

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara umum, pendidikan di Indonesia memegang peranan yang sangat penting. Hal ini penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan rakyatnya. Pendidikan juga merupakan sarana yang penting dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk menjamin pembangunan negara dan bangsa (Rendana, 2018).

Pendidikan juga dapat dianggap sebagai investasi bagi perkembangan manusia, karena melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang diperlukan untuk berperan aktif dalam masyarakat dan negara (Rendana, 2018).

Pendidikan juga merupakan bidang yang memfokuskan kegiatannya pada proses belajar mengajar, yang bertujuan untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan keterampilan dari pendidik kepada peserta didik (Anwar, 2017).

Pendidikan, sebagaimana tercantum dalam undang-undang sistem pendidikan nasional merupakan usaha yang sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif serta proses pembelajaran yang efektif. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat secara aktif

mengembangkan potensi dirinya dalam berbagai aspek, seperti spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta akhlak mulia.

Selain itu, pendidikan juga bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik dengan keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan mereka, baik di lingkungan pribadi, masyarakat, maupun untuk kemajuan bangsa dan negara (Ujud *et al.*, 2023). Oleh karena itu, peningkatan sumber daya manusia sejak dini menjadi prioritas utama dalam upaya memajukan bangsa dan negara.

Salah satu usaha dalam peningkatan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan mutu pembelajaran, karena belajar merupakan proses yang tidak dapat dipisahkan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Proses ini pada prinsipnya adalah komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik, dimana informasi, pengetahuan, serta pengalaman disampaikan dengan cara yang jelas dan diterima secara utuh (Rendana, 2018).

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa pengertian pendidikan menunjukkan suatu proses bimbingan, tuntunan, atau pimpinan yang melibatkan berbagai unsur penting, seperti pendidik, anak didik, tujuan, dan berbagai aspek lainnya (Rendana, 2018)

Pendidikan bisa didapatkan secara formal mau non-formal, keduanya memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Pendidikan formal biasanya diperoleh siswa melalui pembelajaran yang

terstruktur di sekolah, mulai dari jejang pendidikan dasar hingga jejang pendidikan tinggi (Rendana, 2018).

Pendidikan di sekolah dasar memuat berbagai mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan siswa. Beberapa mata pelajaran yang diajarkan di tingkat SD antara lain adalah Matematika, Pendidikan Agama, Seni Budaya, Pendidikan kewarganegaraan, Pendidikan Jasmani, IPS, dan IPA (Rendana, 2018).

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap sangat penting dalam dunia pendidikan, karena peranannya yang krusial tidak hanya dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga sebagai dasar bagi pembelajaran di berbagai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi lainnya (Fajriyah, 2018).

Kemampuan dalam matematika membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir logis, analitis, dan memecahkan masalah secara sistematis. Oleh karena itu, penguasaan matematika yang baik sangat penting untuk membuka peluang bagi siswa di masa depan dalam menghadapi tantangan di berbagai bidang (Fajriyah, 2018).

Namun banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, baik karena ketidakpahaman terhadap materi yang diajarkan maupun karena pendekatan pembelajaran yang kurang menarik (Mersa *et al.*, 2024).

Salah satu tantangan terbesar dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya motivasi dan minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut, yang seringkali dianggap sulit dan membosankan. Hal ini dapat menyebabkan kebingungan dan kecemasan, yang pada akhirnya menghambat pemahaman mereka (Mersa *et al.*, 2024).

Hasil pra observasi pembelajaran operasi perkalian di SDN 29 SP 1 Manis Raya pada siswa kelas III yang dilakukan pada tanggal 22 Januari 2025. Hasil dari wawancara wali kelas III, ditemukan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menghafalkan operasi perkalian dan penjumlahan. Secara umum, sebagian besar siswa kelas III mengalami kesulitan dalam menghafal perkalian, terutama pada perkalian 5-7. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang bahkan belum menguasai perkalian 5.

