

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media adalah bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin medius yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia kata medium diartikan sebagai “antara’ atau “sedang” (Latuheru, 1988: 14). Pengertian media pembelajaran menurut Latuheru (1988: 14) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran alat bantu untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima. Media adalah bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin medius yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia kata medium diartikan sebagai “antara’ atau “sedang” (Latuheru, 1988: 14). Pengertian media pembelajaran menurut Latuheru (1988: 14) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Berdasarkan pendapat ahli

tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran alat bantu untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima. (Maria Susanti Azi Tawa1), Efrida Ita2), 2024)

Belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh seseorang. (Abrar, A. I. P. 2015). Contohnya dalam belajar matematika kita perlu melakukan suatu hal untuk memecahkan masalahnya. Matematika merupakan ilmu yang membahas mengenai pola atau keteraturan (pattern) dan tingkatan (order). Oleh karena itu, untuk mencapai penguasaan peserta didik terhadap mata pelajaran matematika harus dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang kreatif, aktif, dan inovatif.(ARDANA, 2024).

Menurut Arsyad (2021, hlm. 47-54) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang terjadi dalam kehidupan setiap orang. Belajar merupakan ciri khas manusia, sehingga manusia dapat dibedakan dengan binatang. belajar dilakukan manusia seumur hidupnya, kapan saja dan dimana saja, baik di sekolah, kelas, rumah, jalanan, dan dalam aktu yang tidak ditentukan sebelumnya. Hasil belajar menurut Supit (2023, hlm. 6994-7003) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan yang dimaksud adalah tingkat penguasaan yang dimiliki siswa setelah melakukan pengalaman belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar.(Ii & Belajar, 2022).

Pengertian kemampuan berhitung menurut Susanto (2011;98) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya,karakteristik perkembangan dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya,sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat emningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Menurut Ratnaningsih (2013: 63) mengungkapkan bahwa kemampuan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kemampuan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkrit. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus. (Maryam, 2019).

Namun pada kenyataan dilapangan bahkan untuk anak usia 10 sampai dengan 13 tahun pun masih mengalami kesulitan dalam mengoprasikan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, baik bilangan positif ataupun negative, baik bilangan bulat atau bilangan cacah yang sering di jumpai di beberapa materi pembelajaran matematika. Oleh sebab itu diperlukan beberapa cara atau alternative untuk siswa agar dapat meningkatkan kemampuan menghitungnya agar lebih baik, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran mtematika.

Media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai alat yang memfasilitasi interaksi dua arah antara guru dan siswa,

menumbuhkan lingkungan belajar yang dinamis dan partisipatif (Fitria dkk., 2023). Integrasi teknologi melalui media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep matematika dan merangsang minat mereka pada subjek. (Nisa Maghfiroh et al., 2024).

Terdapat banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika adalah permainan Domino. Domino yang dimodifikasikan kedalam pembelajaran matematika dapat menjadi salah satu media yang dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berhitung siswa.

Pendidikan memegang peranan penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat maupun dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Sistem pendidikan secara nasional yang telah diatur pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar maupun terencana agar dapat mewujudkan proses belajar dimana para siswa dapat aktif, menumbuhkan potensi yang ada dalam dirinya dan lainnya (Inanna 2021:38). Pelaksanaan pendidikan di sekolah dasar dengan memberikan siswa sejumlah mata pelajaran yang harus dikuasi salah satunya matematika. (Handayani et al., 2023).

Berdasarkan penelitian terdahulu pada penelitian yang dilakukan oleh Elva Nopianti, pada tahun 2019 yang mengangkat judul yaitu, “Pengembangan Permainan Domino Puzzle Dalam Pembelajaran Kimia Kelas X Pada Materi Reaksi Redoks”, menjelaskan Permainan ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, membantu pemahaman konsep yang abstrak, serta membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Serta pengembangan media pembelajaran Domino Puzzle Matematika Empat Sisi yang dikembangkan oleh mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Bengkulu menjadi rujukan bagi peneliti untuk mengembangkan media domino puzzle pada materi bilangan cacah untuk meningkatkan kemampuan menghitung siswa. (Nopianti, 2019)

Dalam wawancara yang dilakukan dengan seorang guru di Desa Air Sekamanak, pada bulan Januari tanggal 7 tahun 2025 di salah satu sekolah dasar di desa tersebut dengan menanyakan beberapa pertanyaan kepada salah satu wali kelas V yang bernama ibu Iswandari beliau mengatakan bahwa matematika sudah diajarkan pada siswa sejak memasuki kelas 1 SD, adapun progres materi yang lebih cepat pada siswa seperti contohnya matematika siswa sudah diperkenalkan tentang bilangan dengan pengejaan satuan, puluhan, dan ratusan serta operasi bilangannya, namun kendala untuk matematika adalah kebanyakan siswa selalu menjawab

“ bu matematika itu sulit karna harus hitung-hitungan atau siswa banyak yang mengatakan tidak paham tentang materi yang diajarkan”, memang tidak dapat di elak bahwa siswa kebanyakan tidak menyukai matematika hal ini yang menyebabkan lambatnya perkembangan mereka pada mata pelajaran matematika, mereka lebih menyukai Prakarya atau olahraga di bandingkan belajar matematika, hal ini yang membuat tidak jarang di temui siswa yang sudah menduduki kelas V,IV bahkan jejang sekolah menengah pertama yang masih sulit melakukan kegiatan oprasi bilangan.

