

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari di semua jenjang pendidikan. Matematika dapat membuat siswa berpikir logis dan kritis, dengan belajar matematika siswa dapat memecahkan masalah dengan mudah. Matematika adalah salah satu ilmu untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumen serta membantu memecahkan masalah sehari-hari.² Hal ini sependapat dengan Mulyono yang mengemukakan bahwa matematika sebagai Bahasa *universal* yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat dan mengkomunikasikan ide, elemen dan kuantitas.³ Oleh karena itu, matematika sebagai dasar perlu dikuasai dengan baik oleh siswa terutama sejak Sekolah Dasar.

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sangatlah penting diajarkan karena konsep-konsep yang disajikan di Sekolah Dasar adalah dasar atau pondasi awal dari perhitungan matematika. Konsep-konsep matematika di Sekolah Dasar akan digunakan untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Namun, kenyataannya, matematika adalah pelajaran yang kurang diminati oleh Sebagian peserta didik. Peserta didik berpendapat bahwa pembelajaran matematika terlalu rumit. Bagi siswa Sekolah Dasar,

² Yeti E.Y.S, *Model Pembelajaran Inovatif untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas VI Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020.

³ Mulyono Abdurrahman, *Peserta didik Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2012.

matematika bermanfaat untuk kehidupan dilingkungannya, untuk mengembangkan cara berpikirnya, dan mempelajari ilmu-ilmu yang berkaitan dengan pembelajaran matematika. Kegunaan atau manfaat matematika bagi para siswa Sekolah Dasar merupakan sesuatu yang jelas dan tidak perlu diragukan lagi, lebih-lebih di era pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.⁴

Matematika adalah ilmu pasti dan mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat dilihat dari adanya mata pelajaran matematika disetiap jenjang Pendidikan, mulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi. Meskipun matematika berperan dalam kehidupan sehari-hari, pemahaman terhadap konsep-konsep dalam matematika dikatakan cukup sulit.

Karena dalam hal tersebut siswa dituntut agar mengembangkan kemampuan berfikir logis, sistematis, mengkomunikasikan gagasan, dan memecahkan sebuah masalah dalam kehidupan sehari-hari serta dapat menumbuhkan penalaran siswa dan digunakan untuk perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi. Maka dari itu, sekolah sangat berperan dalam hal memberikan pemahaman mengenai matematika sehingga dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa disadari bahwa dalam kehidupan sehari-hari selalu bergantung dengan hal yang berkaitan

⁴ Nur Rahmah, 'Hakikat Pendidikan Matematika', *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1.2 (2018), 1-10 <<https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>>.

dengan perhitungan matematika. Sebagaimana dalam Al-Qur'an surat Al-Kahfi ayat 25:

وَلَبِثُوا فِي كَهْفِهِمْ ثَلَاثَ مِائَةٍ سِنِينَ وَازْدَادُوا تِسْعًا

Dan mereka tinggal dalam gua mereka untuk waktu yang cukup lama dan sembilan tahun (lagi).

Dari ayat diatas dijelaskan bahwa dalam kehidupan sehari-hari selalu menggunakan perhitungan matematika. Jadi, terlihat jelas bahwa matematika merupakan suatu bidang pengetahuan yang sangat penting dan tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia.

Pada pembelajaran matematika harus ada keterkaitan antara pengalaman belajar siswa sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan. Hal ini sesuai dengan “pembelajaran spiral”. Dalam matematika, setiap konsep berkaitan dengan konsep yang lain. Oleh karena itu, siswa harus lebih banyak diberi kesempatan untuk melakukan keterkaitan tersebut.

