

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak dapat terpisahkan dalam kehidupan manusia. Dengan belajar manusia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Tanpa belajar manusia tidak dapat memenuhi kebutuhannya. Sedangkan dalam kehidupan sehari-hari manusia membutuhkan ilmu yang hanya didapat dengan belajar. Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.<sup>1</sup> Artinya proses belajar harus menghasilkan perubahan. Perubahan tersebut bisa terjadi karena sengaja maupun tidak sengaja. Dari proses belajar tersebut muncullah evaluasi yang nantinya akan menghasilkan satu nilai yang disebut dengan hasil belajar.

Hasil belajar tersebut sering digunakan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami suatu pelajaran. Semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh oleh siswa, maka semakin tinggi pula tingkat pemahaman siswa dalam memahami suatu materi, begitupula sebaliknya. Untuk memperoleh hasil belajar yang diharapkan maka perlu adanya kegiatan pembelajaran yang tepat dan menarik.

---

<sup>1</sup> Yasin Yusuf dan Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan metode Ular Tangga*, (Jakarta, Visi Media, 2011), hlm: 7

Pembelajaran yang menarik akan diikuti oleh siswa sehingga pembelajaran tersebut terkesan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan sendiri dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang cocok dengan suasana yang terjadi dalam diri siswa. Jika siswa tidak senang, pasti mereka tidak akan memperhatikan. Sehingga siswa akan menjadi pasif, jenuh, dan bersikap masa bodoh terhadap pelajaran tersebut. Untuk menanganinya, guru memerlukan seni tersendiri dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelum memulai pembelajaran tentunya memerlukan perencanaan terlebih dahulu, dalam hal ini guru sebagai penyampai materi memiliki kewajiban membuat perencanaan. Perencanaan pembelajaran merupakan proses pengambilan keputusan hasil berpikir secara rasional tentang sasaran dan tujuan pembelajaran tertentu, yakni perubahan perilaku serta rangkaian kegiatan yang harus dilaksanakan sebagai upaya pencapaian tujuan tersebut dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada.<sup>2</sup> Komponen perencanaan pembelajaran setidaknya terdiri atas beberapa unsur diantaranya yaitu: siswa, tujuan, kondisi, sumber-sumber belajar, serta hasil belajar. Kelima komponen ini harus saling terkait agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, maka siswa harus menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi maka perlu media pembelajaran. Dengan media pembelajaran siswa akan mudah dalam menerima materi.

---

<sup>2</sup> Wina Sanjaya, perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran , ( Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm: 28

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang amat sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang bertujuan untuk lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.<sup>3</sup> Pemakaian media pembelajaran dalam proses mengajar dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu. Penggunaan media pada siswa sekolah dasar dirasa sangat perlu adanya. Mengingat pada tahapan tersebut menurut teori kognitif Piaget anak pada tahap operasional kongkret, dimana pada tahapan ini anak dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang kongkrit dan mengklasifikasikan benda-benda dalam bentuk yang berbeda-beda.<sup>4</sup> Dengan media pembelajaran kegiatan pembelajaran akan terkesan menarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran umumnya pada mata pelajaran yang dianggap sulit. Hal ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar.<sup>5</sup> Sebagian siswa menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan, dengan adanya fenomena ini perlunya adanya tindakan seperti penggunaan media pembelajaran agar siswa tidak merasa takut dan kesulitan lagi dalam belajar matematika. Seperti yang diketahui bahwa matematika merupakan ilmu pasti yang bisa

---

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta, Raja Grafindo Persada, 1997), hlm: 2

<sup>4</sup> Desmita, *Psikologi pengembangan*, (Bandung Remaja Rosdakarya, 2010), hlm: 47

<sup>5</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung, Citra Aditya Bakti, 1994), hlm: 16

dikatakan menjadi induk ilmu dari segala ilmu pengetahuan.<sup>6</sup> Di Indonesia matematika disebut dengan ilmu pasti dan ilmu hitung. Dikatakan ilmu hitung karena di dalam matematika terdapat operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan sebagainya. Di sekolah dasar operasi hitung ini sudah mulai diajarkan pada para siswa sejak masih di bangku kelas 1.

Siswa sekolah dasar ( SD) yang umumnya berkisar antar 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Dimana kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat kongkret. Dari usia-usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek kongkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Oleh karena itu dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya media guna membantu siswa memahami materi.

