

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kata matematika berasal dari perkataan latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan *yunani mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan ini mempunyai asal kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berfikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang di dapat dengan berfikir (bernalar).

Matematika mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia seperti yang tercantum dalam (Departemen Pendidikan Nasional, 2006) yaitu peningkatan mutu pendidikandiarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah hati, olah pikir, olah rasa, dan olahraga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Matematika diberikan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. (Dalam Utari, Wardana, dan Damayani 2019:534-535).

Seringkali muncul asumsi dari masyarakat bahwa pelajaran matematika tidak menarik, rumit, banyak menghafal rumus dan membosankan. Oleh karena itu, tak jarang siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang menyieramkan. Partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika juga dapat dikatakan masih kurang. Hal ini dapat dilihat saat siswa yang mengumpulkan pekerjaan rumah hanya sebagian, siswa tidak ada yang mengacungkan tangan ketika diajukan pertanyaan dan kesulitan menyampaikan gagasan. Untuk itu guru perlu menciptakan peruses pembelajaran yang bisa menarik perhatian dan juga bisa menimbulkan partisipasi siswa.

Untuk meningkatkan hasil belajar yang dicapai siswa maka perlunya latihan secara teratur dan terus-menerus. Dengan adanya latihan yang dilakukan siswa maka materi yang telah diajarkan guru akan mudah di ingat siswa. Namun banyak terjadi di lapangan persekolahan bahwa siswa tidak mampu melakukan latihan yang diberikan guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas V, mereka mengatakan bahwa proses pembelajaran yang mereka ikuti membuat mereka tidak memahami materi dengan baik. Sehingga disaat mengerjakan soal latihan mereka mengalami kendala. Keadaan tersebut membuat mereka bosan serta tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan di kelas V SDN 27 Sungai Nanam dari tanggal 27 Juli

sampai 17 Oktober 2020, guru belum mampu menyediakan media pembelajaran untuk peserta didik. Aktifitas guru lebih besar dibanding peserta didik. Guru hanya menggunakan buku pegangan sebagai pendamping dalam memberikan materi. Contohnya, dalam pembelajaran matematika dengan materi bilangan operasi hitung pecahan. Dalam pembelajaran guru hanya menjelaskan di papan tulis lalu peserta didik diminta untuk memperhatikan penjelasan guru, mendengarkan dengan baik, mencatat apa yang ditulis guru lalu siswa akan diberi soal latihan. Sehingga disaat mengerjakan soal latihan siswa akan kebingungan.

Menurut Utami, (2013:2) masih kebanyakan guru di sekolah memberikan suatu pembelajaran yang kurang inovatif, strategi pembelajaran yang masih monoton, dan metode pembelajaran yang kurang menarik. Ketika guru membelajarkan kepada siswa terkadang hanya fokus pada buku pelajaran, menjelaskan materi melalui kata-kata saja, siswa belajar hanya menggunakan pensil dan buku, serta siswa lebih sering mengisi soal pada buku paket atau buku lembar kerja yang berisi pilihan ganda dan esai. Kegiatan inilah yang lebih sering digunakan guru ketika kegiatan belajar berlangsung . Hal ini dapat menyebabkan rasa bosan dan kurang minat siswa dalam proses pembelajaran.

Melihat kondisi di atas, guru perlu menciptakan lingkungan yang kondusif bagi peserta didik agar proses belajar dan mengajar berjalan

semestinya. Salah satu usaha yang bisa dilakukan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, peserta didik tidak hanya dituntut untuk mendengarkan dan menghafal materi yang berikan guru, tetapi juga aktif dalam mengikuti pembelajaran. Harus diakui bahwa media memberikan kontribusi positif dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media yang tepat akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya.

Guru sebagai tenaga pengajar di kelas hendaknya mampu membangkitkan minat belajar pada anak didiknya dengan berbagai cara, misalnya dengan memperkenalkan anak berbagai kegiatan belajar, seperti bermain sambil belajar, menggunakan alat peraga yang menarik atau mengkombinasikan alat peraga menggunakan bermacam-macam metode pembelajaran pada saat mengajar matematika, mengaitkan pembelajaran matematika dengan dunia anak.

