

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Matematika adalah salah satu ilmu yang memiliki peranan penting dalam kehidupan. Matematika berperan sebagai salah satu cara untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi di kehidupan. Kata matematika berasal dari bahasa Yunani yaitu *mathematike* yang artinya mempelajari (berpikir), berdasarkan asal katanya matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir. Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran). Bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil hasil observasi. Matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran.<sup>1</sup>

Beberapa ahli matematika berpendapat tentang definisi matematika adalah sebagai berikut: menurut Plato dan Fathani mengemukakan bahwa matematika identik dengan filsafat untuk ahli pikir, walaupun mereka mengatakan bahwa matematika harus dipelajari untuk keperluan lain.<sup>2</sup> Menurut Herman matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan.

---

<sup>1</sup> Ruseffendi, E.T, *Pengantar Kepada Pembantu Guru Mengembangkan Potensinya dalam Pengajaran Matematika*, (Bandung:Tarsito, 2006) Hal. 148

<sup>2</sup> Halim fathani, *Matematika Hakikat dan Logika*, (Jakarta:Ar-Ruuz Media, 2009) Hal. 21

Belajar matematika tidak cukup dengan menghafal, namun harus memahami konsep yang sudah berurutan. Matematika pada dasarnya bersifat abstrak, karena itu untuk mengajarkan matematika pada siswa Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidiyah yang masih tahap operasional konkret dibutuhkan sarana yang menunjang terbentuknya konsep tentang materi secara bermakna dan berurutan. Matematika juga memiliki beberapa tujuan bagi peserta didik di antaranya yaitu untuk menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dan membuat generalisasi, menyusun bukti, menjelaskan gagasan, dan pernyataan matematika.

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar atau di Madrasah Ibtidaiyah dijadikan sebagai alat untuk memberikan cara berfikir, menyusun pemikiran yang jelas, tepat, dan teliti. Matematika juga sebagai objek yang abstrak, tentu saja sulit dipahami oleh siswa. Karena siswa Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah belum mampu untuk berfikir formal, maka dalam suatu pembelajaran matematika sangat penting bagi seorang pendidik menggunakan media pembelajaran, karena dengan media pembelajaran dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh seorang guru, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan.

Pecahan merupakan salah satu kajian inti dari materi matematika yang dipelajari siswa di Sekolah Dasar atau di Madrasah Ibtidaiyah. Pembahasan materinya menitikberatkan pada pengerjaan (operasi) hitung dasar yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, baik untuk pecahan

biasa, campuran, dan desimal.<sup>3</sup> Pecahan merupakan salah satu materi penting dalam matematika. Pecahan mencakup konsep-konsep dasar dan merupakan materi prasyarat untuk mempelajari dan memahami jenis bilangan yang lain seperti bilangan riil dan bilangan kompleks. Selain itu, materi pecahan juga sangat diperlukan siswa untuk mengembangkan kemampuan penalaran aljabar untuk kelas berikutnya.

Hasil belajar sering dilakukan oleh seorang guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah proses belajar mengajar dilakukan. Agar menghasilkan hasil belajar yang diharapkan, maka kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara tepat dan menarik. Dalam proses pembelajaran diharapkan guru mampu melakukan proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan tidak mudah membuat siswa merasa bosan, misalnya dengan menggunakan media konkrit seperti media pembelajaran. Pendidikan sangatlah penting bagi setiap orang, maka sudah seharusnya pendidikan yang ada di Negara kita ini harus berjalan dan berlangsung secara baik dan maksimal. Bahkan dalam Al-Quran sendiri terdapat ayat yang menjelaskan tentang pendidikan, yaitu terdapat dalam QS. Al-Alaq: 1-5

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ٥

---

<sup>3</sup> Sukayati dan Marfuah, *Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Pecahan di SD*, (Yogyakarta: Modul Matematika SD Program BERMUTU, 2009), Hal. 1