Peserta didik diharapkan dalam proses pembelajaran matematika dapat lebih memahami materi yang disampaikan, sehingga upaya dalam proses pembelajaran perlu dapat perhatian. Keberhasilan dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada metode pembelajaran yang digunakan namun juga bergantung pada media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran juga merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran, karena dapat memudahkan siswa dan pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam perencanaan

pembelajaran. Selain itu, Penggunaan media secara aktif akan memungkinkan berkontribusi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.⁵ Selain itu, media pembelajaran merupakan bagian yang harus ada di dalam Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) atau sub tema yang dilaksanakan disetiap satu kali pertemuan ataupun lebih.⁶

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Safinatun Najah Kalitidu dalam proses pembelajaran dikelas tidak menggunakan media pembelajaran. Di sekolah tersebut hanya menggunakan pedoman buku paket dan buku tematik sehingga siswa sulit untuk memahami pembelajaran Matematika.⁷ Untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran Matematika diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Inayah Dkk yang berjudul “Pengembangan Pembelajaran *Candy Land* Berbasis Kearifan Lokal dalam pembelajaran Pkn” menjelaskan bahwa media pembelajaran *Candy Land* berbasis kearifan lokal memenuhi kriteria valid atau layak digunakan.⁸

⁵ Nurul Hasanah, Azrina Purba, and Kiki Pratama Rajagukguk, ‘The Development of LKPD Multimedia Using Problem-Based Learning Model to Improve Critical Thinking Ability of Elementary School Students’, Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal), 4.3 (2021), 6813–20.

⁶ Nurul Hidayah, ‘Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar’, Ejournal.Radenintan.Ac. Id, 2 (2015), 33–49.

⁷ Hasil Obsevasi di MI Safinatun Najah Kalitidu Bojonegoro, Hari Selasa 20 Februari 2023 Pukul 09.00-10.00.

⁸ Pamungkas. S. I & Muslim. H. A. Pengembangan media pembelajaran Candy Land berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran PKN. Jurnal Edupena, (4)1. 2023.

Dengan minimnya penggunaan media pembelajaran disekolah menjadikan satu permasalahan yang sangat penting. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di MI Safinatun Najah Kalitidu dalam mengembangkan media pembelajaran *Candy Land* yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam menyelesaikan materi penjumlahan dan pengurangan.

Candy Land memberikan banyak inspirasi dalam kehidupan sehari-hari dengan mengangkat *Candy Land* sebagai *games* yang peneliti kembangkan dengan tujuan agar setiap jalur yang ditempuh untuk sampai pada tujuan atau garis finish. Permainan *Candy Land* ini dilakukan siswa dengan bekerjasama dan saling membantu satu sama lain dalam mencapai garis finish. *Candy Land* adalah permainan papan atau lebih dikenal dengan *board game* adalah jenis permainan *konvensional* yang telah ada sejak lama. *Candy Land* umumnya dimainkan oleh 4 orang dengan tujuan kemenangan adalah membuat pemain yang lain kalah atau mencapai tujuan akhir terlebih dahulu. Namun, baru-baru ini *Candy Land* telah digunakan sebagai permainan untuk kesenangan saja, tetapi juga sebagai media belajar.

Karena kurangnya semangat siswa dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan serta kurangnya media yang memadai bagi pendidik dalam melakukan proses pembelajaran dan menjadikan siswa kurang memahami materi, dengan adanya permasalahan tersebut maka penulis mengembangkan media pembelajaran *Candy Land* untuk

menjadikan siswa lebih paham dan semangat dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut mengenai penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Candy Land* pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas III MI Safinatun Najah Kalitidu**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang akan dipaparkan di penelitian ini bisa dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Candy Land* pada mata pelajaran matematika materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas III MI Safinatun Najah Kalitidu?
2. Bagaimana hasil pengembangan media *Candy Land* pada mata pelajaran matematika materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas III MI Safinatun Najah Kalitidu?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memperoleh hasil sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui desain perkembangan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran *Candy Land* pada materi Penjumlahan dan Pengurangan di kelas III MI Safinatun Najah Kalitidu

2. Untuk Mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran *Candy Land* materi Penjumlahan dan Pengurangan di kelas III MI Safinatun Najah Kalitidu.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan oleh peneliti :

