

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pembelajaran merupakan proses interaksi pada peserta didik dengan pendidik, dan sumber belajar terhadap suatu lingkungan belajar. Secara sederhana pembelajaran dapat diartikan sebagai aktifitas menyampaikan informasi dari pendidik pada peserta didik. Menurut Azhar bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Alat yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan, sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan dipandang sangat efektif sehingga peserta didik dapat menyampaikan informasi serta memahami dengan baik.¹ Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses dalam membantu peserta didik agar mendapatkan pembelajaran yang maksimal.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan antara satu sama lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh pendidik dalam memilih dan menentukan media, metode dan strategi serta pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.²

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal I ayat 20 “pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.³

Pembelajaran yaitu upaya yang dilakukan seorang pendidik dengan sengaja untuk menyampaikan informasi pengetahuan serta menciptakan

¹ Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah* (Jawa Tengah: CV Sarnu Untung, 2020). Hal.1

² Shilphy A. Oktavia, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2020). Hal.7-8

³ Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, ‘Introduction and Aim of the Study’, *Acta Paediatrica*, 71 (1982), 6–6

lingkungan dengan berbagai metode sehingga peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien sehingga mendapatkan hasil yang lebih memuaskan. Dalam menyampaikan materi guru harus menciptakan suasana yang kondusif agar tujuan pembelajaran tersebut bisa tercapai dan berjalan dengan lancar dengan menggunakan metode yang terkontrol dan terarah.

Pemilihan dan pengembangan strategi pembelajaran yang digunakan harus mempertimbangkan kesesuaian dengan tema yang dipilih sebelumnya atau dengan mata pelajaran lainnya. Pendidik dituntut agar lebih kreatif dan variative dalam menghadirkan suasana pembelajaran yang menggiring peserta didik mampu memahami kenyataan hidup yang dialami baik menyangkut dirinya dalam hubungan keluarga, masyarakat, lingkungan dan alam sekitar.⁴

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan dari mulai SD, SMP, SMA, sampai perguruan tinggi. Matematika menjadi suatu keperluan bagi kehidupan manusia, hal itu dilihat dari aktivitas manusia yang tidak terlepas dari Matematika, misalnya dalam kegiatan mengukur besaran, membilang benda, jual-beli, dan lain sebagainya. Menurut Hudoyo Matematika adalah suatu bidang ilmu yang melatih penalaran agar berpikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah serta membuat keputusan.⁵ Matematika perlu dipelajari oleh peserta didik untuk memberikan wawasan yang luas untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis. Karena dalam kehidupan sehari-hari manusia juga melibatkan penggunaan konsep Matematika seperti halnya menghitung uang. Oleh karena itu, sebagai guru dalam menanamkan pengetahuan konsep serta pengetahuan prosedur harus betul-betul memahami karakteristik peserta didik, dimana peserta didik sekolah dasar tentunya

⁴ Musa'adatul Fithriyah, 'Pengaruh Penggunaan Media Arabic Domino Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Materi Mufrodat Siswa Kelas III Di MI Al-Kautsar Lamongan', *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2.1 (2020), 21 <<https://doi.org/10.30736/atl.v2i1.196>>.

⁵ Erna Yayuk, *Pembelajaran Matematika SD* (Malang, 2019). Hal.2

memiliki karakteristik yang beragam, misalnya dalam kemampuan kognitif, kondisi sosial ekonomi, dan minat belajar terhadap Matematika.⁶

Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) ruang lingkup pembelajaran Matematika di SD meliputi bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data. Materi pembelajaran yang mencakup bilangan, geometri dan pengukuran disampaikan di seluruh kelas dari mulai kelas I sampai kelas VI, sementara materi pengolahan data hanya disampaikan di kelas VI. Pada materi bilangan meliputi operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian Selanjutnya materi geometri dan pengukuran meliputi bangun datar, bangun ruang, dan alat ukur. Kemudian materi pengolahan data meliputi mengumpulkan, menafsirkan, dan menyajikan data.⁷ Sehingga pada salah satu problematika dalam pembelajaran Matematika adalah rendahnya atau kurangnya minat peserta didik terhadap pelajaran Matematika. Minat belajar Matematika dapat diartikan sebagai keterlibatan diri secara penuh dalam melakukan aktivitas belajar Matematika baik di rumah, di sekolah, dan di masyarakat. Peserta didik yang mempunyai minat belajar Matematika berarti mempunyai usaha dan kemauan untuk mempelajari Matematika.

