

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dilaksanakan oleh seluruh manusia yang ada di muka bumi ini, pendidikan juga tidak akan ada habisnya karena pendidikan merupakan akar untuk menjadikan manusia lebih baik dari segi karakter, berpikir, dan bertindak. Pendidikan bisa didapatkan di sekolah (Formal) dari mulai TK, SD, SMP, SMA dan Perguruan tinggi. Di sekolah peserta didik akan diberikan pendidikan yang sebaik-baiknya oleh guru yang ada di sekolah melalui mata pelajaran seperti Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKN dan yang lainnya. Matematika juga dianggap mata pelajaran yang paling susah dan membosankan sehingga penggunaan media sangat penting diberikan untuk membantu dan memberikan hasil yang lebih maksimal.

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika juga merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun masih banyak peserta didik yang beranggapan bahwa Matematika merupakan mata pelajaran yang paling sulit sehingga menimbulkan kebosanan dan menjadi hal yang menakutkan. Hal ini diakibatkan oleh sebagian peserta didik yang mengalami kesulitan-kesulitan saat mengerjakan soal-soal Matematika dan kurangnya penggunaan media yang menyenangkan. Menurut Marti dalam Sundayana (2018:2):

Meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan

masalah sehari-hari. Pemecahan masalah tersebut meliputi penggunaan informasi, penggunaan pengetahuan tentang menghitung dan yang terpenting adalah kemampuan melihat serta menggunakan hubungan-hubungan yang ada.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas dan lebih di pahami oleh peserta didik maka penggunaan media sangat penting digunakan oleh guru untuk memberikan gambaran konkret dari materi perkalian dan pembagian yang disampaikan oleh guru, sehingga pembelajaran yang menggunakan media akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Pembelajaran yang tidak menggunakan media berdampak terhadap pemahaman peserta didik yang kurang mengerti terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Menurut Hamidjojo dalam Sundayana (2018:5): “Memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju”.

Konsep-konsep dalam Matematika itu abstrak, sedangkan pada umumnya peserta didik berpikir dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak, maka salah satu jembatannya agar peserta didik mampu berpikir abstrak tentang Matematika adalah dengan menggunakan media pendukung atau alat peraga. Sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual anak SD dapat menerima konsep-konsep matematika yang abstrak melalui benda-benda konkret. Untuk membantu hal tersebut dilakukan manipulasi-manipulasi obyek yang digunakan untuk belajar matematika yang lazim disebut dengan media pendukung.

Dengan adanya media pendukung atau alat peraga, peserta didik akan lebih banyak mengikuti pelajaran matematika dengan senang dan gembira sehingga

minatnya dalam mempelajari Matematika semakin besar. Peserta didik akan mudah tertarik, terangsang dan bersikap positif terhadap pembelajaran Matematika. Menurut Russeffendi dalam Sundayana (2018: 7): bahwa “Alat peraga atau media pendukung adalah alat yang menerangkan atau mewujudkan konsep matematika”.

Pada dasarnya media dan alat peraga yang digunakan untuk mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar seharusnya menggunakan media atau alat peraga yang menyenangkan seperti permainan sehingga peserta didik akan lebih tertarik. Sudono dalam Harsono (2018: 2): “Menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktekan, dan mendapatkan bermacam konsep serta pengertian tak terhitung banyaknya”.

Beberapa bentuk permainan telah banyak digunakan dalam pembelajaran Matematika, salah satunya permainan Domino Matematika. Permainan Domino Matematika yang sering digunakan dalam pembelajaran Matematika kerap disebut dengan Domat (Domino Matematika). Domino Matematika merupakan perkembangan dari permainan kartu Domino.

Sama halnya dengan bermain Domino biasa, alat peraga atau permainan Domino ini dapat dilakukan oleh peserta didik dengan cara bergantian. Setelah kartu pertama dilempar, kartu berikutnya akan mengikuti. Pada kartu domino matematika tersebut terdapat garis pembatas untuk membedakan banyaknya lingkaran pada sisi kiri dan sisi kanan.

Pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa pada mata pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian kelas II SDN Medangkamulyan Kecamatan Cikalong kurang berjalan optimal dan peserta didik

juga kurang menguasai materi perkalian dan pembagian, itu di karenakan arena dalam pelaksanaan pembelajaran tidak menggunakan media pendukung untuk menyampaikan materi dan tidak tersedianya media pendukung khususnya untuk mata pelajaran Matematika. Pembelajaran di SDN Medangkamulyan masih berpusat pada guru dan buku paket sehingga sebagian peserta didik kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran dan kurang memahami materi yang diberikan oleh guru. Mata pelajaran Matematika untuk Sekolah Dasar seharusnya menggunakan media pendukung yang lebih konkret supaya peserta didik lebih tertarik dan memahami materi yang dipelajarinya. Permasalahan tersebut menjadikan hasil belajar peserta didik menurun dan berakibat pada nilai yang kurang memuaskan.

Dari beberapa penelitian menggunakan kartu Domino Matematika banyak yang berhasil dan menjadikan hasil belajar peserta didik memuaskan sesuai yang diharapkan oleh guru maupun orangtua siswa, maka peneliti sangat tepat jika menggunakan media domino matematika. Domino matematika ini dapat meningkatkan hasil belajar meskipun pembelajaran masih kurang kondusif karena efek dari corona, sehingga peneliti sangat tertarik melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Media Domino Matematika Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Perkalian dan Pembagian di SDN Medangkamulyan”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah di SDN Medangkamulyan, diantaranya:

1. Penggunaan media di SDN Medangkamulyan kurang maksimal.
2. Kurangnya pemahaman peserta didik pada materi perkalian dan pembagian.
3. Hasil belajar yang kurang memuaskan pada materi perkalian dan pembagian.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Menjadikan peserta didik menguasai materi perkalian dan pembagian.
2. Menjadikan hasil belajar yang lebih memuaskan pada aspek kognitif.
3. Peneliti hanya menguji pengaruh media domino matematika terhadap hasil belajar matematika pada materi perkalian dan pembagian di SDN Medangkamulyan.

D. Rumusan Masalah

Sehubungan dalam identifikasi dan batasan masalah diatas, maka penelitian ini dapat diajukan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh media domino matematika terhadap hasil belajar matematika pada materi perkalian dan pembagian di SDN Medangkamulyan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh media Domino Matematika dalam meningkatkan hasil belajar pada materi perkalian dan pembagian di SDN Medangkamulyan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Domino Matematika diharapkan menjadi salah satu media pembelajaran yang meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perkalian dan pembagian di SDN Medangkamulyan.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua yang membacanya dan diharapkan dapat menjadi gambaran untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media Domino Matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar.
- 2) Membantu peserta didik dalam memahami materi Perkalian dan Pembagian.
- 3) Meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Guru

- 1) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi Perkalian dan Pembagian dengan menggunakan media Domino Matematika.
- 2) Memberikan pengalaman atau motivasi untuk guru dalam penggunaan media pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.
- 3) Meningkatkan kualitas belajar.
- 4) Menambah ilmu dan referensi untuk membuat media pendukung yang berkaitan dengan media Domino Matematika.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menambah ilmu pengetahuan bagi guru-guru SDN Medangkamulyan untuk pembuatan media Domino Matematika dan melihat serta merasakan pengaruh dalam penggunaan media Domino Matematika.
- 2) Meningkatkan semangat yang lebih baik lagi dalam memperbaiki pembelajaran di Sekolah.
- 3) Penelitian ini menjadikan bahan referensi untuk terus menciptakan media pendukung dalam menyampaikan materi pelajaran supaya lebih mudah.

