

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar (SD). “Dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya. Untuk keperluan inilah, maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karena hal ini akan mudah dilupakan siswa” (Heruman, 2010: 2). Berdasarkan penjelasan Heruman, maka sangat diperlukan kemampuan guru untuk menjelaskan dengan baik pada materi-materi pelajaran, khususnya pelajaran matematika supaya materi dapat dipahami oleh para siswa. Sehubungan dalam hal tersebut, guru dalam proses pembelajarannya dituntut memberikan pembelajaran yang menarik dan bervariasi, agar siswa tidak cepat merasa bosan dan dapat memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya dengan bermain. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ismail (2006: 128) bahwa “Melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi, dan perkembangan fisik”. Jadi, penyampaian materi yang menyenangkan dan efektif dapat disampaikan melalui permainan.

Siswa merasa senang ketika pembelajaran menggunakan media permainan. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting karena cara berpikir anak SD yang masih konkret. Menurut Piaget dalam Heruman (2010: 1) “mereka pada fase operasional konkret, kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret”. Berdasarkan pada teori Piaget yang mengemukakan bahwa siswa SD yang berumur 6-12 tahun berada pada fase operasional konkret sehingga proses pembelajaran diperlukan benda-benda yang nyata serta media dan alat bantu agar proses penyampaian materi dapat diterima oleh siswa.

Hasil wawancara awal dengan guru kelas IV SD (Guru Y) di salah satu SD Kecamatan Karanglewas, menunjukkan gambaran situasi pembelajaran matematika, dimana guru menggunakan media tetapi masih terbatas pada materi tertentu. Sebagai contoh media hanya pada materi bangun datar dan bangun ruang saja, juga materi bilangan bulat yang hanya menggunakan garis bilangan saja. Sehingga siswa kurang paham dengan materi yang disampaikan terlebih jika terdapat operasi hitung bilangan yang bernilai besar dibutuhkan latihan yang sering agar siswa dapat berhitung dengan cermat dan cepat.

Hasil wawancara peneliti kepada beberapa siswa kelas IV juga menunjukkan bahwa siswa lebih senang jika guru dalam memberikan pelajaran menggunakan media-media tertentu. Berdasarkan hasil observasi pada saat proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif dan antusias serta menikmati proses pembelajaran ketika guru menggunakan media pembelajaran apalagi saat guru memberikan permainan pada pembelajaran. Hal ini dibuktikan langsung saat peneliti melaksanakan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di salah satu SD di kecamatan Karanglewas. Siswa selalu meminta guru untuk membawa media dan memberikan permainan saat pembelajaran, karena siswa merasa senang apabila pada saat pembelajaran dapat mempraktekkan langsung dan ikut terlibat dalam pembelajaran.

Penggunaan media yang disampaikan melalui permainan dapat meningkatkan rasa senang serta antusias siswa untuk belajar. Hasil penelitian Muhammad (2014) yang telah mengembangkan Media Pembelajaran Monopoli Materi Menjumlahkan dan Mengurangkan Berbagai Bentuk Pecahan untuk Kelas V SD menunjukkan bahwa respon siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat baik karena pembelajaran monopoli memiliki kelebihan desain dan tampilan warna yang menarik serta fleksibel sehingga siswa merasa senang saat belajar menggunakan media ini. Hasil penelitian di atas dapat dipahami bahwa dalam upaya menjadikan pembelajaran matematika yang menyenangkan, penggunaan media dan pengembangannya menjadi mutlak diperlukan.

Pengembangan dapat dilakukan dengan cara memodifikasikan media yang telah ada agar lebih variatif fungsi dan kegunaannya. Penelitian ini merupakan sebuah penelitian pengembangan yang berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran matematika yang diberi nama *mathpoly*. *Mathpoly* digunakan untuk mata pelajaran matematika. Suwarningsih dan Tiurlina (2006: 184) dalam Model Pembelajaran Matematika mengemukakan bahwa “sesudah murid memahami penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan bulat positif sampai 100, akhirnya mereka dituntut untuk dapat mengerjakan dengan cepat dan cermat”. Maka pada materi bilangan bulat dibutuhkan media yang menuntut anak untuk mengerjakan soal dengan cepat dan cermat, dapat dilakukan melalui permainan untuk membina keterampilan berhitung siswa pada operasi hitung campuran bilangan bulat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan *mathpoly* pada materi bilangan bulat di kelas IV Sekolah Dasar dengan tujuan diperoleh media dan alat peraga matematika untuk membina keterampilan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi faktual pembelajaran operasi bilangan bulat sebelum dilakukan pengembangan?

2. Bagaimana bentuk pengembangan media permainan *mathpoly* pada materi bilangan bulat kelas IV di sekolah dasar?
3. Bagaimana penilaian pakar terhadap kelayakan media permainan *mathpoly* pada materi bilangan bulat kelas IV di sekolah dasar?
4. Apakah ada pengaruh pemanfaatan media permainan *mathpoly* terhadap prestasi belajar matematika?
5. Bagaimana respon guru terhadap pembelajaran menggunakan media permainan *mathpoly* pada materi bilangan bulat?
6. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media permainan *mathpoly* pada materi bilangan bulat?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengetahui kondisi faktual pembelajaran operasi bilangan bulat sebelum dilakukan pengembangan.
2. Mengetahui bentuk pengembangan media permainan *mathpoly* pada materi bilangan bulat kelas IV di sekolah dasar.
3. Mengetahui penilaian pakar terhadap kelayakan media permainan *mathpoly* pada materi bilangan bulat kelas IV di sekolah dasar.

4. Mengetahui pengaruh media permainan *mathpoly* terhadap prestasi belajar matematika.
5. Mengetahui respon guru terhadap pembelajaran menggunakan media permainan *mathpoly* pada materi bilangan bulat.
6. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media permainan *mathpoly* pada materi bilangan bulat.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang akan dilaksanakan antara lain:

1. Bagi Sekolah

Media permainan *mathpoly* dapat menjadi acuan dan pertimbangan untuk pemilihan media interaktif sebagai sarana pembinaan keterampilan siswa khususnya pada materi bilangan bulat dan pembelajaran lainnya pada umumnya.

2. Bagi Guru

- a. Media permainan *mathpoly* dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat pembelajaran menjadi menarik, meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan, melatih kemandirian dan tanggung jawab siswa.
- b. Media permainan *mathpoly* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang melatih siswa untuk meningkatkan kemampuannya dalam menghitung operasi campuran bilangan bulat.

3. Bagi Siswa

- a. Melatih kemandirian dan tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas-tugas permainannya.
- b. Mengukur kemampuan sendiri terhadap materi bilangan bulat yang dipelajarinya.

4. Bagi Peneliti

- a. Peneliti memperoleh pengetahuan serta pengalaman yang baru dalam mengembangkan media permainan *mathpoly*.
- b. Sebagai bahan pertimbangan, acuan, atau referensi bagi para peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian yang sejenis.