Fenomena serupa juga ditemukan di beberapa sekolah dasar lainnya, di mana siswa kelas rendah sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep operasi hitung, khususnya perkalian. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Mailani *et al.*, 2024), di SD Swasta Attaufiq Medan menemukan bahwa siswa kelas III kesulitan menghafal dan menyelesaikan soal perkalian bersusun. Kesulitan ini disebabkan oleh metode mengajar yang kurang efektif dan lemahnya pemahaman siswa terhadap konsep penjumlahan berulang.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Pratiwi *et al.*, 2023) bahwa penelitian di SDN 17 Rantau Bayur menunjukkan bahwa siswa kelas

III mengalami kesulitan memahami perkalian dan simbol matematika, serta kurang teliti dalam berhitung, sehingga banyak yang belum mencapai KKM.

Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih kreatif dalam proses pembelajaran, salah satunya melakukan pengembangan media pembelajaran. Namun, hingga saat ini guru belum memanfaatkan inovasi media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep perkalian dengan lebih mudah dan menyenangkan. Kurangnya pemahaman guru terhadap media pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi salah satu kendala dalam menciptakan proses belajar yang menyenangkan.

Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mencari metode yang lebih kreatif dan interaktif dalam mengajarkan matematika, seperti menggunakan alat peraga, permainan edukatif, atau contoh aplikasi nyata, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menikmati pembelajaran matematika (Mersa *et al.*, 2024).

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media yang menyenangkan seperti permainan edukatif dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam proses belajar. Siswa dengan pendekatan ini, tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep-konsep matematika, tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang pada akhirnya dapat

meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap pelajaran matematika (Rachmayani, 2015).

Salah satu permainan edukatif tersebut adalah media pembelajaran kartu domino. Menurut Ollerton (2010) dalam Novitasari (2025), mengatakan bahwa permainan kartu domino dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam memahami berbagai konsep, seperti operasi hitung, penjumlahan, perkalian, pembagian, hingga pengenalan koordinat. Permainan kartu ini memberikan pendekatan yang menyenangkan untuk pembelajaran matematika, sehingga siswa lebih antusias dalam mempelajari materi. Di Indonesia penggunaan permainan kartu dalam pembelajaran matematika sudah cukup umum, namun biasanya dengan modifikasi pada bentuk kartu dan aturan permainannya.

Permainan kartu domino merupakan salah satu media yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran. Hal ini juga di dukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Miftahuddin & Arofah (2020), dengan hasil bahwa penggunaan permainan kartu hitung efektif digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian pada muatan pelajaran matematika. Pada penelitian yang dilakukan oleh Normanastiti & Febrianto (2024), juga mengatakan bahwa media kartu domino dalam pembelajaran operasi perkalian dinilai sangat valid, cukup efektif, dan sangat praktis dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Kartu Domino Bergambar Pada Materi Perkalian dan Penjumlahan Kelas III di SDN 29 SP 1 Manis Raya”.

Alasan peneliti memilih media pembelajaran berupa kartu domino bergambar:

1. Anak-anak umumnya lebih tertarik dengan animasi, maka dengan itu peneliti mengembangkan media pembelajaran kartu domino bergambar agar menarik siswa serta mampu membuat menjadi lebih baik tertarik dan muda memahami materi pelajaran.
2. Kebanyakan anak-anak lebih suka dengan belajar sambil bermain, maka dari itu peneliti mengembangkan sebuah media kartu domino bergambar. Sebagai sarana atau alat permainan dalam pembelajaran.
3. Media kartu domino mudah untuk dimainkan anak-anak, dan membuat anak-anak lebih berpikir kritis untuk menjelaskan permainan dengan jawaban-jawaban yang mereka dapatkan.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada jenis media yang dikembangkan serta materi yang disajikan, yang masih jarang diteliti sebelumnya. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti kartu domino bergambar untuk operasi perkalian dan penjumlahan akan

