

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa sejak jenjang Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyyah (MI). Pernyataan ini tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 21 Tahun 2016 tentang standar isi satuan pendidikan dasar dan menengah.

Tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar dibagi menjadi dua, yaitu tujuan secara khusus dan tujuan secara umum. Tujuan pembelajaran matematika secara khusus menurut Depdiknas dalam bukunya Erna Yayuk salah satunya adalah siswa mampu menggunakan konsep dan prosedur dalam pemecahan masalah matematika secara efektif dan efisien. Sedangkan tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar secara umum adalah agar siswa mampu menggunakan matematika untuk menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.¹ Cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan pembelajaran matematika yang efektif.

¹ Erna Yayuk, *Pembelajaran Matematika SD*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2019), 4.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung (seperti dicantumkan dalam tujuan pembelajaran).² Pembelajaran matematika yang efektif dapat diwujudkan salah satunya melalui penggunaan media dalam pembelajaran. Melalui pembelajaran matematika yang efektif, siswa akan memiliki pemahaman konsep matematika yang baik dan kemampuan pemecahan masalah dengan tepat.

Implementasi pembelajaran matematika pada tingkat Sekolah Dasar sekarang ini belum efektif sebagaimana yang diharapkan oleh pemerintah. Hal tersebut ditandai dengan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Fakta tentang rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika ditemukan peneliti ketika melakukan observasi di SDN 3 Sukamekarsari.

Rendahnya hasil belajar matematika dipengaruhi oleh banyak faktor baik dari siswa maupun guru. Faktor yang berasal dari siswa adalah kemampuan berhitung pada materi pembagian yang masih rendah. Pernyataan ini diperoleh dari penjelasan guru kelas 2 SDN 3 Sukamekarsari.

²Indrawati dan Wanwan Setiawan, *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, (Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTKIPA), 2009), 15.

Keterampilan operasi hitung pembagian merupakan hal yang sangat penting karena pembagian merupakan dasar dari pelajaran matematika hingga jenjang yang lebih tinggi. Keterampilan pada operasi hitung pembagian juga merupakan prasyarat untuk mempelajari materi berikutnya. Hal ini didasarkan pada dalil pengaitan (*connectivity theorem*) yang dikemukakan oleh Brunner dalam bukunya Erman Suherman 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.³

Rendahnya hasil belajar matematika pada siswa juga dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari guru, yaitu guru belum melakukan inovasi terhadap media pembelajaran matematika materi pembagian sehingga pembelajaran cenderung monoton dan tidak menarik. Hal tersebut dikarenakan kurangnya pemahaman dan wawasan guru akan pentingnya melakukan inovasi terhadap media pembelajaran.

Media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Adanya media dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, dengan adanya media dalam pembelajaran,

³ Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), 47.

siswa akan lebih mudah mengerti terhadap materi yang disampaikan oleh guru dan pembelajaran akan lebih menyenangkan.

Media pembelajaran operasi hitung pembagian memiliki banyak variasi, salah satunya yaitu media permainan congklak. Menurut Li'anah dalam jurnalnya Prima Nataliya, permainan congklak dapat digunakan sebagai media untuk menunjang kemampuan berhitung pada anak karena permainan congklak menggunakan benda konkrit berupa biji-bijian.⁴

Pengembangan media pembelajaran sangat penting untuk mengatasi keterbatasan media yang ada. Selain itu media yang dikembangkan sendiri oleh guru dapat menghindari ketidaktepatan karena dirancang sesuai kebutuhan dan kondisi lingkungan masing-masing. Oleh karena itu, peneliti menawarkan alternatif pemecahan masalah tersebut melalui pengembangan media congklak menjadi media copikari (congklak pintar kartu misteri) untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada materi pembagian kelas II Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

⁴Prima Nataliya, "Efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, Vol. 03, No. 02 (Januari, 2015), 348.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Pelaksanaan pembelajaran matematika pada jenjang Sekolah Dasar belum efektif.
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
3. Kemampuan berhitung siswa pada materi pembagian masih rendah.
4. Guru belum melakukan inovasi media pembelajaran matematika pada materi pembagian.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan hanya sampai pada prosedur pengembangan media copikari dan mengetahui kelayakan dari media copikari.
2. Media copikari yang dibuat hanya untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada materi pembagian.
3. Penelitian dan pengembangan dilakukan di SDN 3 Sukamekarsari pada kelas 2.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media copikari untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada materi pembagian ?
2. Bagaimana kelayakan media copikari untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada materi pembagian ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media copikari untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada materi pembagian.
2. Mengetahui kelayakan media copikari untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada materi pembagian.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis :
 - Mendapatkan teori atau pengetahuan baru dan pengalaman tentang pengembangan permainan copikari sebagai media pembelajaran operasi hitung pembagian.

2. Manfaat Praktis :

a. Manfaat Bagi Siswa

- Untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam mempelajari matematika.
- Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada operasi hitung pembagian.

b. Manfaat Bagi Guru

- Guru dapat melakukan inovasi dan implementasi dengan menggunakan permainan yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika materi pembagian.
- Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai saran dan masukan bagi guru dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran matematika.

c. Manfaat Bagi Sekolah

- Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan positif terhadap penggunaan permainan copikari untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada operasi hitung pembagian.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Media copikari yang dikembangkan sesuai dengan materi pada mata pelajaran matematika yaitu materi pembagian kelas II Sekolah Dasar.
2. Media copikari dikembangkan dengan memanfaatkan triplek dan cetakan kue yang berbentuk bulat.
3. Media copikari yang dikembangkan mudah digunakan oleh siswa.
4. Media copikari lebih menarik daripada media congklak karena media copikari lebih banyak warna dan dilengkapi dengan kartu misteri (kartu soal) dan kartu materi.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi dalam lima bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I adalah pendahuluan : terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, dan sistematika pembahasan.

BAB II adalah kajian teori : terdiri dari media pembelajaran, kemampuan berhitung, kerangka pemikiran, model pengembangan R&D, dan penelitian terdahulu.

BAB III adalah metodologi penelitian : terdiri dari jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, populasi dan

sampel, desain penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV adalah hasil penelitian : terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V adalah penutup : terdiri dari kesimpulan dan saran.