

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia, sekolah dasar adalah fasilitas yang dikelola pemerintah yang menyediakan pendidikan formal terstruktur selama enam tahun bagi siswa. Kurikulum sekolah dasar merupakan pendidikan formal yang diberikan kepada generasi penerus bangsa berdasarkan budi pekerti dan budayanya. Dalam praktiknya, siswa mendapat pendidikan dasar yang mengharuskan mereka menguasai sejumlah materi atau mata pelajaran, termasuk matematika (Amallia, Nurul, 2018).

Mata pelajaran penting yang harus diajarkan kepada siswa salah satunya adalah matematika karena berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, baik dalam kegiatan ekonomi maupun kegiatan yang melibatkan matematika di dalamnya (Ariani, Desi et al., 2018). Matematika penting karena dapat mengajarkan siswa cara berpikir logis, analitis, dan sistematis serta membantu mereka memecahkan masalah yang mereka hadapi sehari-hari (Ekarista, 2022).

Matematika diajarkan di semua jenjang sekolah untuk mengajarkan siswa cara berpikir logis, analitis, sistematis, kreatif, dan kolaboratif. Sebagai ilmu dasar, matematika sangat membantu siswa (Firdayanti, Meta et al., 2020). Menurut Kenedi & Helsa (2018) matematika sebagai suatu ilmu yang erat kaitannya dengan simbol. Adapun beberapa simbol yang terdapat dalam pembelajaran matematika yaitu penjumlahan (+), Pengurangan (-), Perkalian (x), pembagian (:), sama dengan (=), dan sebagainya (Wahyuni, 2022).

Pada kehidupan sehari-hari, kita senantiasa menggunakan operasi aritmatika. Siswa harus mampu melakukan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian yang merupakan operasi aritmatika dasar. Ketika siswa telah menguasai konsep penjumlahan dan pengurangan, perkalian dalam operasi aritmatika menjadi mudah dipahami (Oswita, 2021).

Mengingat bahwa konsep - konsep matematika memerlukan kemampuan berpikir kritis yang sangat tajam, serta pembelajaran matematika yang begitu abstrak sehingga tidak sedikit siswa yang menganggap matematika itu sulit, memusingkan, serta sangat membosankan (Ekarista, 2022). Ditambah lagi dengan siswa yang harus berkuat dengan rumus dan perhitungan yang membutuhkan ingatan dan kemampuan analitis, mengakibatkan sejumlah siswa berjuang untuk memahami matematika.

Menurut Andri et al., (2020) kesulitan belajar yaitu kondisi belajar yang ditandai dengan gangguan - gangguan tertentu yang dialami siswa yang mengganggu proses belajar. Siswa yang mengalami kesulitan belajar tidak mampu memenuhi syarat proses pembelajaran sehingga mengakibatkan proses dan hasil yang kurang memuaskan. Kesulitan belajar ini terjadi ketika siswa menemui hambatan selama proses pembelajaran. Kesulitan - kesulitan ini dapat disebabkan oleh siswa itu sendiri atau oleh siswa lain yang dihadapi siswa berbeda - beda (Utami, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Teluk Pucung VI Kota Bekasi di kelas II pada materi perkalian, ditemukan fakta bahwa sebagian siswa sulit untuk melakukan operasi perkalian, ketika siswa diberikan soal mengenai berhitung perkalian satu bilangan, masih terdapat siswa yang belum menguasai dan memahami soal tersebut.

Di sekolah guru biasa menggunakan metode menghafal sehingga ketika diberikan soal atau pertanyaan dengan jenis perkalian acak, siswa kesulitan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Selain itu, guru juga hanya menggunakan media pembelajaran berupa poster perkalian yang ditempel di dinding kelas.

Selama kegiatan belajar mengajar banyak siswa yang kurang fokus, siswa mengabaikan penjelasan guru tentang materi. Sebaliknya, mereka biasanya bermain dengan teman - teman mereka dan berkonsentrasi pada diri mereka sendiri. Siswa tetap diam dan tidak mempertanyakan kepada guru bahkan ketika mereka tidak memahami materi. Siswa mendapatkan hasil belajar yang buruk sebagai hasilnya. Oleh karena itu, dibutuhkan

inovasi media pembelajaran. Peran media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal oleh siswa.

Untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa, media pembelajaran harus dimanfaatkan (Nurrita, 2018). Media pembelajaran merupakan media untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran adalah alat untuk belajar mengajar karena membantu siswa memahami apa yang guru katakan dan mencapai tujuan pendidikan dengan lebih cepat dan efektif.

Pembelajaran matematika memerlukan media pembelajaran yang sesuai, faktor penyebab rendahnya kualitas pembelajaran adalah kurangnya pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran baik bagi guru maupun siswa. Selain itu, matematika adalah salah satu mata pelajaran yang menjadi kebutuhan sistem dalam melatih penalarannya. Melalui pengajaran matematika diharapkan akan menambah kemampuan, mengembangkan keterampilan dan aplikasinya. Namun demikian proses belajar mengajar matematika sulit dimengerti oleh siswa. Bahkan banyak yang mengeluh bahwa pelajaran matematika membosankan, tidak menarik dan susah untuk dipahami (Sulistiani, 2016).

