

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang pokok pada pendidikan. Pendidikan matematika memang perlu butuh bimbingan dan arahan. Dalam pembelajaran matematika apalagi di sekolah dasar, mereka dapat berfikir secara kritis, logis dan kreatif. Belajar matematika ini menjadi peranan penting dalam segala hal. Oleh karena itu untuk menumbuhkan semangat belajar anak dalam belajar matematika.

Media Pembelajaran adalah alat bantu yang biasa digunakan untuk bahan pembelajaran, alat bantu ini digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima atau dari guru ke siswa sehingga dengan alat bantu ini dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan secara efektif dan efisien.

Pendidikan menjadi peranan yang penting bagi kehidupan manusia. Setiap manusia di seluruh dunia berhak mendapatkan pendidikan apalagi di Negara Indonesia berhak untuk mendapatkan pendidikan. Pendidikan merupakan proses pembelajaran untuk mencari pengetahuan, keterampilan, pengendalian diri, kepribadian, untuk mengembangkan potensi dirinya dalam keberlangsungan hidup. Pendidikan merupakan salah satunya dapat diperoleh melalui proses pembelajaran yang sudah diterapkan di sekolah.

Menurut Depdiknas dalam Syafrin et al., (2023:73) UU No. 20 Tahun 2003 pembelajaran merupakan proses adanya komunikasi interaksi antara

peserta didik dan guru sebagai sumber belajar di lingkungan kelas. Pendidikan bertujuan sebagai sasaran atau target yang akan dicapai dalam suatu pembelajaran yang ada di sekolah. Pada umumnya tujuan pembelajaran dipilih menjadi dua kategori yaitu tujuan pembelajaran secara umum dan tujuan pembelajaran secara khusus. Tujuan pembelajaran yang sifatnya masih umum, belum menggambarkan perilaku pembelajaran yang spesifik yang akan dicapai sedangkan tujuan pembelajaran yang secara khusus sudah lebih spesifik dengan tujuannya dan operasionalnya.

Briggs berpendapat bahwa media adalah semua alat fisik yang menyajikan serta dapat merangsang peserta didik untuk belajar, membaca buku, melihat film, mendengarkan kaset, memahami bingkai dan lain sebagainya yang menjadi contoh dalam media pembelajaran. Sapriyah, (2019: 470-477), menggambarkan terkait pembuatan media pembelajaran yang disampaikan dengan cara baik dan logis, dan cara penyampaian yang menggunakan bahasa yang santun agar peserta didik dapat menerima pembelajaran dan dapat meresap dengan baik. Allah berfirman dengan surah An Nahl ayat 125 :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ
أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : *“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan Pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”. (QS. An Nahl:125)*

Penggunaan dalam menggunakan media pembelajaran menjadi saran pendukung dalam menjalankan sebuah pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang sudah didapat. Media merupakan alat komunikasi yang mudah dipahami bagi peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran ini dapat membantu dalam tercapainya suatu pembelajaran.

Perkembangan merupakan perubahan menjadi kemajuan yang lebih baik lagi. Syamsussabri, (2013:3), menyebutkan bahwa perubahan alam menggunakan media, guru perlu melakukan pengetahuan dengan mengembangkan media ketika melakukan pembelajaran. Permasalahan yang ada disekolah yang menjadikan pembelajaran tersebut menjadi terkesan monoton dalam proses pembelajaran maka dari itu anak cenderung mudah bosan, kurang aktif, bahkan menjadi suasana kelas yang kurang hidup.

Media Pembelajaran memang sangat penting dalam menjalankan suatu pembelajaran. Guru menjadi terasa terbantu dengan adanya media pembelajaran karena dengan media pembelajaran peserta didik menjadi lebih tertarik, dan memiliki rasa ingin tahu, dan peserta didik menjadi mudah memahami materi yang diberikan pendidik/guru. Selain media pembelajaran juga menjadi minat belajar siswa dan menjadi penyampaian yang mudah bagi peserta didik. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang menjadi menarik untuk menunjang tercapainya proses pembelajaran yang maksimal.

Apalagi dalam pembelajaran matematika yang sudah dipelajari dari jenjang dasar sampai dengan jenjang menengah keatas. Matematika merupakan pembelajaran yang menunjukkan bahwa matematika pelajaran yang terkesan serius, tegang, bahkan cenderung seperti menyulitkan bagi siswa. Hal ini menjadi kurangnya motivasi dalam pembelajaran matematika, metode dan media yang lebih bervariasi lagi baik dari faktor guru itu sendiri. (Widaniati, 2015: 33).