*Artinya:* "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya."<sup>4</sup> (QS. Al-Alaq: 1-5)

Pembelajaran yang maksimal apabila ditunjangi oleh motivasi belajar siswa dan kreatifitas seorang guru, guru yang memiliki kreatifitas tinggi akan selalu berusaha membuat proses pembelajaran menjadi menarik bagi siswanya dengan menggunakan berbagai cara, salah satunya penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan pada mata pelajaran yang sulit, karena dengan media pembelajaran proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memahami siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>5</sup> Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi pelajaran oleh guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan di mana media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

---

<sup>4</sup> The Holy Quran Alfatih, Al-Fatih Media Cipta, Jakarta selatan, Hal. 597

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

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu, sehingga yang menjadi target dari pembelajaran bisa tercapai secara maksimal. Banyak siswa yang mengatakan bahwa pelajaran matematika itu pelajaran yang sulit dipahami sehingga perlu adanya media pembelajaran supaya siswa lebih mudah memahami pelajaran matematika. Matematika adalah ilmu pasti dan ilmu hitung, karena di mata pelajaran matematika terdapat operasi hitung berupa penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Setelah wawancara dengan salah satu guru kelas II di MI Rhoudlotut Tholibin Ash-Shodiqin bahwasannya dalam mengajarkan pembelajaran matematika seorang guru perlu menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi ke peserta didik apalagi pada kelas rendah. Contohnya pada pembelajaran matematika materi mengenal pecahan, dalam materi mengenal pecahan apalagi kalau dalam soal cerita banyak anak yang kurang memahaminya. Karena itu guru memerlukan sebuah media dalam menyampaikan materi tersebut. Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika adalah penguasaan mata pelajaran matematika yang masih kurang.

Maka dari itu penelitian ingin melakukan sebuah pengembangan media *Busybook*. Media *Busybook* adalah sebagai alat bantu untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan Media *Busybook* dapat merangsang perkembangan

otak anak. Salah satunya perkembangan kognitif. Media *Busybook* sangat bermanfaat bagi pembelajaran anak di Sekolah Dasar maupun di Madrasah Ibtidaiyah. Karena Media *Busybook* terdapat berbagai kombinasi warna dan gambar sehingga peserta didik akan menceritakan sesuai apa yang di lihat pada gambar tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti ingin meneliti tentang skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Busybook* pada Materi Mengenal Pecahan di Kelas II MI Rhoudlotut Tholibin Ash-Shodiqin Maibit Rengel Tuban.”

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Busybook* pada materi mengenal pecahan di kelas II MI Rhoudlotut Tholibin Ash-Shodiqin Maibit Rengel Tuban?
2. Bagaimana validitasi pengembangan media pembelajaran *Busybook* pada materi mengenal pecahan di kelas II MI Rhoudlotut Tholibin Ash-Shodiqin Maibit Rengel Tuban?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran *Busybook* pada materi mengenal pecahan di kelas II MI Rhoudlotut Tholibin Ash-Shodiqin Maibit Rengel Tuban.

2. Mengetahui bagaimana validitasi pengembangan media pembelajaran *Busybook* pada materi mengenal pecahan di kelas II MI Rhoudlotut Tholibin Ash-Shodiqin Maibit Rengel Tuban.

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

1. Manfaat Teoritis

Mempermudah anak dalam mengenal pecahan pada pembelajaran matematika melalui Media *Busybook*

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

Menambah wawasan bagi guru dalam meningkatkan kreatifitas menggunakan media pembelajaran

- b. Bagi siswa

Mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak hal dengan gambar yang akan dibuat oleh guru semenarik mungkin.

- c. Bagi peneliti

Menambah wawasan tentang cara mengembangkan kemampuan anak melalui media pembelajaran.

#### **E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan**

Spesifikasi produk adalah proses yang mengungkapkan detail yang tepat dan terukur mengenai sebuah produk.

