

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya sadar yang dilakukan agar peserta didik dapat mencapai tujuan tertentu. Matematika merupakan salah satu wahana untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Soedjadi matematika sebagai wahana pendidikan tidak hanya dapat digunakan untuk mencapai tujuan mencerdaskan, tetapi dapat pula untuk membentuk kepribadian serta mengembangkan keterampilan tertentu. Menurut kurikulum matematika 2006, tujuan dari pendidikan matematika diantaranya memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.¹

Matematika berasal dari kata *mathema* artinya pengetahuan, *mathanein* artinya berpikir atau belajar. Dalam kamus bahasa Indonesia diartikan matematika adalah ilmu tentang bilangan hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.²

Matematika adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan kepada siswa di SD. Pembelajaran matematika di SD merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karena adanya perbedaan karakteristik khususnya anatara hakikat anak dan hakikat matematika.³

¹ Wida Rachmiati, *Kosep Bilangan Untuk Calon Guru SD/MI* (Serang: Madani, 2017) 17-18

² Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2014),48

³ Turmudi, *Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012), 1

Matematika diakui sebagai tolak ukur untuk mengukur tingkat kecerdasan seseorang. Hal ini sesuai dengan karakteristik matematika sebagai ilmu yang bersifat deduktif, logis, aksiomatik, simbolik, hierarkis-sistematis, dan abstrak. Karakteristik matematika bersifat khas, yaitu hanya dimiliki oleh matematika saja. Oleh sebab itu, dalam mempelajari matematika, anak juga perlu diperlakukan secara khas, yaitu dengan cara mengasah kemampuan berpikir, bernalar dan berimajinasi.⁴

Matematika sebagai salah satu ilmu eksak yang mengharuskan para siswa benar-benar mengerti dan menguasai materi. Hal ini berdampak sebagian besar peserta didik menyimpulkan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dipahami.⁵ Marti berpendapat bahwa, objek matematika yang bersifat abstrak tersebut merupakan kesulitan tersendiri yang harus dihadapi peserta didik dalam mempelajari matematika. tidak hanya peserta didik, guru pun juga mengalami kendala dalam mengajarkan matematika terkait sifat yang abstrak tersebut. Konsep-konsep matematika dapat dipahami dengan mudah bila bersifat konkret. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah media yang menjadi hal baru dimata siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar yang bisa dijadikan sebagai permainan sambil belajar.

Matematika merupakan sebuah sistem yang dapat digunakan untuk mengatasi persoalan-persoalan nyata. Pada implementasinya di kelas, matematika mempunyai banyak permasalahan. Secara umum permasalahan yang muncul disebabkan oleh beberapa hal diantaranya: pemilihan model atau metode pembelajaran yang kurang tepat karena

⁴ Nanang Priatna dan Ricki Yuliardi, *Pembelajaran Matematika untuk Guru SD dan Calon Guru SD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 2-3

⁵ Andy Septa, Ri Fazqi Marchi, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Taem Games Tournaments berbentuk Domino Trigonometri", *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol.1, No.2 (2014), 88

tidak sesuai dengan karakteristik materi, kemampuan pendidik yang rendah, kemampuan dasar peserta didik yang rendah, dan kurangnya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.⁶

Berdasarkan hasil wawancara pada kenyataannya pembelajaran disekolah terutama pembelajaran tentang operasi hitung perkalian bilangan bulat, kemampuan yang dimiliki oleh siswa masih tergolong rendah, dalam menerima materi dan mengerjakan soal-soal ulangan harian, siswa masih melakukan kesalahan dalam melakukan operasi hitung. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan operasi hitung perkalian bilangan bulat, diantaranya adalah proses pembelajarannya tidak mengikuti tahap berfikir siswa yaitu yang kongkret, sementara matematika termasuk pembelajaran yang abstrak.