Berdasarkan hasil survei dari guru di MI Muhammadiyah Trangsari Sukoharjo, menunjukkan bahwa dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam belajar memang sangat penting untuk bisa diperagakan atau dicontohkan. Guru menjadi merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran yang menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa. Akan tetapi yang ada disekolah media pembelajaran yang digunakan masih seadanya. Seperti bentuk bangun datar, globe, peta, buku paket dan lain sebagainya. Dengan pembelajaran yang terkesan monoton hanya menggunakan panduan buku anak-anak jadi kurang termotivasi dalam semangat belajar. Media pembelajaran menjadi bahan peranan penting penyaluran kepada siswa agar minat belajar siswa semakin bertambah. Oleh karena itu perlu dengan dikembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih maksimal.

Media kartu merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sekolah agar terkesan lebih berinovasi. Penggunaan media kartu menjadi lebih bervariasi. Peneliti menggunakan media visual yaitu kartu

bilangan. Media manipulatif kartu bilangan yang nantinya akan dikembangkan untuk disampaikan dengan memperdalam materi pada pembelajaran matematika. Penggunaan media manipulatif kartu bilangan dapat diterapkan juga di pelajaran yang lain juga (Aprinawati, 2017:123).

Menggunakan media manipulatif kartu bilangan dapat membantu kinerja otak menjadi lebih fokus, berfikir kritis, dapat memberikan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien sehingga apa yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran menjadi peran penting untuk perkembangan peserta didik agar ilmu yang pendidik berikan dapat terserap dan tersampaikan dengan baik (Sapriyah, 2019: 470).

Pembelajaran matematika yang menjadi hambatan dan dianggap menjadi kesulitan oleh sebagian peserta didik menjadikan anak tidak senang dengan pelajaran tersebut. Namun pendidik ingin lebih menambah motivasi semangat belajar lagi dengan menggunakan media pembelajaran matematika menggunakan media manipulatif kartu bilangan supaya anak menjadi lebih aktif lagi dan lebih bervariasi dalam menggunakan media tersebut.

Saat ini media pembelajaran yang digunakan di MI Muhammadiyah Trangsari Sukoharjo masih terbatas pada buku paket dan alat bantu sederhana seperti gambar, penggaris ataupun papan tulis, yang membuat pembelajaran terkesan monoton. Berdasarkan hasil observasi awal, di sekolah tersebut belum pernah diterapkan media manipulatif kartu bilangan sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada

potensi untuk mengembangkan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Selain itu, masih ada siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, terutama materi pecahan sederhana. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, pengembangan media manipulatif kartu bilangan diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu mereka memahami pembelajaran matematika dengan cara yang lebih menyenangkan.

Dengan menggunakan media manipulatif kartu bilangan, siswa tidak hanya akan lebih tertarik dalam belajar, tetapi juga akan lebih mudah memahami karena mereka dapat secara langsung memanipulasi dan mencocokkan kartu sesuai dengan guru ajarkan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media manipulatif kartu bilangan sebagai alat bantu pembelajaran matematika di kelas III MI Muhammadiyah Trangsari Sukoharjo serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Hal yang perlu dikembangkan menggunakan media manipulatif kartu bilangan. Media ini dikembangkan agar anak lebih berperan aktif dan lebih bervariasi menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik. Sehingga nilai yang didapat peserta didik lebih maksimal dengan menggunakan media manipulatif kartu bilangan yang diterapkan ketika pembelajaran berlangsung. Maka dari

itu media manipulatif kartu bilangan tidak hanya digunakan dalam satu materi saja namun dapat dikembangkan lagi pada materi-materi yang lainnya juga.