1. Manfaat Teoritis

Secara teori media pembelajaran *Candy Land* dapat meningkatkan kualitas hasil belajar, sehingga diharapkan dapat memberikan dukungan teori untuk penelitian selanjutnya yang terkait dengan pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk peserta didik

Memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran matematika, khususnya materi penjumlahan dan pengurangan melalui media *Candy Land*, karena dengan media ini proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan anak menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

- b. Untuk pendidik

Pendidik akan memperoleh pengalaman dan referensi baru tentang pengembangan media *Candy Land* selama proses pembelajaran. Sehingga para pendidik mengetahui tentang pentingnya media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam menyelesaikan masalah dan menginspirasi pendidik untuk lebih

mengembangkan media pembelajaran *Candy Land* dapat membantu pendidik dalam mengatasi kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran.

c. Untuk sekolah

Pengembangan media *Candy Land* dapat meningkatkan mutu Pendidikan di sekolah, serta dapat menambah referensi dalam pembelajaran.

d. Untuk peneliti

Penelitian ini digunakan untuk menambah pengalaman, melalui penelitian ini para peneliti dapat menambah referensi dan pengetahuan yang lebih luas dalam hal upaya mengembangkan suatu media pembelajaran yang kelak ketika menjadi seorang guru menggunakan media permainan *Candy Land* dalam berbagai materi penjumlahan dan pengurangan.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini memiliki perbedaan dengan media yang sebelumnya yaitu media *Candy Land* yang sebelumnya hanya menggunakan gambar dan kotak petak. Peneliti memodifikasi dengan banyak gambar serta ada penambahan kartu untuk menambah wawasan peserta didik. Peneliti juga menambahkan buku pedoman penggunaan media untuk memudahkan siswa dalam menggunakan media.

Dengan adanya modifikasi yang dilakukan oleh peneliti diharapkan media dapat dimainkan dengan lebih mudah memahami dan cara

menyampaikan serta cara bermainnya tidak membuang waktu, sehingga dapat lebih praktis.

Bahan yang digunakan untuk membuat produk pembelajaran media pembelajaran *Candy Land*:

1. Papan dari kayu yang berukuran kurang lebih 65×65 cm berbentuk persegi dan dilapisi dengan akrilik
2. Terdapat petak yang memiliki gambar
3. Buku pedoman penggunaan media, yang berukuran A4
4. Pion yang terbuat dari akrilik berbentuk angka 1 sampai 4
5. Dadu yang terbuat dari plastik
6. Kartu permainan terdiri dari 3 soal dan 1 kartu hukuman.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Tujuan pembelajaran matematika Sekolah Dasar adalah untuk mencapai standart kemampuan dasar yang harus dipenuhi siswa. Kegiatan pembelajaran matematika tidak hanya berorientasikan pada penguasaan materi matematika, tetapi juga memposisikan materi matematika sebagai alat dan prasarana bagi siswa untuk memperoleh Kemampuan Standart Kompetensi lulusan matematika yaitu:

1. Memahami konsep sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah, menyelesaikan operasi matematika dan sifat-sifatnya, serta menerapkannya dalam menyelesaikan masalah sehari-hari.

2. Memahami bentuk operasi hitung penjumlahan dan bentuk operasi hitung pengurangan dan menerapkannya pada saat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
3. Memahami konsep operasi hitung pada bilangan cacah dan menerapkannya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
4. Memahami konsep penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah untuk menentukan letak benda serta mengaplikasikannya untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman para pembaca dalam memahami perbedaan sudut pandang dalam penelitian, maka penulis perlu menjelaskan. Adapun penjelasan secara istilah yang terkandung dalam judul penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan Media

Pengembangan adalah suatu cara untuk membuat produk dan mengubah sesuatu yang baru, baik media maupun model menjadi lebih baik. Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik serta untuk mempermudah dalam penyampaian pesan ataupun informasi dari pendidik kepada peserta didik. Media merupakan sebuah alat yang berfungsi serta dipergunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran dan alat atau sarana serta dipergunakan oleh para pendidik

untuk menyampaikan materi pelajaran tertentu dalam bentuk transfer *knowledge* dengan bantuan media tertentu.