Dengan bantuan media pembelajaran, siswa akan lebih aktif bertanya jika siswa merasa kesulitan ketika menggunakan media, sehingga hal tersebut dapat membuat minat siswa meningkat dalam mempelajari materi dan diharapkan hasil belajar siswa juga akan meningkat (Widiarto et al., 2019). Media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika adalah *games* atau permainan, karena melalui media tersebut siswa termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran (Munawaroh, 2016).

*Games* merupakan media pembelajaran yang sangat digemari oleh anak - anak (Maharbid, 2019), *games* meningkatkan motivasi belajar dan dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran (İnce, 2018). Menurut Sulistiyawati et al., (2021) dengan menggunakan *games* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keuntungan, diantaranya (1)

Peningkatan hasil belajar siswa, (2) Percepatan pemahaman materi, (3) Peningkatan motivasi dan kemandirian siswa, (4) Peningkatan kemampuan berpikir dan belajar siswa, (5) Sikap positif siswa terhadap pembelajaran, (6) Siswa lebih aktif dalam pembelajaran, (7) Pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan, (8) dan Minat belajar menjadi meningkat.

Untuk berbagai alasan, penggunaan *games* dalam pendidikan telah dikutip oleh Ince (2018) ini menjelaskan bahwa *games* dianggap menyenangkan bagi sebagian besar siswa, dapat dimainkan kapan saja, mematuhi paradigma pembelajaran yang sehat, dan merangsang proses kimiawi di otak yang membantu pembelajaran. Selama mereka terus bermain, pemain bisa belajar sambil bermain (Hamari et al., 2016).

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika dan dalam cara penggunaannya seperti bermain sebuah *games* yaitu Domino Matematika (Domitika), domitika adalah media pembelajaran berupa kartu domino yang dimainkan oleh 2 atau lebih pemain dengan tujuan untuk melatih konsentrasi siswa dalam belajar (Sundayana, 2013).

Keunggulan yang dimiliki oleh kartu domino dibandingkan dengan media lainnya diantaranya (1) Media ini memancing siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, (2) Media ini bisa diaplikasikan untuk permainan sehingga membuat siswa tidak mudah bosan, (3) Mudah dan praktis dibawa kemana-mana (Sidarta & Yuniarta, 2019). Penggabungan aktivitas dari permainan kartu domino matematika (domitika) dapat meningkatkan kemampuan alami siswa untuk mempelajari informasi baru dan mengingatnya. Selain itu, dengan kartu domitika pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mengasyikkan bagi siswa karena adanya tantangan yang memicu siswa untuk dapat lebih aktif, dan diharapkan dengan menggunakan kartu domino matematika (domitika) terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Setiyawan (2018) dengan permainan siswa justru merespon secara positif pembelajaran matematika dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian Munawaroh (2016) ketika permainan

digunakan dalam pembelajaran matematika, siswa cenderung lebih memperhatikan dan memahami apa yang mereka pelajari selama proses pembelajaran.

Untuk menjawab permasalahan di atas, peneliti bermaksud untuk memanfaatkan media pembelajaran kartu domino matematika (domitika). Bersamaan dengan hal itu Abqari et al., (2018) melakukan penelitian dengan menggunakan kartu domino ketika proses pembelajaran di kelas terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tidak hanya pada saat penelitian dilakukan, tetapi juga permainan tersebut lebih diintegrasikan ke dalam ingatan siswa. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Setiawan et al., (2020) menyatakan bahwa menurut penelitian tambahan, hasil belajar siswa meningkat ketika kartu domino digunakan di dalam kelas, tidak hanya ketika penelitian sedang dilakukan, tetapi juga ketika permainan lebih tertanam dalam ingatan siswa, yang menyatakan bahwa materi pembelajaran domino pecahan sangat layak digunakan dan siswa merespon dan memahaminya dengan baik. Dan yang terakhir adalah Sahman (2019) menemukan bahwa siswa belajar lebih banyak ketika mereka menggunakan alat peraga permainan domino. Tes yang dilakukan setelah penggunaan media domino menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih terlibat dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil pemaparan tersebut dan hasil beberapa penelitian sebelumnya, muncul hasil yang positif. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti memiliki ketertarikan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis permainan domino dalam proses pembelajaran dengan menulis skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Domino Matematika (Domitika) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Pada Siswa Kelas II Di SDN Teluk Pucung VI Kota Bekasi”**. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa berpengaruh media domitika terhadap pembelajaran terutama hasil belajar siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimanakah pengaruh media domino matematika (domitika) terhadap hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas II di SDN Teluk Pucung VI Kota Bekasi?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media domino matematika (domitika) terhadap hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas II di SDN Teluk Pucung VI Kota Bekasi.

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi 2, yaitu:

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah serta meningkatkan ilmu bagi peneliti dan pembaca dalam pembelajaran matematika khususnya dalam materi perkalian.

### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan mampu membawa manfaat terutama bagi:

#### **a. Bagi Siswa**

Dengan adanya media domitika ini diharapkan dapat memberikan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat memahami materi perkalian dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

#### **b. Bagi Guru**

Diharapkan dengan adanya media domitika ini, dapat membantu guru mengatasi permasalahan yang ada di kelas, mengembangkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran, serta menambah pengetahuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang sederhana, namun kreatif dan inovatif dengan tujuan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan baik.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberi masukan kepada kepala sekolah agar dapat melengkapi sarana dan prasarana untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan peneliti dapat memberikan pengetahuan baru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran serta lebih kreatif lagi dalam memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran yang sederhana namun memiliki efektivitas khususnya dalam kemampuan memahami konsep perkalian.