Maka dari itu berdasarkan latar belakang diatas peneliti akan melakukan penelitian pengembangan media dengan judul **“Pengembangan Media Manipulatif Kartu Bilangan Pada Pembelajaran Matematika Kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Trangsan Sukoharjo Tahun Ajaran 2024/2025”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka Identifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran matematika yang belum optimal. Perlu adanya variasi dan kreatifitas dari guru dalam menciptakan media pembelajaran matematika.
2. Proses pembelajaran matematika selama ini masih menggunakan media pembelajaran yang ada disekolah, sehingga ketika pembelajaran masih ada yang belum aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika.
3. Dengan metode pembelajaran yang ada disekolah menjadikan anak kurang termotivasi dalam belajar matematika.
4. Media pembelajaran yang seadanya menjadikan anak yang kurang motivasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti ingin mengupas terkait penggunaan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika

yang pastinya membutuhkan inovasi dan pengembangan media untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan mendapatkan penilaian yang terbaik. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu dengan media manipulatif kartu bilangan, media ini dipilih karena menarik, inovatif karena mampu memberikan kesan yang aktif bagi peserta didik.

Pengembangan media manipulatif kartu bilangan ini didasarkan dari aspek kelayakan media yaitu memperhatikan keefektifan, sangat mudah digunakan, dan praktis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang seperti yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas media manipulatif kartu bilangan dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas 3 pada pembelajaran matematika di MI Muhammadiyah Trangsan Sukoharjo Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana pengembangan media manipulatif kartu bilangan dapat pemahaman siswa kelas 3 pada pembelajaran matematika di MI Muhammadiyah Trangsan Sukoharjo Tahun Ajaran 2024/2025?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui media manipulatif kartu bilangan efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas 3 pada pembelajaran matematika di MI Muhammadiyah Trangsan Sukoharjo Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media manipulatif kartu bilangan dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas 3 pada pembelajaran matematika di MI Muhammadiyah Trangsan Sukoharjo Tahun Ajaran 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

Peneliti melakukan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dirancang guna dapat menghasilkan pembelajaran media manipulatif kartu bilangan yang dapat menarik dan meningkatkan minat belajar siswa serta mempermudah pemahaman dalam mempelajari pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam menambahkan skill guru dalam membuat media pembelajaran matematika.

b. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa sehingga kompetensi dalam mata pelajaran Matematika

c. Bagi pihak lain

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait yang membutuhkan seperti kepala sekolah dan dewan pendidikan sebagai masukan dalam menyusun program peningkatan kualitas sekolah.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media manipulatif berupa kartu bilangan untuk pembelajaran Matematika kelas III di MI Muhammadiyah Trangsari Sukoharjo. Spesifikasi yang diharapkan dari media ini adalah sebagai berikut:

1. Berbentuk Kartu Visual Interaktif

Media terdiri dari kartu-kartu berwarna yang menampilkan bilangan bulat dan pecahan sederhana, lengkap dengan gambar ilustratif dan simbol matematika untuk mendukung daya tarik visual dan pemahaman siswa.

2. Mendukung Pembelajaran Aktif dan Praktis

Setiap kartu dirancang agar dapat digunakan secara langsung oleh siswa untuk kegiatan observasi, eksplorasi, dan praktik manipulatif, seperti mencocokkan bilangan, menyusun urutan bilangan, dan menyelesaikan operasi matematika secara berpasangan atau berkelompok.

3. Sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum 2013

Materi yang terdapat dalam media telah disesuaikan dengan KD 3.2 dan 4.2, yakni menjelaskan dan menggunakan bilangan cacah serta pecahan sederhana dalam konteks garis bilangan. Kartu-kartu dirancang

untuk mengakomodasi indikator pembelajaran seperti identifikasi, representasi, dan penggunaan pecahan sederhana secara konkret.

4. Didukung dengan Desain Edukatif dan Aksesibel

Kartu dicetak menggunakan bahan kertas art carton ukuran A6 yang dilaminasi agar tahan lama, dengan teks dan gambar yang jelas, ukuran huruf proporsional, dan warna yang kontras agar mudah dibaca oleh siswa kelas III.

5. Dapat Digunakan untuk Berbagai Model Pembelajaran

Media ini dirancang fleksibel agar bisa diaplikasikan dalam model pembelajaran seperti kooperatif, bermain sambil belajar, dan berbasis aktivitas, sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar.

6. Diproduksi dengan Aplikasi Canva

Untuk memastikan kualitas visual, desain media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva sehingga tampilan menjadi menarik, modern, dan mudah disesuaikan kembali oleh guru.

7. Mendukung Peningkatan Keterlibatan dan Pemahaman

Media ini ditujukan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, membangun pemahaman konseptual, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi matematika secara konkret, menyenangkan, dan bermakna.