2. Media *Candy Land*

Media *Candy Land* adalah media yang dapat digunakan dengan cara bermain sehingga membuat peserta didik senang, tidak mudah bosan dan mempermudah peserta didik dalam mengerjakan soal-soal dari materi yang sudah diajarkan.

3. Penjumlahan dan pengurangan

Operasi hitung penjumlahan merupakan operasi dasar matematika dengan cara menjumlahkan atau menambahkan dua bilangan menjadi sebuah bilangan. Operasi hitung pengurangan adalah operasi dasar matematika yang dilakukan oleh siswa dengan mengurangi dua buah bilangan menjadi sebuah bilangan.

H. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian ini berisi penyajian teori tentang perbedaan dan persamaan yang telah diteliti antara peneliti-peneliti sebelumnya. Dengan tujuan untuk menghindari adanya suatu pengulangan kajian dalam hal-hal yang dianggap sama. Penelitian pengembangan media *Candy Land* dengan mata pelajaran matematika di MI ini diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran dan pemahaman peserta didik mengenai mata pelajaran matematika dengan nyaman dan menyenangkan. Setelah dilakukan telaah beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan tema yang akan di teliti antara lain.

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

Judul penelitian	Nama peneliti	Persamaan	Perbedaan
Pengembangan Permainan <i>Candy Land</i> sebagai Media Pembelajaran Tematik pada Tema Peristiwa Alam Subtema Musim Kemarau Siswa Kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang 2015.	Beauty Eka Bhuaneswari DG Fitria	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan media <i>Candy Land</i>. 2. Menggunakan model penelitian yang sama yaitu <i>R&D</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan materi yang berbeda 2. Menggunakan objek penelitian yang berbeda tingkatan kelas
Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi sistem saraf. 2019. ⁹	Nurfadilah Salam, Saferi, Jamilah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan metode pengembangan yang sama yaitu <i>R&D</i>. 2. Mengembangkan papan permainan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang dibahas berbeda 2. Bentuk desain produk yang dibuat berbeda
Pengembangan Media Ular Tangga pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan kelas I. 2022. ¹⁰	Natalia Desmi Swastantri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan model penelitian yang sama yaitu <i>R&D</i> 2. Materi yang dibahas sama 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan objek penelitian yang berbeda 2. Desain produk berbeda
Pengembangan Pembelajaran <i>Candy Land</i> Berbasis Kearifan Lokal	Inayah Saksesia pamungkas, Aji heru muslim	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan model penelitian yang sama yaitu <i>R&D</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan materi yang berbeda

⁹ Salam. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi sistem saraf. 2019.

¹⁰ Ariana, Mega Putri Permatasari, Ismail Marzuki dalam Penelitian Pengembangan Media Ular Tangga pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan kelas I. 2022.

dalam pembelajaran Pkn.2023. ¹¹		2. Menggunakan Model <i>ADDIE</i>	2. Bentuk desain produk yang berbeda
--	--	-----------------------------------	--------------------------------------

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan suatu gambaran yang jelas mengenai arah penelitian skripsi pengembangan *Candy Land* ini, maka peneliti akan menjabarkan sistematikanya. Sistematika penulisan ini akan dapat mempermudah untuk memahami jalan pikiran penulis dalam menyelesaikan permasalahan yang ada, penulisan proposal skripsi dibagi dalam lima bab, dan setiap bab dibagi dalam sub bab:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan pendahuluan yang berisi, (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan pengembangan, (d) manfaat pengembangan, (e) spesifikasi produk, (f) ruang lingkup pengembangan, (g) definisi oprasional, (h) orisinalitas penelitian (i) sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini memaparkan teori yang berisi (a) pengembangan media pembelajaran, (b) pengembangan media *Candy Land*, (c) opeasi hitung bilangan cacah (d) spesifikasi produk yang di harapkan (e) kerangka berfikir.

