

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika merupakan suatu ilmu tentang kuantitas, struktur, ruang, dan perubahan. Menurut (Sadewo, Purnasari, dan Muslim 2022) menyatakan matematika memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia menurut pendapat perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi sangat membutuhkan matematika sebagai media untuk menjalankan kemajuan teknologi tersebut. Semua orang wajib mengetahui paling tidak, sedikit tentang matematika, yang memiliki dasar tentang menambah dan menjumlah, karena di setiap sendi-sendi kehidupan tidak terlepas dari kegiatan tersebut. Matematika tidak hanya menjumlah dan mengurang, tetapi matematika memiliki peran sebagai peradaban, pendongkrang kemajuan sains dan teknologi, hingga masyarakat menerima manfaatnya untuk memudahkan kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan pendapat diatas dimana matematika mengikuti jalur perkembangan iptek secara fleksibel dan general.

Pendidikan matematika pada era digital sangat mementingkan pembelajaran yang bermakna sesuai kebutuhan siswa. Sehingga peningkatan mutu khususnya pada pembelajaran matematika harus sejalan dengan tujuan pembelajaran yang kontekstual. Pernyataan diatas sejalan dengan pendapat (Lestari,2014) yang menyatakan matematika memiliki peran yang sangat luas dalam kehidupan, terutama pada kehidupan sehari-hari. Salah satunya dalam memecahkan masalah, seperti berhitung.

Selain itu matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa (Hendratni & Budiharti, 2017). Keberhasilan ini dibuktikan dengan pemahaman siswa tentang materi matematika. Matematika sangat dibutuhkan sehingga wajib memberikan kepada siswa mulai jenjang sekolah dasar (SD). Sesuai dengan teori – teori di atas mengungkapkan pendidikan matematika menggunakan era digital sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga mempunyai peningkatan pada pembelajaran matematika dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari – hari (bermakna).

Pembelajaran matematika memiliki beberapa hal yang penting untuk dijadikan acuan bagi ketingkat yang lebih luas dan mendalam, hal tersebut mencakup tentang: pengetahuan atas keterampilan dalam bermatematika di kehidupan sehari-hari dan peka dalam berhitung. Selain itu matematika sangat membantu dalam kehidupan masyarakat secara umum dalam hal mengungkapkan suatu gagasannya secara akurat, membantu masyarakat berpikir secara kritis, tidak mudah membenarkan sesuatu tanpa suatu alasan.

Komponen media pembelajaran *flashcard* tampak depan berisikan tentang angka atau pecahan desimal yang sangat menarik sedangkan tampak belakang media *flashcard* ini berisikan tentang materi pecahan desimal dan kata-kata bijak tentang pendidikan agar siswa lebih giat untuk melakukan pembelajaran matematika. Menurut (ulfatul rohmah 2021) Cara menggunakan media *flashcard* penulis membuat satu tipe cara penggunaan yaitu dengan cara *offline*. Penggunaan alat peraga yang menarik dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang cukup besar bagi peningkatan hasil belajar siswa di kelas. Hasil belajar siswa dapat dibuat sebagai tolak

ukur dari kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tindakan mempertahankan dapat meningkatkan hasil belajar yang diperolehnya. Tetapi pada kenyataannya, pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang sukar untuk dipahami oleh peserta didik .

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas V SD, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa masalah yang terjadi saat proses pembelajaran matematika berlangsung di kelas, diantaranya yaitu siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan, siswa saat mengikuti pembelajaran kurang fokus, dan siswa bergurau dengan temannya saat mengikuti pembelajaran di kelas. Kurangnya sarana dan prasarana seperti alat peraga dalam kegiatan pembelajaran, karena terkendala dana sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru mengenai pecahan pada sub materi pecahan desimal.

Berdasarkan pengamatan terhadap proses belajar mengajar matematika di kelas V pada tanggal 20 September 2021 pokok pembelajaran pecahan pada sub pembelajaran mengubah pecahan biasa menjadi pecahan desimal, peneliti, menemukan hasil belajar siswa yang rendah, karena penguasaan materi hanya berpusat pada pengetahuan yang telah ada. Tidak ada kreatifitas menggunakan media pembelajaran pada proses belajar mengajar yang mendukung siswa untuk mengembangkan pengalamannya berdasarkan materi pelajaran yang sedang dilaksanakan.

Media *flashcard* merupakan sebuah media yang sebuah berisi pesan berbentuk gambar maupun lambang yang digunakan guru untuk siswa memahami konsep materi pelajaran, khususnya pelajaran matematika. Penggunaan media *flashcard* siswa dituntut cepat dan tanggap dalam memilih gambar sesuai dengan instruksi guru.

Permainan ini dapat mempertajam ingatan siswa mengenai materi yang sedang dipelajari. Media ini sangat praktis dan mudah dibawa kemana-mana. Cara menggunakan media ini tidak terlalu sulit, hanya mengandalkan keterampilan dan kreativitas guru dalam mengaplikasikan dan prosedur permainan yang akan dilaksanakan. Media ini dipercaya dapat mengoptimalkan tujuan pembelajaran tanpa membuat siswa bosan akan pembelajaran Matematika. Dari uraian diatas pengertian *flash card* dijelaskan oleh Fitriyani dan Nulanda (2017) bahwa “*flash card* merupakan media yang sangat praktis karena dapat dibuat secara bersama-sama oleh guru maupun siswa. Salah satu indikasi bahwa visual *imagery* memiliki kemungkinan memberikan kode memori yang aktif pada siswa biasanya lebih mengenal gambar daripada tulisan.” Dengan demikian penggunaan media *flash card* dapat dijadikan solusi dalam mengatasi masalah dalam proses pembelajaran yang telah dipaparkan dengan harapan dapat membantu siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Keunikan media pembelajaran *flash card* mempunyai keunikan bilangan desimal dengan *design* gambar buah-buahan dan hewan.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti melihat rujukan dari penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa ada peningkatan pembelajaran matematika pada materi pecahan desimal, penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian terhadap inovasi dalam pengembangan media *flashcard* pada pembelajaran matematika materi bilangan pecahan desimal dengan memperbaiki kelemahan pada penelitian sebelumnya. Dengan judul penelitian inovasi dalam pengembangan media *flashcard* pada pembelajaran matematika materi bilangan pecahan desimal kelas V Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah yang diambil sebagai berikut “Bagaimana pengembangan media *flashcard* pada pembelajaran matematika materi pecahan desimal di kelas V SD ?”