memberikan pendekatan yang berbeda dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, materi yang dikembangkan juga dirancang agar lebih relevan dan menarik bagi siswa, sehingga penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan kontribusi baru pada dunia pendidikan dan siswa kelas III di SDN 29 SP 1 Manis Raya, khususnya dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan untuk melengkapi dan menambah referensi untuk penelitian-penelitian di masa mendatang.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berupa kartu domino bergambar pada materi perkalian dan penjumlahan untuk siswa kelas III di SDN 29 SP 1 Manis Raya?
2. Seberapa efektif penggunaan media pembelajaran berupa kartu domino bergambar dalam mengajarkan materi perkalian dan penjumlahan?
3. Seberapa valid media pembelajaran berupa kartu domino bergambar untuk digunakan dalam pembelajaran materi perkalian dan penjumlahan?
4. Bagaimana respon siswa kelas III terhadap penggunaan media pembelajaran kartu domino bergambar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perkalian dan penjumlahan?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media pembelajaran berupa kartu domino bergambar yang sesuai untuk materi perkalian dan penjumlahan pada siswa kelas III di SDN 29 SP 1 Manis Raya.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berupa kartu domino bergambar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perkalian dan penjumlahan.
3. Mengetahui validitas media pembelajaran berupa kartu domino bergambar sebagai alat bantu dalam pembelajaran materi perkalian dan penjumlahan.
4. Mengetahui respon siswa kelas III terhadap penggunaan media pembelajaran kartu domino bergambar dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi perkalian dan penjumlahan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan referensi dalam dunia pendidikan, khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran inovatif seperti kartu domino bergambar pada materi perkalian dan penjumlahan. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan media pembelajaran serupa di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk membantu siswa memahami konsep perkalian dan penjumlahan dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

b. Bagi Siswa

Membantu siswa meningkatkan kemampuan berhitung dengan pendekatan yang lebih interaktif, sehingga mereka lebih mudah memahami materi dan lebih termotivasi dalam belajar.

c. Bagi Sekolah

Mendukung penyediaan sumber belajar yang bervariasi, menarik, dan relevan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan inspirasi dan acuan untuk penelitian lebih lanjut dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif pada berbagai materi dan jejang Pendidikan.

E. Spesifikasi Produk Yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa kartu domino bergambar yang digunakan untuk membantu siswa kelas III dalam memahami materi perkalian dan penjumlahan. Kartu ini dibuat dalam ukuran sekitar 7 cm x 14 cm,

menggunakan kertas foto, sehingga kuat dan tahan lama. sudut kartu juga dibuat tumpul agar aman saat digunakan oleh anak-anak.

Setiap kartu domino terdiri dari dua sisi isi. Satu sisi berisi soal penjumlahan atau perkalian, dilengkapi dengan gambar menarik seperti buah-buahan. Sisi lainnya berisi hasil dari soal tersebut, atau soal lain yang bisa dipasangkan dalam permainan. Gambar-gambar dibuat berwarna dan menyenangkan agar menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih bersemangat belajar.

Materi yang dimasukkan dalam kartu domino meliputi penjumlahan bilangan 1–20 dan perkalian dasar 1–10, dengan fokus pada perkalian 5–7, karena bagian ini merupakan bagian yang paling sering menjadi kesulitan siswa kelas III. Materi ini dikaitkan dengan hal-hal kontekstual di sekitar anak, sehingga lebih mudah dipahami.

Satu set kartu terdiri dari sekitar 20 kartu, dan bisa digunakan untuk bermain secara berpasangan atau berkelompok. Permainan ini dapat dilakukan secara klasikal di kelas, di mana siswa mencocokkan soal dan jawaban seperti bermain domino biasa. Pengembangan produk ini mengikuti penelitian yang dilakukan oleh (Normanastiti & Febrianto, 2024) yang berjudul pengembangan media “Katudor” (kartu domino perkalian) untuk meningkatkan kemampuan berhitung kelas III SD Negeri 2 kadipiro.

Berikut adalah spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Kartu Domino

Bergambar Pada Materi Perkalian dan Penjumlahan kelas III di SDN 29 SP 1 Manis Raya”:

1. Bentuk Media

- a. Media pembelajaran berupa kartu domino bergambar dengan desain yang menarik, bewarna, dan sesuai dengan Tingkat pemahaman siswa kelas III.
- b. Setiap kartu domino terdiri dari dua sisi yang masing-masing memuat angka, gambar, atau kombinasi keduanya.