Dari usia perkembangan kognitif, siswa SD/MI masih terkait dengan objek kongkret yang dapat ditangkap oleh pancra indra. Dalam pembelajaran yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memeperjelas apa yang disampaikan oleh guru sehingga lebih bisa dipahami oleh siswa. Karena tidak ada media yang digunakan oleh guru, kita harus mengetahui manfaat media dalam proses pembelajaran agar tidak monoton dan dapat menjadikan proses pembelajaran yang aktif.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁷ Media sangat membantu proses pembelajaran pada siswa karena dengan media siswa dengan mudah

⁶ Kriswandani & Wahyudi, *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. (Salatiga: Widya Sari Press, 2013), 10

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017), 3

dapat menyerap ilmu yang diberikan, sehingga siswa bisa menjadi lebih aktif, kreatif, dan dapat mengerti sendiri apa yang diajarkan oleh guru.

Untuk mewujudkan atau merealisasikan suatu kelas menjadi pusat pembelajaran, diperlukan pembelajaran yang menarik dan tidak monoton dengan permainan. Inovasi yang dapat dilakukan oleh kita yaitu melalui permainan pengembangan media domino untuk meningkatkan kemampuan operasi perkalian bilangan bulat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika
2. Kurang antusiasnya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran
3. Belum optimalnya guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya kemampuan perkalian.

Adapun batasan masalah adalah:

1. Objek penelitian yaitu guru-guru SD/MI Kabupaten Tangerang
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah domino
3. Materi pembelajaran dibatasi hanya pada materi operasi hitung perkalian bilangan bulat

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana prosedur pengembangan media domino untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian bilangan bulat ?
2. Bagaimana kelayakan media domino untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian bilangan bulat ?
3. Bagaimana keefektifan media domino untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian bilangan bulat ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka terdapat tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian bilangan bulat.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian bilangan bulat.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian bilangan bulat.

E. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian pengembangan media pembelajaran ini, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan media domino ini adalah:

1. Bagi peneliti:
 - a. Menambah wawasan dan pengalaman
 - b. Sebagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh mahasiswa selama perkuliahan terhadap masalah yang ada.

2. Bagi guru:
 - a. Meningkatkan kreativitas, pengetahuan, wawasan dan kompetensi guru dalam mengajar suatu pelajaran kepada peserta didik.
 - b. Dengan media yang akan dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif guru dalam menerapkan system pembelajaran..
3. Bagi siswa:
 - a. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, membuat peserta didik aktif dan tidak membosankan sehingga pembelajaran dapat bermakna.
 - b. Dapat memperbaiki aktivitas dan hasil belajar peserta didik serta dapat mendorong peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran
4. Bagi Sekolah:
 - a. Meningkatkan kualitas pendidikan untuk para siswa karena adanya inovasi dalam pembelajaran
 - b. Pembelajaran Matematika dibuat menjadi lebih baik dengan penggunaan media ini yang akan menjadi pijakan untuk sekolah.
 - c. Menjadi kegiatan positif terhadap kemajuan pembelajaran di sekolah.

F. Sistematika Pembahasan

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti mengikuti penulisan sesuai aturan yang berlaku, maka secara sistematis peneliti membagi beberapa BAB dan SUB BAB, yaitu sebagai berikut:

BAB I yaitu pendahuluan yang terdiri atas: latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, Rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat peneliti, dan sistematika pembahasan

BAB II yaitu Kajian teori terdiri atas: pengertian media, pengertian domino, dan pengertian perkalian bilangan bulat

BAB III yaitu Metodologi penelitian yang terdiri atas: tempat dan waktu penelitian, jenis penelitian, prosedur penelitian dan pengembangan. teknik penelitian data, teknik analisis data.

BAB IV yaitu hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri atas: hasil penelitian dan pengumpulan informasi, pengembangan produk, uji validasi, revisi produk, uji coba produk.

BAB V yaitu yang terdiri atas simpulan dan saran-saran

