

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika adalah mata pelajaran pokok yang diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam menunjang kehidupan manusia. Konsep dasar matematika dapat diterapkan dengan baik dalam kehidupan sehari-hari jika penguasaan konsep tersebut diajarkan dengan baik pula. Dalam penerapannya di lapangan, siswa sering kali dihadapkan dengan berbagai macam soal matematika guna melatih kemampuannya agar dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang diajarkan pada siswa sekolah dasar adalah materi pecahan.

Pecahan merupakan salah satu materi pelajaran yang sangat berperan sebagai dasar hitung matematika, karenanya siswa harus memahami materi pecahan. Penguasaan peserta didik dalam materi pecahan dapat menjadi bekal untuk mempelajari materi matematika selanjutnya. Ketidakhahaman peserta didik terhadap materi pecahan akan menyulitkan peserta didik memahami materi selanjutnya (Marselina, Tiurlina, & Wulan, 2019)

Berdasarkan observasi yang dilakukan di tiga tempat pada SD Negeri Serang 8, SD Negeri Penggung, dan SD Negeri Wanajaya 05. Pembelajaran pada materi pecahan masih memiliki beberapa permasalahan. Dari hasil penilaian yang dilakukan SD Negeri Serang 8 tahun ajaran 2018/2019 semester II, hanya 11 siswa yang mendapat nilai di atas 7,5 dan 11 siswa lainnya mendapat nilai di bawah 7,5. Adapun materi yang dianggap sulit bagi siswa diantaranya: menentukan nilai pecahan, membandingkan pecahan berpembilang sama, membandingkan pecahan berpenyebut sama, dan menjumlahkan soal berpenyebut sama pada gambar.

Sementara berdasarkan hasil wawancara dan observasi guru yang dilakukan di SD Negeri Penggung dan SD Negeri Wanajaya 05 pada tahun ajaran 2019/2020 semester II proses pembelajaran dilakukan dengan memberi materi dengan cara metode ceramah, penugasan dilakukan dengan mengintruksikan siswa untuk mengisi soal-soal yang terdapat dalam buku siswa secara tertulis, dan guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam menerangkan materi.

Rahaju dan Hartono (2017) berpendapat bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan hanya memberikan soal kepada siswa dan menugaskan siswa mengerjakan soal yang ada pada LKS dapat membuat siswa merasa bosan dan terkesan monoton, dalam tulisan tersebut juga dikatakan bahwa karakter siswa SD adalah suka bermain. Dari beberapa hal yang telah dibahas di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan metode ceramah merupakan pembelajaran yang monoton dan tidak sesuai dengan karakter siswa SD.

Di dalam proses kegiatan belajar mengajar. Guru memiliki peran yang amat besar. Menurut Gasong (2018: 6-7) sebagai pendidik guru memiliki tugas sebagai perancang pembelajaran, pengelola pembelajaran, dan evaluator. Sebagai perancang pembelajaran seorang guru harus menguasai prinsip-prinsip belajar yang merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan dari apa yang sudah direncanakan. Sebagai pengelola pembelajaran, seorang pendidik harus memperhatikan keefektifan proses pembelajaran mencakup komunikasi lisan, bacaan, maupun media. Sebagai evaluator, guru yang efektif akan tetap memperhatikan apa yang telah dipelajari oleh siswa dan mencari cara untuk sampai pada kesimpulan yang valid berkenaan dengan hasil belajar.

Menurut Bruner (dalam Mashuri, 2019: 4) pembelajaran matematika adalah belajar tentang konsep dan struktur matematika yang terdapat dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep dan struktur matematika di dalamnya. Terdapat tiga tahapan anak dalam belajar konsep matematika, yaitu tahap enaktif, ikonik, dan tahap simbolik. Pada tahap enaktif pembelajaran

diajarkan dengan menghadirkan benda secara nyata, pada tahap ikonik anak belajar menggunakan gambar, dan pada tahap simbolik siswa belajar melalui lambang atau simbol. Berdasarkan paparan tersebut dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran matematika dibutuhkannya media pembelajaran, baik pada tahap enaktif maupun ikonik sebelum anak belajar dengan simbol dan lambang bilangan pada tahap simbolik.

Menurut Dahlan (2018) usia kanak-kanak cenderung lebih mudah untuk memahami sesuatu yang konkret dari pada yang abstrak, hal tersebut sesuai dengan perkembangan kemampuan panca inderanya. Selaras dengan perkembangan usia anak, berkembang pula semua potensi yang ada pada diri anak didik. Potensi yang ada pada anak didik perlu dipahami oleh seorang pendidik agar dapat dengan tepat memilih materi ajar yang dipandang perlu dipahami oleh anak didik. Dengan demikian, didalam menanamkan konsep dalam proses pembelajaran guru perlu memfasilitasi siswa untuk membantu siswa memahami hal yang abstrak dengan benda konkret.

Penggunaan media dapat memberikan beberapa keuntungan bagi guru. Albana (2015: 2) menyatakan penggunaan media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu penggunaan media dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan dengan adanya media yang menarik akan memudahkan siswa dalam mengingat dan menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Sependapat dengan Albana, Akas (dalam Rufaidah, anisa, dan Kodri, 2019) menyatakan *The media used by teacher are complementary or teaching or teaching aids for the teacher to teach and to help them to understand the subject metter which is conveyed in, so that they obtain good learning achievement, in this case the media has a very important role in learning*, yang ketika diterjemahkan memiliki inti bahwa media pembelajaran merupakan pelengkap dan alat bantu bagi guru dalam mengajar dan merupakan alat bantu bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga anak didik dapat memperoleh prestasi belajar yang lebih baik.

