

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika diberikan kepada siswa disetiap jenjang pendidikan yang mempunyai peranan penting dalam proses berpikir siswa. Selain itu, matematika juga dapat menjadi bekal dalam kehidupan sehari-hari contoh dalam proses jual beli terdapat mata pelajaran matematika. Susanto (2016:183) menyatakan bahwa “matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol dan terlebih dahulu harus memahami konsep sebelum memanipulasi simbol-simbol”. Maka dari itu, matematika merupakan bidang studi yang harus dikuasai dengan baik oleh peserta didik terutama dimulai sejak usia sekolah dasar.

Belajar operasi hitung mulai diterapkan kepada anak ketika memasuki Sekolah Dasar. Operasi hitung yang dimaksud adalah penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Operasi hitung bilangan ini sudah diterapkan kepada anak sekolah dasar kelas 3 terutama operasi penambahan dan pengurangan. Namun dalam penerapannya, siswa cenderung merasa kesulitan dalam mengoprasikannya. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan waktu dalam pengerjaan soal antara penambahan dan pengurangan.

Berdasarkan wawancara kepada kepala sekolah dan wali kelas 3 MIS Sindangraja bahwasannya belajar operasi hitung juga memiliki hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran berlangsung yaitu kesulitan pada materi operasi pengurangan. Sehingga nilai rata-rata peserta didik dari 16 orang pada materi tersebut hanya mencapai 70 yang berarti kurang 5 dari nilai KKM

pelajaran matematika yaitu 75. Maka dari itu dalam proses pembelajaran perlu adanya media pembelajaran.

Media merupakan segala bentuk dan saluran penyampaian pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima atau dari guru ke siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan guru (Suryani, 2018: 2). Sehingga adanya media dalam proses pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran.

Dari uraian tersebut media memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran berlangsung. Dari sekian jenis pembelajaran ada satu media permainan yang menarik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pada materi operasi pengurangan yaitu permainan ludo. Ludo merupakan permainan yang digunakan secara berkelompok dan dapat dijadikan media pembelajaran. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan peserta didik. Sehingga dapat mempermudah guru untuk merangsang peserta didik untuk belajar. Permainan ludo ini dipilih karena dalam permainan ini seluruh peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Permainan ludo ini telah dimodifikasi pada komponen-komponen permainan ludo sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat menstimulasi belajar siswa dalam mempelajari operasi pengurangan. Maka dari itu pada penelitian ini peneliti akan memfokuskan pada pengembangan media permainan ludo pada materi operasi pengurangan kelas 3 di MIS Sindangraja.

B. Identifikasi Masalah

Mengacu dari berbagai hal yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan pokok yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa kurang memahami materi operasi pengurangan sehingga guru harus menjelaskan materi secara berulang-ulang terutama bagi anak yang mengalami kesulitan belajar. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata 70 sehingga kurang 5 dari nilai KKM pelajaran matematika yaitu 75.
2. Pada pembelajaran operasi pengurangan siswa kesulitan memahami materi operasi pengurangan karena kurangnya media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran.
3. Guru mengalami hambatan dan keterbatasan dalam pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti akan membatasi permasalahan agar penelitian yang akan dilakukan lebih terfokus pada media pembelajaran. Dengan menyederhanakan masalah yang ingin diteliti ini, maka secara tidak langsung penelitian yang dilakukan terbatas. Sehingga peneliti memfokuskan pada:

1. Pengembangan media permainan ludo pada operasi pengurangan saja.
2. Menguji kelayakan dan efektivitas media permainan ludo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok masalah yang disampaikan pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media permainan ludo pada materi operasi pengurangan kelas 3 MIS Sindangraja?
2. Bagaimana efektivitas media permainan ludo pada materi operasi pengurangan kelas 3 MIS Sindangraja?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media permainan ludo pada materi operasi pengurangan kelas 3 MIS Sindangraja.
2. Menguji efektivitas media permainan ludo pada materi operasi pengurangan kelas 3 MIS Sindangraja.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat Penelitian merupakan dampak dari tujuan penelitian itu sendiri. Adapun manfaat penelitian ini diantaranya:

1. Bagi Peserta didik
 - a. Membantu merangsang pembelajaran peserta didik;
 - b. Menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan.
2. Bagi Guru
 - a. Mempermudah guru menyampaikan materi saat pembelajaran berlangsung;
 - b. Menambah wawasan tentang media pembelajaran.

3. Bagi Kepala Sekolah

- a. Dapat mempermudah kepala sekolah untuk memanager sekolah;
- b. Dapat menyelenggarakan pendidikan sesuai kebutuhan peserta didik.

4. Bagi Peneliti

- a. Dapat memberikan manfaat bertambahnya ilmu pengetahuan;
- b. Mendapatkan pengalaman dalam memecahkan masalah pembelajaran yang terdapat di lapangan.