Adapun yang mempengaruhi terlaksananya pembelajaran Matematika terdapat beberapa faktor, Menurut Supatmono adalah: Adanya faktor budaya, banyak peserta didik yang menginginkan proses pencapaian tujuan secara instan dan mengabaikan proses kerja keras. Faktor Sistem Pendidikan, proses belajar belum masih berpusat pada pendidik. Faktor Sistem Penilaian, cenderung hanya menilai hasil akhir pekerjaan peserta didik. Faktor orang tua atau keluarga, kurangnya dalam memahami peserta didik dalam hal belajar di sekolah. Faktor bidang studi dalam pembelajaran Matematika.

⁶ Ibid Hal.,3

⁷ Ibid.Hal.6

Pembelajaran matematika pada Pendidikan dasar umumnya terjadi beberapa masalah terkait dengan media pembelajaran seperti hasil penelitian oleh Yasa Umami Setiawan, dkk yang menunjukkan bahwa di tempat penelitian guru tidak menggunakan media saat kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran jadi kurang menyenangkan, mengingat karakteristik peserta didik yang masih senang bermain.⁸ Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Hasna Nur Afifah dan Meita Fitriawanati berkaitan dengan permasalahan yang sama menunjukkan bahwa terbatasnya penggunaan media pembelajaran matematika yang menarik bagi peserta didik untuk mempelajari materi perkalian. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan buku paket saja dan belum menggunakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran tampak membosankan dan peserta didik kurang memperhatikan materi yang disampaikan.⁹ Hamalik mengatakan bahwa dengan adanya media, pada proses pembelajaran matematika, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik.¹⁰

Berdasarkan masalah pembelajaran Matematika di atas masalah serupa juga ditemukan saat peneliti melakukan observasi pada beberapa Lembaga Pendidikan dasar diantaranya: MI Mansyaul Ulum, MI Islamiyah dan SDN Sukosongo. Bahwasanya kurangnya guru dalam menggunakan media saat kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran jadi kurang menyenangkan.

Bahwasanya pembelajaran Matematika yang dilaksanakan di MI Mansyaul Ulum sesuai hasil dari wawancara guru mata pelajaran Matematika kelas IV mengatakan bahwasanya:

⁸ Yasa Umami Setiawan, Indhira Asih Vivi Yandari, and Aan Subhan Pamungkas, 'Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar', *Primary : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 12.1 (2020)

⁹ Hasna Nur Afifah and Meita Fitriawanati, 'Pengembangan Media Panlintermatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar', *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2.1 (2021), 41–47.

¹⁰ Lalu Abdul Aziz, 'Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 24 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018', *Media Pendidikan Matematika*, 6.2 (2018), 96

Saya menjelaskan materi kemudian peserta didik disuruh untuk mengerjakan soal yang ada pada buku masing-masing. Respon dari peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung bisa di katakan cukup baik akan tetapi ada beberapa peserta didik yang ramai dan mengganggu teman sebangkunya saat pembelajaran. Saya jarang menggunakan media pembelajaran, sehingga menjadikan peserta didik bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran¹¹

Adapun hasil observasi yang dilakukan di MI Mansyaul Ulum mendapatkan keterangan bahwasannya guru tidak menggunakan media pembelajaran. Peserta didik sangat aktif dalam pembelajaran dan ada beberapa peserta didik yang terlihat ramai saat guru menjelaskan materi sehingga saat guru melakukan tanya jawab peserta didik kurang bisa memahami materi karena adanya beberapa faktor seperti pembelajaran sangat membosankan disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran.¹² Demikian pula hasil pengamatan melalui dokumen sekolah mendapatkan keterangan hasil belajar nilai rata-rata 65-80 dengan pencapaian KKM 75, yang tidak tuntas 55% sedangkan yang tuntas 45% dengan jumlah 20 peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai ulangan harian peserta didik kelas IV MI Mansyaul Ulum Sukosongo.¹³

Observasi berikutnya dilakukan di MI Islamiyah Kedungmegarih. Adapun kegiatan observasi dilakukan dengan melakukan wawancara terlebih dahulu oleh guru mata pelajaran Matematika kelas IV B, beliau mengatakan bahwasannya:

Dalam pembelajaran saya memberi kesempatan peserta didik untuk mempresentasikan materi yang telah disampaikan. Guru jarang menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan waktu dan tenaga. Akan tetapi dalam pembelajaran jika membutuhkan media pembelajaran biasanya menggunakan media gambar atau benda yang ada di sekitar¹⁴

Adapun hasil observasi yang dilakukan mendapatkan keterangan bahwa peserta didik sangat semangat dalam pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat pada saat pembelajaran. Guru memulai pembelajaran dan

