**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Mengajar merupakan tugas utama seorang pendidik atau guru. Pendidik yang kreatif akan selalu menciptakan ide-ide dalam merancang sistem pembelajaran baru yang mampu membuat murid atau peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajarannya dengan penuh rasa puasterutama pada pembelajaran matematika, karena pembelajaran matematika masih terkesan sulit bagi sebagian murid, bahkan tidak jarang murid menganggapnya sebagai momok.Seandainya murid diberi alternatif untuk belajar matematika,mungkin banyak murid yang menghindari matematika dan memilih alternatif lain.

Hal ini menunjukkan bahwa minat dan kecintaan matematika bagi murid masih sangat kurang.Motivasi belajar matematika murid masih sangat lemah sehingga banyak yang menganggap matematika sulit.Sementara itu,penguasaan mata pelajaran matematika merupakan hal mutlak dalam kehidupan manusia.Kenyataan menunjukkan bahwa dalam setiap aspek kehidupan manusia mata pelajaran matematika memegang peranan penting sebagai sarana berpikir jelas,logis, dan teliti, serta sarana memecahkan masalah-masalah kehidupan sehari-hari,sarana komunikasi yang kuat,ringkas dan jelas,dan sarana menyajikan informasi dalam berbagai cara.Menyikapi masalah ini,guru harus menempuh proses kreatif untuk meyakinkan murid bahwa mata pelajaran matematika sangat menyenangkan dan tidak sulit.

Selain guru, sebagai komponen yang berpengaruh juga harus ada kurikulumyang disempurnakan. Kurikulum yang dipakai saat ini adalah kurikulum KTSP, dalam Kurikulum KTSP menuntut proses pembelajaran lebih mengaktifkan siswa.Dalam pelajaran matematika yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika sederhana yang diperlukan dalam kegiatan sehari-hari.. Objek langsung yang diperoleh dalam belajar matematika adalah fakta, keterampilan, konsep dan aturan. Kemampuan matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari termasuk kemampuan operasi hitung, yang sangat diperlukan untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari yang bersifat matematis. Misal seorang guru akan menentukan nilai rapor seorang siswa, dalam penentuan nilai rapor digunakan operasi hitung dimana nilai-nilai siswa dijumlahkan kemudian dibagi. Jika guru tidak memiliki keterampilan operasi hitung tentunya akan terjadi kesalahan nilairapor, yang tentunya berdampak pada siswa yang bersangkutan. Siswa harus dapat menguasai kemampuan operasi hitung yang disampaikan saat pembelajaran di dalam kelas, agar siswa dapat menerapkan dengan tepat kemampuannya tersebut dalam menghadapi persoalan sehari-hari yang dihadapinya.

Berdasarkan pengamatan penelitimurid kelas II tahun pembelajaran 2014/ 2015 SD Negeri No.41Samaenre Kabupaten Sinjai, ditemukan permasalahan tentang lemahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal operasi hitung. Dalam mengerjakan soal operasi hitung banyak siswa yang kurang teliti, sehingga jawaban yang dihasilkan pun kurang tepat. Dengan melihat rekap nilai pelajaran matematika kelas II, khususnya materi operasi hitung, dapat disimpulkan kalau 73% siswa memiliki kemampuan operasi hitung yang rendah. Nilai mereka rata-rata di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 65. Lemahnya kemampuan operasi hitung siswa dikarenakan proses pembelajaran yang kurang menarik dan kurangnya variasi penerapan metode pembelajaran. Dalam mengajar, guru cenderung menggunakan metode ekspositori dan lebih menekankan pada penguasaan materi, sehingga mengesampingkan proses belajar siswa. Seharusnya proses belajar yang baik itu dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif, bermakna dan menyenangkan (Pitadjeng, 2006:82). Menurut Kline belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan (Pitadjeng, 2006:1). Dalam kegiatan belajar di kelas II SD Negeri No.41Samaenre Kabupaten Sinjai, khususnya pembelajaran operasi hitung, belum terdapat proses pembelajaran yang dikatakan sebagai proses belajar yang baik. Keaktifansiswa dalam kegiatan belajar mengajar masih kurang, sebagian siswa tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal ini menjadikan kegiatan belajar mengajar tidak efektif, karena guru harus mengulang menjelaskan materi kepada siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran. Proses belajar pun dinilai tidak menyenangkan, terbukti sebagian anak lebih memilih asyik dengan dunianya sendiri.

Sebagai guru, harus bisa memahami seperti apa dunia anak. Dunia anak tidak terlepas dari permainan. Perkembangan bermain anak usia SD menurut Hurlockmemasuki tahapan Play Stage/tahap bermain (Andang Ismail, 2006:40). Bagi anak, kegiatan bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi mengasyikkan (Conny R Semiawan, 2008:20). Bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak dalam masa perkembangannya. Menurut Monks (dalam Pitadjeng, 2006) anak dan permainan merupakan dua pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan bermain sambil belajar diharapkan anak dapat belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya dan proses belajar pun menjadi menyenangkan.