Siswa membutuhkan model pembelajaran yang efektif untuk melaksanakan pembelajaran pemahaman konsep dasar perkalian menggunakan Media *Dakon Berhitung*. Suatu proses pembelajaran akan berjalan dengan baik ketika guru mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan bervariasi. Model yang tepat untuk konsep dasar perkalian

---

<sup>6</sup> Abdul halim Fathani, *Matematia Hakikat & Logika*, ( Yogyakarta, Ar-Ruzz media:2009) hlm:19

ini adalah model pembelajaran take and give, karena model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang dilakukan bersama teman, saling memberikan informasi kepada teman, sehingga anak lebih mudah dalam memahami suatu materi.

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan salah satu guru mata pelajaran Matematika di MI Nurul Ulum Sukorejo Bojonegoro bahwa memang dalam kegiatan pembelajaran matematika memerlukan media untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi, contohnya saja pada pembelajaran perkalian di kelas II. Perkalian merupakan penjumlahan berulang, meskipun konsep ini terdengar sederhana namun ada sebagian siswa yang masih kesulitan untuk memahaminya. Selama ini dalam pembelajaran perkalian guru menggunakan teknik menghafal untuk mempelajari perkalian. Seperti yang diketahui menghafal adalah telah masuk dalam ingatan tentang pelajaran atau dapat mengucapkan diluar kepala tanpa melihat buku atau catatan. Metode menghafal ini memiliki kelebihan seperti pengetahuan yang diperoleh oleh siswa tidak akan mudah hilang karena sudah dihafalnya. Disamping kelebihannya yang tidak akan mudah hilang metode ini kurang tepat diberikan kepada siswa yang memiliki latar belakang berbeda-beda dan membutuhkan perhatian yang lebih.<sup>7</sup> Seperti yang diketahui bahwa dalam satu kelas terdiri dari berbagai macam karakter siswa dan latar belakang yang berbeda-beda.

---

<sup>7</sup> <http://makalah-Iin.blogspot.co.id>. Diakses pada tanggal 20/04/2019

Oleh karenanya diperlukan berbagai macam metode dan media agar siswa tidak jenuh sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dengan adanya fenomena ini peneliti ingin mengembangkan media dakon berhitung. Media dakon berhitung merupakan media pembelajaran yang menyajikan cara berhitung dengan menggunakan sebuah permainan jadu yaitu dakon. Dengan menggunakan dakon berhitung ini siswa akan lebih mudah untuk belajar memahami arti perkalian dengan memasukkan biji-biji pada lubang dakon. Selain itu media dakon berhitung ini didesain semenarik mungkin dengan pemilihan warna, dan gambar yang terdapat pada dakon sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar, tidak hanya itu dengan dakon berhitung siswa akan memiliki pengalaman langsung dalam menghitung hasil perkalian dari biji-biji yang sudah dimasukkan pada lubang dakon. Berdasarkan paparan latar belakang diatas bahwasannya peneliti menginginkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Dakon Berhitung pada Materi Konsep Dasar Perkalian yang Dipadukan dengan Model Pembelajaran *Take and Give* kelas II MI Nurul Ulum Sukorejo Bojonegoro”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat dirumuskan permasalahan pengembangan media pembelajaran dakon berhitung, sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas pada Media Pembelajaran Dakon Berhitung materi konsep dasar perkalian yang dipadukan dengan Model pembelajaran *Take and Give* yang dibenarkan menurut kebenaran konsep ?
2. Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran Dakon Berhitung materi konsep dasar perkalian yang dipadukan dengan Model Pembelajaran *Take and Give* yang terbagi menjadi :
  - a. Bagaimana keterlaksanaan Media Pembelajaran Dakon Berhitung materi konsep dasar perkalian yang dikembangkan ?
  - b. Bagaimana hambatan Media Pembelajaran Dakon Berhitung materi konsep dasar perkalian yang dikembangkan ?
3. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran Dakon Berhitung materi konsep dasar perkalian yang dipadukan dengan Model Pembelajaran *Take and Give* yang terbagi menjadi :
  - a. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran Matematika setelah menggunakan Media Pembelajaran Dakon Berhitung ?
  - b. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran Dakon Berhitung ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menjelaskan validitas pada Media Pembelajaran Dakon Berhitung materi konsep dasar perkalian yang dipadukan dengan Model

Pembelajaran *Take and Give*”. yang dibenarkan menurut kebenaran konsep.