Berikut adalah spesifikasi produk media pembelajaran *Busybook* yang akan digunakan:

### 1. Desain Produk

Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini yaitu berupa *Bussybook* yang terbuat dari kain flanel dan dilengkapi dengan warna-warna yang menarik.

### 2. Media *Busybook*

Pada penelitian ini *Busybook* adalah media yang berguna untuk mengajarkan konsep mengenal pecahan pada anak. Terbuat dengan bahan kain flanel dengan ukuran 30cm x 30cm, warna yang digunakan adalah warna yang terang. Alat dan bahan yang digunakan Alat : gunting, lem tembak, pensil, penggaris, dan jarum. Bahan : kain flanel, lem lilin, perekat, dan benang.

### 3. Manfaat media *Busybook*

Berikut manfaat media *Busybook* mengenal pecahan yaitu :

- a. Untuk memberikan kesenangan bagi siswa saat pembelajaran matematika, karena matematika cenderung pelajaran yang ditakuti siswa
- b. Untuk menarik perhatian siswa saat pembelajaran matematika
- c. Untuk membantu meningkatkan dan mempermudah siswa memahami materi mengenal pecahan pada pembelajaran matematika.

#### 4. Kriteria media *Busybook*

##### a. Kekuatan dan ketahanan

Karena dibuat dari kain flanel maka media ini akan tahan lama dan tahan banting.

##### b. Keindahan

Keindahan terletak pada kain flanel yang dibentuk berbagai macam seperti : bentuk angka, bentuk hiasan dll.

##### c. Kepraktisan

Tidak sulit dibawa kemana-mana, karena *Busybook* di buat dari bahan flanel yang ringan, selain itu *Busybook* dibuat seperti buku yang tidak besar.

#### F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Ruang lingkup dan keterbatasan penelitian adalah sebuah ketentuan dan kejelasan penelitian mengenai apa saja yang tercakup dalam penelitian yang dilakukan. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan adapun masing-masing keterbatasan akan diuraikan sebagai berikut :

##### 1. Materi bahasan

Pada penelitian dilakukan hanya sebatas materi pecahan sederhana untuk siswi kelas II MI Rhoudlotut Tholibin Ash-Shodiqin.

##### 2. Subjek penelitian

Subjek penelitian menggunakan sampel pada siswi kelas II MI Rhoudlotut Tholibin Ash-Shodiqin.

### 3. Pengukuran pemahaman konsep

Pengukuran pemahaman pada siswi menggunakan kuisisioner

## G. Definisi Operasional

Dalam definisi operasional kita dapat mengetahui keberhasilan atau kegagalan suatu konsep. Adapun definisi operasional pada judul skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan merupakan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan suatu produk yang telah ada.
2. *Busybook* adalah media yang berguna untuk mengajarkan konsep mengenal pecahan pada anak yang akan mudah dipahami dan akan memberikan kesan yang berbeda sehingga anak akan lebih tertarik untuk mengenal pecahan
3. Pecahan merupakan salah satu kajian inti dari materi matematika yang dipelajari siswa

## H. Orisinalitas Penelitian

Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran *Busybook* pada Materi Menenal Pecahan di Kelas II MI Rodlotut Tholibin Ash-Shodiqin” dari penelitian yang berkaitan menggunakan Media *Busybook* maka diperoleh penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya :

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul penelitian	Nama peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	Pengembangan Media <i>Busybook</i> pada Pembelajaran Tematik Keluargaku Sekolahku SD Kelas 1. <sup>6</sup>	Mei Fita Untari	1. Pengembangan media pembelajaran <i>Busybook</i> 2. Menggunakan model penelitian yang sama yaitu R&D	1. Menggunakan materi yang berbeda 2. Model pembelajaran yang berbeda 3. Lokasi penelitian yang berbeda
2	Pengembangan <i>Busybook</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Ekosistem SD Kelas V. <sup>7</sup>	Aditya Ayu Wardani	1. Pengembangan media pembelajaran <i>Busybook</i> 2. Menggunakan model pengembangan yang sama yaitu ADDIE	1. Pembahasan materi yang berbeda 2. Lokasi penelitian yang berbeda 3. Model penelitian yang berbeda
3	Pengembangan media <i>busybook</i> Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan dikelas 1 SDIT Mutiara Hati Kalitidu Bojonegoro <sup>8</sup>	Ike Rikna Wahyu Ningsih	1. Pengembangan media pembelajaran <i>Busybook</i> 2. Menggunakan model pengembangan perpaduan teori borg and gall	1. Pembahasan materi berbeda 2. Lokasi penelitian berbeda 3. Model penelitian berbeda