2. Materi yang Disajikan

- a. Fokus pada materi operasi perkalian dan penjumlahan, sesuai dengan kurikulum kelas III sekolah dasar.
- b. Kartu domino dirancang untuk memuat soal-soal sederhana yang melibatkan penghitungan perkalian dan penjumlahan.

3. Desain Visual

- a. Menggunakan ilustrasi yang menarik, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti hewan, buah-buahan atau benda lainnya.
- b. Warna yang cerah dan kontras untuk menarik perhatian siswa serta memudahkan pembacaan angka dan gambar.

4. Ukuran dan Bahan

- a. Kartu domino dicetak dengan ukuran yang nyaman untuk dipegang oleh siswa (misalnya 7 cm x 14 cm).

- b. Bahan kartu menggunakan kertas Foto agar lebih tahan lama dan aman untuk digunakan siswa.

5. Penggunaan Media

- a. Kartu domino dapat digunakan secara individu, berpasangan, atau dalam kelompok kecil sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran di kelas.
- b. Media ini dirancang agar mudah digunakan oleh guru maupun siswa tanpa memerlukan perangkat tambahan.

6. Panduan Penggunaan

- a. Dilengkapi dengan panduan penggunaan bagi guru untuk menjelaskan cara bermain sekaligus menyisipkan materi pembelajaran.
- b. Tersedia variasi permainan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

7. Tujuan Pengembangan

- a. Membantu siswa memahami dan menguasai materi perkalian dan penjumlahan dengan cara yang lebih menyenangkan.
- b. Meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

a. Kesesuaian dengan kurikulum

Media kartu domino ini dirancang berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang tertuang dalam kurikulum 2013 revisi untuk kelas III SD pada materi perkalian dan penjumlahan (Dewi, 2015).

b. Daya Tarik Visual

Kartu domino bergambar dirancang dengan tampilan menarik, berwarna, dan menggunakan ilustrasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas III SD untuk meningkatkan minat belajar.

c. Kemudahan Penggunaan

Media ini diasumsikan mudah digunakan oleh guru maupun siswa tanpa perlu pelatihan khusus.

d. Meningkatkan Pemahaman Konsep

Penggunaan kartu domino bergambar diharapkan mampu membantu siswa memahami konsep perkalian dan penjumlahan secara konkret melalui aktivitas bermain sambil belajar.

e. Interaksi Sosial

Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran kolaboratif dan meningkatkan interaksi sosial siswa melalui permainan dalam kelompok.

f. Durabilitas

Kartu domino dibuat dari bahan yang cukup kuat seperti kertas foto agar tahan lama meskipun digunakan secara berulang.

2. Keterbatasan Pengembangan

a. Keterbatasan Waktu

Pengembangan media mungkin dibatasi oleh waktu, sehingga desain dan penyempurnaan kartu domino bisa kurang optimal.

b. Tingkat Pemahaman Siswa yang Beragam

Tidak semua siswa memiliki tingkat pemahaman yang sama. Media ini mungkin kurang efektif untuk siswa dengan kebutuhan khusus atau yang memerlukan pendekatan pembelajaran berbeda.

c. Ketergantungan Pada Guru

Efektivitas media sangat bergantung pada bagaimana guru memfasilitasi penggunaan kartu domino dalam proses pembelajaran.

d. Bahan Fisik yang Terbatas

Jika jumlah kartu domino tidak mencukupi jumlah siswa atau kelompok, penggunaan media ini menjadi kurang maksimal.

e. Keterbatasan Lingkungan Belajar

Media ini lebih efektif digunakan di lingkungan kelas dengan suasana kondusif. Jika kondisi kelas kurang mendukung misalnya ruang sempit atau terlalu bising, efektivitas media dapat menurun.

f. Kemampuan Desain Media

Jika pengembang media tidak memiliki keterampilan desain grafis yang baik, hasil visual kartu domino mungkin kurang menarik bagi siswa.