Media *Travel Game* merupakan solusi untuk memecahkan masalah tersebut. Media ini dirancang untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Permainan ini menggunakan dadu yang didalamnya terdapat soal-soal latihan yang bisa dikerjakan oleh siswa. Media ini mampu membantu keaktifan siswa dalam mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan guru disekolah. Selain itu media pembelajaran *Travel Game* juga

dapat meningkatkan kerjasama antar siswa. Melalui Media *Travel game* siswa dapat belajar sekaligus bermain sehingga siswa tidak akan merasa bosan dan jenuh.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, perlu diadakan penelitian tentang pengembangan sebuah media pembelajaran yang memicu motivasi siswa dalam belajar dengan judul “Pegembangan Media *Travel Game* pada Pembelajaran Matematika Materi Pembagian dan Penjumlahan Bilangan Pecahan pada Siswa Kelas V SDN 27 Sungai Nanam”

Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa mampu memahami materi dengan baik sehingga mampu mendapatkan hasil belajar yang diinginkan. Selain itu guru juga diharapkan mampu lebih kreatif lagi dalam menciptakan media pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Kurangnya respon siswa terhadap materi pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tidak mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru.

2. Sumber belajar, yaitu buku matematika kelas V masih terbatas untuk memenuhi kebutuhan siswa
3. Penggunaan media pembelajaran jarang dilakukan guru kelas V SDN 27 Sungai Nanam dalam proses pembelajaran matematika.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar penelitian ini lebih fokus dan terarah, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti pada Pengembangan Media *Travel Game* pada Pembelajaran Matematika Materi Pembagian dan Penjumlahan Bilangan Pecahan pada Siswa Kelas V SDN 27 Sungai Nanam yang valid dan praktis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana pengembangan Media *Travel Game* pada Pembelajaran Matematika materi pembagian dan penjumlahan bilangan pecahan pada siswa kelas V di SDN 27 Sungai Nanam yang valid?
2. Bagaimana pengembangan Media *Travel Game* pada Pembelajaran Matematika materi pembagian dan penjumlahan bilangan pecahan pada siswa kelas V di SDN 27 Sungai yang praktis?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah

1. Menghasilkan media *Travel Game* pada Pembelajaran Matematika materi pembagian dan penjumlahan bilangan pecahan pada siswa kelas V di SDN 27 Sungai Nanam yang valid?
2. Menghasilkan media *Travel Game* pada Pembelajaran Matematika materi pembagian dan penjumlahan bilangan pecahan pada siswa kelas V di SDN 27 Sungai yang praktis?

F. Manfaat Penelitian

Hasil yang ingin diperoleh dalam penelitian ini agar dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi Siswa

Dengan pengembangan media pembelajaran matematika kelas V SD/MI diharapkan kemampuan kognitif dan minat belajar siswa serta pemahaman konsep siswa terhadap materi pembagian dan penjumlahan semakin meningkat karena adanya media pembelajaran yang bermanfaat dan efektif.

2. Bagi Guru

Guru mendapatkan wawasan baru dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mendorong kreatifitas untuk

mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dalam pembelajaran matematika.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan positif berupa media pembelajaran matematika yang menarik bagi siswa dan sekolah pada umumnya yang dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar.

4. Penelitian Lain

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran dengan materi lain.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah:

1. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan adalah Media Travel Game dengan materi pembagian dan penjumlahan bilangan pecahan pada siswa kelas V.
2. Media pembelajaran ini diperuntukkan untuk pembelajaran matematika SD pada kelas V materi bilangan pecahan.
3. Media Travel Game yang dikembangkan terbuat dari kertas A4 yang di print dan di liminating sehingga tidak akan mudah rusak terkena air dan juga tidak mudah robek.

4. Media travel game terdiri atas papan tavel game, 2 buah dadu, 4 buah pioner, 1 gelas pengocok dadu dan kartu pintar.
5. Pada papan travel game terdapat nama media, jalur permainan, dan dibagian bawah terdapat petunjuk permainan.
6. Jalur permainan travel game terdiri dari angka 1 sampai 12 dan terdiri dari 4 bagian.