<sup>6</sup> Mei Fita Asri, *Pengembangan Media Busybokk Flanel Pada Pembelajaran Tematik Keluargaku Sekolahku*, (Pendidikan Sekolah Dasar, 2018)

<sup>7</sup> Aditya Ayu Wardani, *Pengembangan Busybook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Ekosistem Kelas V*, (SDN 02 Wringinanon, 2019)

<sup>8</sup> Ike Rikne Wahyu Ningsih, *Pengembangan Media busybook Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan dikelas 1, SDIT Mutiara Hati Kalitidu Bojonegoro*, 2021

Dapat disimpulkan bahwa, dalam penelitian yang dilakukan Mei Fita Asri Untari, terdapat persamaan dan perbedaan antara yang dilakukan oleh peneliti dan penelitian yang dilakukan oleh Mei Fita Asri Utari, persamaannya adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran *Busybook* dan menggunakan penelitian yang sama yaitu R&D. sedangkan perbedaannya adalah antara lain, peneliti sebelumnya yaitu menggunakan materi yang berbeda, model pembelajaran yang berbeda, dan lokasi penelitian yang berbeda. Dalam penelitian Aditya Ayu Wardani terdapat persamaan dan perbedaan antara yang dilakukan oleh peneliti dan penelitian yang sudah dilakukan oleh Aditya Ayu Wardani, persamaannya sama-sama menggunakan media pembelajaran *Busybook* dan model pengembangan yang sama yaitu ADDIE. Sedangkan perbedaannya antara lain adalah pembahasan materi yang berbeda, lokasi penelitian yang berbeda, dan model penelitian yang berbeda. Dalam penelitian Ike Rikna Wahyu Ningsih terdapat persamaan dan perbedaan antara yang dilakukan oleh peneliti dan penelitian yang sudah dilakukan oleh Ike Rikna Wahyu Ningsih, persamaannya sama-sama menggunakan media pembelajaran *Busybook* dengan model pengembangan perpaduan teori borg and gall. Sedangkan perbedaannya antara lain adalah pembahasan materi berbeda, lokasi penelitian berbeda, dan model penelitian berbeda.

## I. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai arah penelitian skripsi pengembangan media pembelajaran Busybook ini, maka penulis akan menguraikan sistematikanya.

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, dan setiap bab dibagi menjadi beberapa sub bab :

Bab I : Bab ini memaparkan pendahuluan yang berisi, (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) signifikansi penelitian, (e) asumsi pengembangan, (f) ruang lingkup pengembangan, (g) spesifikasi produk, (h) penelitian terdahulu, (i) definisi operasional.

Bab II : Bab ini memaparkan teori yang berisi (a) pengembangan media pembelajaran, (b) busybook, (c) materi pecahan matematika, (d) kerangka berfikir.

Bab III : Bab ini memaparkan metode penelitian yang berisi (a) metode pengembangan, (b) model pengembangan, (c) prosedur pengembangan, (d) desain uji coba, (e) data dan sumber data, (f) teknik pengumpulan data, (g) instrumen penelitian, (h) teknik analisis data.

Bab IV : Bab ini memaparkan pembahasan inti yang menyajikan hasil analisis penelitian pengembangan.

Bab V : Bab ini merupakan penutup yang berisi tentang kesimpulan dan saran-saran.