang terdiri atas kesimpulan dan saran