Menurut Arsyad (dalam Mashuri, 2019: 5) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, diantaranya: (1) mampu memperjelas penyajian dan informasi sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran; (2) mampu mengerahkan perhatian siswa; (3) mampu menanggulangi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; dan (4) mampu memberi kesamaan pengalaman kepada siswa.

Terdapat banyak media yang dapat digunakan oleh guru mulai dari benda konkret, gambar, sampai permainan. Menurut Sudono (dalam Harsono dan Prihatnani, 2018) media permainan dapat memberikan kesempatan kepada anak didik untuk memanipulasi, mempraktikkan, dan mendapatkan berbagai macam konsep.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media yang menarik dapat memudahkan siswa dalam menguasai materi yang disampaikan oleh guru dan memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran, dengan digunakannya media dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik, dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian perlu adanya kemampuan pendidik untuk menyajikan latihan soal dengan cara yang menarik. Dalam penerapannya, guru dapat menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan yang dapat melatih siswa memahami konsep yang sedang dipelajari. Salah satunya permainan Domino.

Rahaju dan Hartono (2017) berpendapat bahwa penggunaan kartu domino dapat digunakan untuk memberikan soal-soal latihan, sehingga siswa tidak bosan berhadapan dengan soal-soal yang ada dalam buku atau LKS. Siswa dapat mengerjakan soal-soal latihan dalam suasana bermain sambil belajar dengan cara berkompetisi. Nugraha dan Rafidyah (2019) berpendapat: *“Domino card game can provide a diverse learning experience without eliminating the essence of the knowledge that conveyed, so the game used as a medium is unique and attracts the attention of students”*. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan

domino merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk menghindari pembelajaran yang monoton. Anak dapat belajar, bermain, dan berkompetisi tanpa menghilangkan esensi dari pengetahuan yang disampaikan.

Terdapat beberapa pengembangan kartu domino yang digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satunya pengembangan media pembelajaran IPA berupa kartu domino pada materi struktur dan fungsi tumbuhan oleh Rendana (2018) dan pengembangan permainan DOMAT *card* pada materi sistem persamaan linear satu variabel oleh Harsono dan Prihatnani (2018). Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Dahlan (2018) dan Sumini (2019) pembelajaran dengan media domino dapat meningkatkan hasil belajar.

Kartu Domino adalah kartu permainan yang memiliki titik besar pada kedua bagian kartu yang jumlahnya berbeda-beda. Namun kartu domino yang digunakan dalam media pembelajaran disini bukanlah kartu domino seperti pada umumnya, melainkan cara bermainnya saja yang serupa. Pada media pembelajaran, kartu domino berisi pertanyaan dan jawaban pada bagian atas dan bawah kartu. Kartu dibuat dengan berbagai macam warna dan pertanyaan disesuaikan dengan materi pecahan yang ada pada kelas III sekolah dasar. Menurut Wijayanti (2018) kartu domino pecahan adalah sebuah media yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa memahami konsep pecahan dengan lebih baik.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Lambang Bilangan Pecahan di Kelas III SD”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, rumusan masalah pada penelitan ini antara lain:

1. Bagaimana cara membuat kartu domino matematika?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran domino matematika pada materi bilangan pecahan untuk kelas III SD?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran kartu domino matematika pada materi bilangan pecahan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut::

1. Mendeskripsikan cara membuat media pembelajaran domino matematika.
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran domino matematika pada materi bilangan pecahan untuk kelas III SD.
3. Mendeskripsikan respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran kartu domino matematika pada materi bilangan pecahan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan ini mempunyai beberapa manfaat baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pendidikan terutama pada mata pelajaran matematika dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru.

Dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa pada materi bilangan pecahan di kelas III SD.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat memperoleh pengalaman secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran domino matematika pada materi bilangan pecahan.

c. Bagi Sekolah

Menambah referensi mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti

Dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan kartu domino sebagai media pembelajaran pada materi pecahan antara lain:

- a. Media pembelajaran kartu berbasis permainan dapat membuat anak didik tidak jenuh dalam belajar matematika.
- b. Media pembelajaran kartu domino matematika menyajikan soal berupa gambar sehingga dapat menanamkan konsep materi pecahan pada anak didik.
- c. Belum tersedianya media pembelajaran berupa kartu domino matematika di SD Negeri Wanajaya 05.

2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran berupa kartu domino ini adalah:

- a. Produk pengembangan media pembelajaran ini hanya terbatas pada bahasan materi pecahan yang mencakup:
 - 1) Mengidentifikasi penyebut dan pembilang suatu pecahan.
 - 2) Operasi hitung penjumlahan pecahan berpenyebut sama.

- 3) Operasi hitung pengurangan berpenyebut sama.
- b. Objek pengembangan terbatas pada penggunaan kartu domino sebagai media pembelajaran pada materi pecahan di kelas III SD.
- c. Penilaian kevalidan pada media kartu domino ini menggunakan dua validator ahli, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media.
- d. Penilaian kevalidan pada media kartu domino ini dilakukan dengan uji coba lapangan, yakni pada guru kelas III SD Negeri Wanajaya 05 dan siswa kelas III SD Negeri Wanajaya 05.

F. Definisi Istilah

Untuk memberikan batasan guna menghindari pembiasaan makna, maka digunakan definisi istilah sebagai berikut:

1. Kartu domino adalah kartu yang terdiri dari dua bagian kartu yang terdiri dari bagian soal dan bagian jawaban.
2. Media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan.
3. Materi bilangan pecahan disini adalah materi bilangan pecahan sederhana, yaitu pecahan biasa yang terdiri dari pembilang dan penyebut. materi pecahan disini mencakup: identifikasi penyebut dan pembilang suatu pecahan; penyelesaian soal penjumlahan pecahan berpenyebut sama; dan penyelesaian soal pengurangan pecahan berpenyebut sama