Bermain sambil belajar adalah upaya menyampaikan materi belajar kepada anak dengan cara bermain atau dengan cara menyenangkan, sehingga tanpa disadari anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari proses belajar yang mudah (Andang Ismail, 2006). Permainan merupakan salah satu metode yang dapat dipilih oleh guru untuk mengajar Matematika, karena dengan permainan pembelajaran diharapkan lebih menyenangkan sehingga menarik bagisiswa dan tidak membosankan.

“Heinich dkk mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media” (Punadji, S. & Sihkabuden: 2005).Senada dengan“Martin dan Briggs mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukankomunikasi dengan pembelajar. Hal ini bisa berupa perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras” (Punadji, S. & Sihkabuden: 2005).

 “Edgar Dale menyatakan bahwa dalam dunia pendidikan, penggunaan media/bahan/sarana belajar seringkali menggunakan prinsip Kerucut Pengalaman, yang membutuhkan media belajar seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan “audio-visual” dan memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.3 Dengan demikian, media pembelajaran secara visual lebih besar daripada media pembelajaran secara audio”(Azhar Arsyad: 2007).

Berdasarkan hal di atas,penulis mengembangkan pembelajaran mata pelajaran matematika yang dapat mendobrak motivasi murid dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna peneliti membuat sebuah media pembelajaran agar peserta didik dapat bermain sambil belajar yaitu media Kartu Berhitung Domino matematika (domat) dalam pembelajaran operasi hitung campuran. Penggunaan media ini memberi peluang kepada murid lebih luas mempelajari dan menemukan fakta operasi hitung campuran secara bebas dan mempermahir berbagai bentuk operasi hitung melalui permainan sesuai standar isi.Selain itu,dapat memberikan dampak positif pada sikap murid seperti sikap kritis,berpikir cepat dan tepat,teliti,dan sikap kompetitif.

 Dalam mencapai tujuan pendidikan nasional yang bersumber dari sistem nilai Pancasila yang dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, yang merumuskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab diperlukan sistem pendidikan yang bermutu dan terencana yang didukung oleh tenaga profesional yang mampu menerapkan berbagai strategi, metode dan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran matematika alat peraga (media) tak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran, karena dengan alat bantu murid dapat melihat secara nyata, dan ini menumbuhkan minat dan motivasi murid untuk mau mengetahui. Olehnya itu kemampuan dan kreatifitas guru untuk membuat dan menggunakan alat bantu sangat mempengaruhi keberhasilan dalam menyampaikan materi.

Materi operasi hitung campuran merupakan materi yang termasuk sulit dalam pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar kelas II. Data yang diperoleh peneliti sebelum melakukan penelitian materi operasi hitung campuran pada murid kelas II tahun pembelajaran 2014/ 2015 SD Negeri No.41Samaenre Kabupaten Sinjai, dari 20 murid yang ikut ulangan terdapat 6 orang murid (33,3%) berada pada kategori sangat rendah, 5 orang murid (27,7%) berada pada kategori rendah, 7 orang murid (38,8%) berada pada kategori sedang dan 2 orang murid (11,1%) berada pada kategori tinggi sedangkan kategori sangat tinggi tidak ada murid yang mendapatkannya.

Temuan yang diperolehterdapat kelemahan dalam pembelajaran operasi hitung campuran, sehingga secara hirarki belajar matematika harus memahami konsep yang dipelajari dengan baik dan benar. Sehubungan hal tersebut kami termotivasi untuk merancang media pembelajaran berupa alat peraga sederhana untuk membantu murid meningkatkan pemahaman muridmateri operasi hitung campuran dengan baik dan benar.

Dalam mengantisipasi kelemahan tersebut, upaya yang dilakukan penulis adalah meminimalisir kesalahan konsep penjumlahan dan pengurangan yang dialami murid melalui pendekatan matematika realistik. Meminimalisir kesalahan konsep atau meningkatkan pemahaman terhadap konsep operasi hitung campuran ini mengikuti tahapan pembelajaran matematika menurut Bruner. Tahapan dimaksud adalah *enactive, ikonik*, dan *simbolik* (Bruner, dalam Hudoyo, 1988). Tahap *enactive* yaitu tahap belajar dengan memanipulasi benda atau objek secara konkrit; tahap *ikonik* yaitu tahap belajar dengan menggunakan gambar; dan tahap *simbolik* yaitu belajar melalui manipulasi lambang atau simbol.

Oleh karena itu, pembelajaran matematika seharusnya menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu murid untuk memanipulasi benda atau objek secara konkrit. Pemahaman terhadap konsep-konsep matematika, khususnya tentang operasi hitung campuran dapat dilakukan oleh murid melalui kegiatan yang berhubungan dengan benda nyata (pengalaman konkrit), sehingga dapat diterima oleh akal mereka. Hal ini didukung oleh teori perkembangan kognitif anak yang dikemukakan Jean Piaget (Willis,1989:152).