¹¹ Pamungkas. S. I & Muslim. H. A. Pengembangan media pembelajaran *Candy Land* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran PKN. *Jurnal Edupena*, (4)1. 2023.

BAB III METODE PENELITIAN

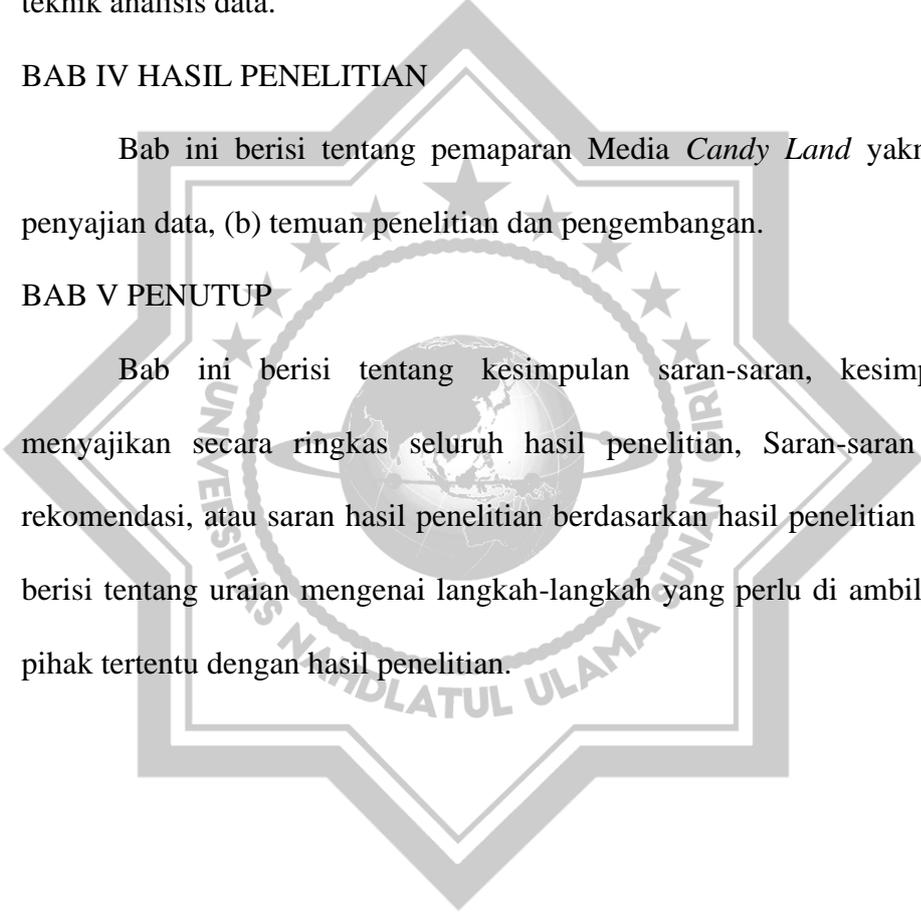
Bab ini memaparkan metode penelitian yang berisi (a) desain penelitian dan pengembangan, (b) model penelitian dan pengembangan, (c) produk penelitian dan pengembangan, (d) teknik pengumpulan data, dan (e) teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi tentang pemaparan Media *Candy Land* yakni (a) penyajian data, (b) temuan penelitian dan pengembangan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan saran-saran, kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh hasil penelitian, Saran-saran atau rekomendasi, atau saran hasil penelitian berdasarkan hasil penelitian yang berisi tentang uraian mengenai langkah-langkah yang perlu di ambil oleh pihak tertentu dengan hasil penelitian.



UNUGIRI