Dalam penelitian kali ini peneliti ingin mengembangkan suatu produk yang berbeda dari produk sebelumnya berupa permainan domino *puzzle*, di mana permainan ini merupakan permainan dalam bentuk *puzzle* yang dimodifikasi ke dalam bentuk peraturan aturan permainan domino. Alasan peneliti mengambil pengembangan dengan jenis produk domino *puzzle* yaitu karena banyaknya produk seperti permainan domino hanya digunakan untuk mencocokkan bilangan yang nilainya sama seperti contohnya 25 dengan 25 seperti halnya permainan domino atau *Gaple* yaitu mencari angka yang sama dari angka yang diberikan oleh lawan. Sehingga siswa tidak bisa mendapatkan pembelajaran dari hal tersebut karena siswa hanya mencari angka-angka yang cocok dengan angka yang diberikan oleh pemain atau lawan bermain. Sedangkan *puzzle* permainan yang dirancang agar siswa dapat

memecahkan suatu bentuk atau pola atau gambar utuh yang sudah dimodifikasi menjadi beberapa potong bagian sehingga siswa diminta untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* tersebut menjadi sebuah gambar atau sebuah simbol secara utuh.

Sehingga permainan *puzzle* merupakan salah satu permainan yang dapat mendukung siswa karena salah satu manfaat dari permainan *puzzle* sendiri merupakan meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, meningkatkan kemampuan nalar dan daya ingat serta konsentrasi.

Namun permainan domino *puzzle* yang peneliti buat yaitu di mana *puzzle* yang dibuat merupakan *puzzle* yang berisikan tentang soal-soal bilangan cacah dengan operasi bilangan cacah. Dilihat dari segi masalah yang ditemui oleh peneliti media pembelajaran domino *puzzle* ini merupakan media yang paling cocok digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan menghitung siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka penulis berupaya mengembangkan media pembelajaran pada materi bilangan cacah berbasis permainan domino *puzzle* yang ditujukan untuk membantu meningkatkan kemampuan menghitung siswa dan menjadikan media pembelajaran tersebut sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih

bermakna, aktif, bersifat komunikatif, dan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga menarik minat belajar siswa. Oleh sebab itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul; **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Domino *Puzzle* Pada Materi Bilangan Cacah Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Siswa Kelas V SD N 205 Bengkulu Utara”**.

B. Identifikasi Masalah

1. Keterbatasan Media Pembelajaran yang Menarik
2. Kebutuhan Inovasi Pembelajaran yang Sesuai dengan Karakteristik Siswa
3. Kurangnya Pemanfaatan Permainan Edukatif
4. Rendahnya kemampuan menghitung siswa dalam operasi bilangan.

C. Batasan Masalah

1. Subjek Penelitian

Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa di tingkat pendidikan tertentu (misalnya siswa sekolah dasar kelas tertentu) yang relevan dengan materi kemampuan menghitung dasar.

2. Ruang Lingkup Materi

Materi yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis permainan domino *puzzle* terbatas pada operasi hitung dasar, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

3. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan hanya berbasis permainan domino *puzzle*, sehingga tidak mencakup media atau permainan edukatif lainnya.

4. Aspek yang Diukur

Penelitian ini hanya mengukur peningkatan kemampuan menghitung siswa sebagai dampak dari penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis permainan domino *puzzle* pada materi bilangan cacah berdasarkan penilaian ahli materi dan media?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran tersebut berdasarkan tanggapan siswa dan hasil evaluasi siswa?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis permainan domino *puzzle* pada materi bilangan cacah berdasarkan respon siswa dan hasil evaluasi?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui kelayaan produk berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran berbasis permainan domino *puzzle* pada materi bilangan cacah untuk meningkatkan kemampuan menghitung siswa.
2. Untuk Mengetahui kepraktisan produk berdasarkan respon siswa dan hasil evaluasi terhadap media pembelajaran berbasis permainan domino *puzzle* pada materi bilangan cacah.
3. Untuk Mengetahui efektivitas produk berdasarkan respon siswa dan hasil evaluasi terhadap media pembelajaran berbasis permainan domino *puzzle* pada materi bilangan cacah.

F. Manfaat Penelitian

a) Manfaat Teoretis

- 1) Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang inovasi media pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan dan interaktif.
- 2) Menambah referensi terkait penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan menghitung siswa.

b) Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, menarik, dan interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Mempermudah siswa dalam memahami dan menguasai kemampuan menghitung dasar melalui media yang kreatif.

2) Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pengajaran di kelas. Membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

3) Bagi Sekolah

Mendukung pengembangan metode pembelajaran kreatif yang dapat meningkatkan prestasi akademik siswa. Mendorong inovasi dalam pembelajaran sehingga menjadi contoh praktik baik untuk diterapkan di kelas lain.

4) Bagi Peneliti Lain

Menjadi bahan referensi dan acuan untuk penelitian lebih lanjut dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan. Menginspirasi penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi media pembelajaran inovatif lainnya yang relevan.