¹¹ Masrufah S.Pd.i, Wawancara, Kembangbahu 18 Oktober 2022

¹² MI Mansyaul Ulum Sukosongo, Observasi, Kembangbahu 18 Oktober 2022

¹³ Hasil belajar siswa, Dokumentasi, Kembangbahu 18 Oktober 2022

¹⁴ Sumanto S.Pd, Wawancara, Kembangbahu, 23 Oktober 2022

mengulang pelajaran minggu lalu, akan tetapi karena kurangnya kreatifitas dalam menciptakan media pembelajaran sehingga peserta didik dalam memahami materi kurang maksimal.¹⁵ Demikian pula hasil pengamatan melalui dokumen sekolah mendapatkan keterangan hasil belajar nilai rata-rata 65-71 dengan pencapaian KKM 75, yang tidak tuntas 61% sedangkan yang tuntas 39% dengan jumlah 27 peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan pada hasil belajar nilai ulangan harian pada kelas IV B di MI Islamiyah Kedungmegarih.¹⁶

Hal ini juga terjadi di SDN Sukosongo, sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan di SDN Sukosongo kepada wali kelas V, beliau mengatakan bahwasannya:

Saya kurang menggunakan media saat pembelajaran, jika membutuhkan media saya menggunakan benda disekitar yang bisa dijadikan alat mengajar peserta didik agar pembelajaran lebih optimal. Saat pembelajaran dimulai peserta didik sangatlah antusias dan juga mampu menjawab pertanyaan dari guru¹⁷

Adapun hasil observasi yang dilakukan mendapatkan keterangan bahwasannya peserta didik terlihat bosan karena pembelajaran hanya berpusat pada guru, guru juga saat mengajar terlalu serius sehingga mengakibatkan peserta didik takut dan kurang tertarik saat pembelajaran.¹⁸ Demikian pula hasil pengamatan melalui dokumen sekolah mendapatkan keterangan hasil belajar mendapatkan nilai rata-rata 70-85 dengan pencapaian KKM 75, yang tidak tuntas 45% sedangkan yang tuntas 55% dengan jumlah 20 peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai ulangan harian peserta didik kelas V di SDN Sukosongo.¹⁹

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dari ketiga sekolah tersebut, dapat disimpulkan bahwa ketiga sekolah tersebut mempunyai kesamaan permasalahan yaitu berkaitan dengan kurangnya memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Pada MI Mansyaul Ulum hanya

¹⁵ MI Islamiyah Kedungmegarih, Observasi, Kembangbahu 23 Oktober 2022

¹⁶ Hasil belajar siswa, Dokumentasi, Kembangbahu 23 Oktober 2022

¹⁷ Eny Puspitasari S.Pd, Wawancara Kembangbahu 25 Oktober 2022

¹⁸ SDN Sukosongo, Observasi Kembangbahu 25 Oktober 2022

¹⁹ Hasil belajar siswa, Dokumentasi, Kembangbahu 25 Oktober 2022

berbantuan sumber belajar buku pegangan guru dan peserta didik, pada SDN Sukosongo memanfaatkan benda sekitar, terlebih pada MI Islamiyah Kedungmegaroh yang mempunyai permasalahan lebih kompleks yaitu guru kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran Matematika hanya berbantuan sumber belajar buku LKS, benda disekitar sehingga bisa berdampak pada pembelajaran, serta peserta didik kurang tertarik dalam proses pembelajaran dan kurangnya pencapaian KKM pada pembelajaran Matematika. Melihat dari permasalahan yang terjadi, maka perlu adanya suatu media pembelajaran yang menarik dan kreatif diantaranya yaitu dengan mengembangkan media Kartu Domino yang dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika.

Media kartu domino adalah sebuah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berisi rangkaian materi untuk menanamkan konsep pecahan pada peserta didik sehingga memudahkan dalam pembelajaran. Cara menggunakan kartu domino ini yaitu dengan mencocokkan gambar yang ada pada kartu dengan kartu yang lainnya.²⁰ Agar peserta didik semakin aktif dan tidak merasa bosan untuk belajar Matematika terutama pada materi pecahan. Selain aktif dalam pembelajaran peserta didik diharapkan lebih semangat lagi dalam belajar, karena dengan dimulainya pengenalan materi pecahan dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif diharapkan kedepannya peserta didik mendapatkan hasil belajar yang lebih memuaskan serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan materi yang disajikan dapat digunakan dengan memanfaatkan media Kartu Domino. Beberapa peneliti yang serupa juga pernah dilakukan memanfaatkan media Kartu Domino diantaranya:

Peneliti yang telah dilakukan oleh Ni Ketut Nita Pradnyawati dan I Komang Ngurah Wiyasa dengan penelitian hasil respon kemenarikan

²⁰ Fardillah Zarani Putri, Zetra Hainul Putra, and Munjiatun Munjiatun, 'Pengembangan Media Kartu Domino Materi Pecahan Untuk Belajar Mandiri Siswa Kelas Iv Sdn 147 Pekanbaru Di Masa New Normal', *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4.1 (2021), 113–26.