C. Tujuan Penelitian & pengembangan

Untuk menghasilkan media *flashcard* pada pembelajaran matematika materi pecahan desimal di kelas V SD

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa *flashcard*. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini diharapkan memiliki/spesifikasi sebagai berikut :

1. Berdasarkan Kontennya

Media ini termasuk media visual yang dikreasikan ke dalam pembelajaran yang menyerupai permainan yang sangat menarik. Media tersebut dibuat untuk kelas V Sekolah Dasar dengan materi yang diajarkan yaitu Materi Pecahan Desimal. Dibawah ini penjabaran KD Indikator yang sudah ditentukan.

| KD | Indikator |
|---|--|
| 3.1 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut yang berbeda. | 3.1.1 Menghitung penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut yang berbeda. |
| 4.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut yang berbeda. | 3.1.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan yang berbeda. 4.1.1 Mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan desimal. 3.2.2 Menjelaskan perkalian bilangan pecahan desimal. |

Tabel 1.1 Kompetensi Dasar dan Indikator

2. Berdasarkan Konstruk

- a. Penggunaan media ini berbentuk *flashcard*
- b. Pengembangan ini menggunakan kertas art paper A3
- c. Ukuran *flashcard* 12x9 cm
- d. Media *flashcard* disertai gambar-gambar menarik dan berwarna agar siswa termotivasi untuk belajar
- e. Media *flashcard* ini untuk menambah pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi pecahan desimal

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Pentingnya penelitian & pengembangan dilihat secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini penting karena diharapkan dapat memperoleh hasil berupa ilmu pengetahuan para pembaca tentang penggunaan media pembelajaran untuk kelas V pada pembelajaran materi bilangan pecahan desimal.

2. Secara Praktis

Penelitian ini secara praktis amat sangat berguna bagi, siswa guru, sekolah, dan peneliti.

a. Peneliti

Sedangkan pentingnya peneliti untuk penelitian dapat menambah referensi untuk penelitian selanjutnya yang berjenis pengembangan tentang *Flashcard*

b. Sekolah

Bagi sekolah media ini menambahkan ketersediaan media di sekolah untuk membantu mengajarkan siswa kelas V agar siswa akan lebih antusias dalam belajar sehingga mampu bersaing dengan siswa sekolah lain dan hasil prestasi itu membuat banggakan nama sekolah akan prestasi yang dimiliki.

c. Guru

Guru tidak perlu menghabiskan waktu yang lama untuk menjelaskan materi untuk menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung dan menjadi tertarik mengikuti kegiatan agar mendapatkan pengalaman dan memiliki rasa keinginan yang tinggi.

d. Kesalahan Sekolah

Kesalahan sekolah kurangnya perhatian dan kurang fokus jadi sekolah dan tidak membiasakan menggunakan media.

F. Asumsi dan Batasan Penelitian & Pengembangan

Pengembangan ini berdasarkan asumsi dan keterbatasan penelitian. Berikut asumsi penelitian :

1. Asumsi

- a. Dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Siswa akan semangat dalam belajar. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa yang nantinya akan berpengaruh dalam prestasi siswa.

- b. Dengan adanya media *flashcard* dalam materi pecahan desimal, siswa dapat belajar secara mandiri. Siswa dapat mempelajari materi pecahan desimal dengan tampilan gambar yang menarik.
- c. Siswa sebagai subyek penelitian mengikuti pembelajaran Matematika dengan menggunakan media *Flashcard* dengan sungguh-sungguh.
- d. Pembelajaran menggunakan *Flashcard* dapat meningkatkan keterampilan siswa. Media ini dapat merangsang kemampuan siswa tersebut.

2. Keterbatasan

- a. Pengembangan bahan ajar Matematika melalui media *flashcard* ini hanya terbatas pada mata pelajaran Matematika di SD.
- b. Media yang dikembangkan hanya memuat materi pecahan desimal di kelas V.

G. Definisi Operasional / Penjelasan Istilah

- a. Pengembangan

Pengembangan adalah proses yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

- b. Media Pembelajaran

Media merupakan segala macam bentuk perangsang dan alat yang disiapkan guru untuk mendorong siswa belajar.

- c. *Flashcard*

Flashcard adalah (kartu pengingat/kartu yang diperlihatkan secara sekilas kepada siswa). Ukuran biasanya memakai ukuran 25x20 cm.

d. Pembelajaran Matematika

Proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.

e. Materi Bilangan

Bilangan adalah konsep matematika yang digunakan untuk menggambarkan kuantitas dan jumlah. Ada beberapa jenis bilangan yang digunakan dalam matematika yaitu : bilangan bulat, bilangan asli, bilangan rasional, bilangan irrasional, bilangan real.

f. Pecahan desimal

Pecahan desimal adalah bentuk pecahan di mana penyebutnya adalah angka 10 atau kelipatannya, sehingga dapat dinyatakan dalam bentuk desimal.