Piaget membagi perkembangan kognitif anak dalam empat tahap, yaitu: (1) Tahap sensori-motorik yang bersifat internal (0-2 tahun), pengalaman anak diperoleh melalui perbuatan fisik dan sensori metorok; (2) Tahap pra-operasional (2-7 tahun), tahap persiapan untuk pengorganisasian operasi konkrit; (3) Tahap operasional konkrit (7–11 tahun), anak memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda konkrit; dan (4) Tahap operasional formal (11 tahun keatas), anak mampu melakukan penalaran dengan menggunakan hal-hal abstrak.

Dalam membantu kelancaran belajar matematika murid, diperlukan penunjang media pembelajaran. Media pembelajaran dimaksud dapat berfungsi apabila memberikan pengalaman yang bermakna, mengaktifkan, dan menyenangkan murid. Pernyataan ini didukung oleh Russeffendi (1997:227) yang menyatakan bahwa dengan disajikan konsep abstrak matematika dalam bentuk konkrit, maka murid pada tingkat-tingkat yang lebih rendah akan lebih mudah memahami dan mengerti.Untuk bisa mempelajari dengan cepat, mudah, dan benar dalam materi pembelajaran operasi hitung campuran, maka diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan isi pembelajaran yaitu salah satunya adalah dengan menggunakan Media Kartu Berhitung Domino matematika (domat)

Pada umumnya, terdapat banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru yang cermat dan tanggap terhadap kebutuhan belajar murid harus menggunakan metode dan media secara tepat dalam pembelajaran, sehingga murid termotivasi terhadap pembelajaran(Ariyani dan Haryanto, 2010:122).

Dengan pertimbangan tersebut di atas, maka peneliti memilih judul yaitu “Pengembangan Media Kartu Berhitung Domino matematika (Domat) Dalam Pembelajaran Operasi Hitung Campuran Pada Murid kelas II SD Negeri 41 Samaenre KabupatenSinjai”

1. **Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kebutuhan pengembangan Media Kartu Berhitung Domino matematika (domat) dalam pembelajaran matematika?
2. Bagaimana gambaran desain pengembangan Media Kartu Berhitung Domino matematika (domat) dalam pembelajaran operasi hitung campuran pada murid kelas II SD Negeri 41 Samaenre Kabupaten Sinjai?
3. Bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan Media Kartu Berhitung Domino matematika (domat) dalam pembelajaran operasi hitung campuran pada murid kelas II SD Negeri 41 Samaenre Kabupaten Sinjai?
4. **Tujuan penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagaiberikut:

* + - 1. Mengetahui gambaran kebutuhan pengembangan Media Kartu Berhitung Domino matematika (domat) dalam pembelajaran matematika.
			2. Mengetahui gambaran desain pengembangan Media Kartu Berhitung Domino matematika (domat) dalam pembelajaran operasi hitung campuran pada murid kelas II SD Negeri 41 Samaenre Kabupaten Sinjai.
			3. Mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan Media Kartu Berhitung Domino matematika (domat) dalam pembelajaran operasi hitung campuran pada murid kelas II SD Negeri 41 Samaenre Kabupaten Sinjai.
1. **Manfaat penelitian**

Manfaat Teoritis

* + - * 1. Bagi Murid

Membuka peluang bagi siswa untuk aktif,kreatif, dan berfikir kritis dan cepat serta mengembangkan sikap kompetitif dalam belajar sehingga menyenangi mata pelajaran matematika.

* 1. Bagi guru
1. Sebagai bahan informasi kepada rekan guru mengenai teknik alternatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran mata pelajaran matematika di sekolah dasar.
2. Agar dapat memotifasi rekan guru di sekolah dasar untuk mengubah wacana pembelajaran konvensional ke arah yang lebih kreatif, efektif, dan menyenangkan.
3. Sebagai bahan perbandingan guna menciptakan media pembelajaran matematika yang kreatif dan inovatif lainnya.
4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru mengenai Pembelajaran berbasis masalah pada peserta didik di setiap satuan pendidikan.
	1. Bagi kepala sekolah

Sebagai bahan pertimbangan di dalam peningkatan mutu pembelajaran dengan memotivasi guru di dalam proses belajar mengajar dengan membantu pengadaan media itu sendiri.

Manfaat Praktis

* + - * 1. Bagi Murid
1. Murid dapat lebih terampil dalam menyelesaikan soal,lebih memahami dan mendalami materi yang diberikan.
2. Dapat meningkatkan minat belajar murid dan murid tidak merasa bosan karena adanya variasi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.
3. Dapat meningkatkan keterampilan berfikir, keterampilan pemecahan masalah, keterampilan menyelidiki danmembantu murid menjadi pelajar yang mandiri.
	* + - 1. Bagi guru

Sebagai acuan bagi guru agar terbiasa melakukan penelitian yang tentunya saat bermanfaat bagi perbaikan pembelajaran di kelas serta pengembangan karier guru itu sendiri.

* + - * 1. Bagi sekolah
1. Memberikan sumbangan yang sangat berharga dalam rangka perbaikan atau penyempurnaan pembelajaran khususnya pembelajaran tematik.
2. Dapat dijadikan model dalam pembelajaran tematik,untuk setiap tugas kelas bertematik dan dapat diterapkan oleh guru-guru pada masing-masing kelas.