2. Mendeskripsikan kepraktisan Media Pembelajaran Dakon Berhitung materi konsep dasar perkalian yang dipadukan dengan Model Pembelajaran *Take and Give*”. yang terbagi menjadi :
  - a. mendeskripsikan keterlaksanaan Media Pembelajaran Dakon Berhitung materi konsep dasar perkalian yang dikembangkan.
  - b. Mendeskripsikan hambatan Media Pembelajaran Dakon Berhitung yang dikembangkan.
3. Mendeskripsikan keefektifan Media Pembelajaran Dakon Berhitung materi konsep dasar perkalian yang dipadukan dengan Model Pembelajaran *Take and Give*”. yang terbagi menjadi :
  - a. Mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran Matematika setelah menggunakan Media Pembelajaran Dakon Berhitung.
  - b. Mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran Dakon Berhitung.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian ini memberikan manfaat :

1. Bagi lembaga
  - a. Bagi instansi kampus IAI Sunan Giri



Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan menjadi alat pengumpul data tentang media pembelajaran yang efektif dan efisien sebagai bentuk turut serta mengembangkan pendidikan di Indonesia berkualitas.

b. Bagi lembaga MI Nurul Ulum Sukorejo

Memberikan kontribusi yang berguna dalam mengembangkan pembelajaran ke arah yang lebih baik melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat mengaktualisasikan potensi yang dimiliki siswa secara maksimal dan membentuk siswa yang berintelektual tinggi serta berprestasi demi meningkatkan mutu madrasah ibtidaiyah.

2. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Diharapkan mampu menjadi rujukan bagi peneliti lain dalam pengembangan media pembelajaran matematika materi perkalian merupakan penjumlahan yang berulang.

3. Bagi penulis

Sebagai wadah untuk mengembangkan diri dalam meningkatkan kompetensi dan kepekaan terhadap masalah pembelajaran, serta dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran matematika dalam kelas.

## **E. Orisinalitas Penelitian**

Setelah dilakukan telaah beberapa penelitian, terdapat penelitian terdahulu yang terkait dengan tema yang akan di teliti, antara lain :

1. Pengaruh Penggunaan Kartu Dienes Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Kelas II MI Miftahul Huda Bacem Kabupaten Blitar. (*Himmatul 'Ilma Arisa.-PGMI-UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*). Bertujuan untuk mengetahui pengaruh kartu dienes terhadap pemahaman konsep perkalian.

**Tabel 1.1** Pesamaan dan perbedaan Penelitian (1)

No	Kriteria	Penelitian Himmatul	Penelitian peneliti
1	Persamaan	Sama-sama pemahaman konsep dasar perkalian, sama-sama kelas II	
2	Objek	Sama-sama pemahaman konsep dasar perkalian	
3	Metode Penelitian	Kuantitatif	Pengembangan (4-D)
4	Pelaksanaan Penelitian	Tidak Ada	Model take and Give
5	Media	Kartu Dienes	Dakon Berhitung

2. Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian Bilangan Bulat Menggunakan Media Wayang matika. (*Jurnal penelitian Dosen Universitas Kanjuruhan Malang, 2016*). Bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep perkalian dan pembagian bilangan bulat.

**Tabel 1.2** Pesamaan dan perbedaan Penelitian (2)

No	Kriteria	Penelitian Dosen	Penelitian peneliti
1	Persamaan	Sama–sama pemahaman konsep dasar perkalian,	
2	Objek	Pemahaman konsep dasar perkalian bilangan bulat	Pemahaman konsep dasar perkalian
3	Metode Penelitian	PTK	Pengembangan (4-D)
4	Pelaksanaan Penelitian	Tidak Ada	Model take and Give
5	Media	Wayangmatika	Dakon Berhitung

3. Pengembangan Media Pembelajaran Benteng Matematika yang dipadukan dengan Strategi RQS. (Midya Yuli Amreta, M.Pd.2019, Penelitian Dosen IAI Sunan Giri Bojonegoro). Bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat dengan media Benteng Matematika yang dipadukan dengan Strategi RQS.

**Tabel 1.3** Pesamaan dan perbedaan Penelitian (3)

No	Kriteria	Penelitian Midya	Penelitian peneliti
1	Persamaan	Sama–sama penelitian pengembangan	
2	Objek	Operasi Hitung Campurab Bilangan Bulat	Pemahaman Konsep Dasar Perkalian

3	Metode Penelitian	Pengembangan (4-D)	Pengembangan (4-D)
4	Pelaksanaan Penelitian	Strategi RQS	Model take and Give
5	Media	Bentengan Matematika	Dakon Berhitung