peserta didik terhadap media Kartu Domino dengan uji ahli isi pembelajaran 92,5%, uji ahli desain pembelajaran 92,8%, ahli media pembelajaran 91,7% dengan kriteria sangat menarik. Keefektifan media pembelajaran diukur dari presentase hasil dari uji coba perorangan terdiri dari 3 peserta didik dengan hasil 92,5%, uji coba kelompok kecil terdiri dari 9 peserta didik dengan hasil 93,6%, dan uji coba lapangan terdiri dari 27 peserta didik dengan hasil 93,1%. Presentase yang diperoleh secara keseluruhan mencapai kualifikasi sangat baik. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran kartu domino pada materi bagian tubuh hewan muatan IPA.²¹ Berdasarkan permasalahan dan referensi penelitian terdahulu tersebut maka peneliti mengembangkan media Kartu Domino untuk digunakan pada pembelajaran Matematika.

Penelitian yang dilakukan oleh Rizka Tri Wulandari, Eni Heldayani dan Jayanti dengan penelitian hasil respon kemenarikan peserta didik terhadap media Kartu Domino dengan validasi ahli materi yang di dapatkan hasil 77% dengan kategori “valid”, pada ahli media mendapatkan hasil 96% dengan kategori “sangat valid”, dan ahli bahasa mendapatkan hasil 96% dengan kategori ”sangat valid”. Keefektifan media pembelajaran diukur dari presentase hasil dari uji coba One to One dengan hasil 91,6% dan uji coba Small Group dengan hasil 90.3%. Sehingga penggunaan media Kartu Domino dalam pembelajaran lebih efektif dan membuat peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran²²

Penelitian yang dilakukan oleh Atikah Muthoharoh dan Tety Nur Cholifah dengan penelitian hasil respon kemenarikan media pembelajaran Kartu Domino berdasarkan validasi materi, validasi media, uji coba respon kelompok dan uji coba respon peserta didik kelompok besar mendapatkan

²¹ D P Lumbansiantar and others, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Untuk Materi Nilai Mutlak’, *Journal of ...*, 11.1 (2020), 32–36

²² Nada Oktafiani and Muhammad Haryanto, ‘JOTE Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 126-141 Journal On Teacher Education Research & Learning In Faculty Of Education Persepsi Mahasiswa Pbsi-Unikal Terhadap Aplikasi Tiktok Untuk Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Abad 21’, 4 (2022), 126–41.

rata-rata penilaian sebesar 89% dengan kualifikasi sangat valid. Hasil motivasi belajar peserta didik dalam kelompok kecil menunjukkan hasil persentase before sebesar 58% persentase after sebesar 89% dengan kategori sangat tinggi. Peningkatan motivasi belajar peserta didik sebesar 31%. Hasil motivasi belajar peserta didik dalam kelompok besar menunjukkan hasil persentase before sebesar 39% dalam kategori kurang dan persentase after sebesar 76% dalam kategori tinggi.²³ Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu domino layak digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada Sekolah Dasar.

Berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan terkait dengan media Kartu Domino maka penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian terdahulu yaitu menggunakan media pembelajaran Kartu Domino. Akan tetapi yang menjadi pembeda adalah media Kartu Domino ini dimodifikasi dengan pertanyaan dan penjelasan terkait pada pembelajaran Matematika materi pecahan kelas IV. Namun dalam satu Kartu Domino antara pertanyaan dan jawaban tidak saling berkaitan, sehingga peserta didik akan mencari jawaban yang sesuai dengan pertanyaan.

Media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mewujudkan proses ketercapaian belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Selain menciptakan suasana gembira peserta didik, media pembelajaran juga mampu untuk memberikan kemudahan guru untuk menyampaikan materi.²⁴ Media pembelajaran yang menarik untuk mengatasi persoalan hasil belajar salah satunya yaitu media Kartu Domino. Media sederhana yang sangat mudah untuk di desain dan

²³ Atikah Muthoharoh and Tety Nur Cholifah, 'Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd', *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 6.2 (2020), 179–94 <<https://doi.org/10.31932/jpdp.v6i2.856>>.

²⁴ Usep Setiawan and others, *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*, 2022.

digunakan serta tidak membutuhkan teknologi dengan fasilitas yang memadai.

Hadis Rasulullah Saw yang menceritakan penggunaan media pembelajaran berupa gambar adalah Hadis Riwayat Bukhari, sebagai berikut:

خَطَّ النَّبِيُّ خَطًّا مَرْبَعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسَطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطَطًا
صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسَطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسَطِ، وَقَالَ :
"هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا الَّذِي هُوَ جَارِحٌ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْخَارِجُ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطَطُ
الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَأَخْطَأَهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا

Artinya: “Nabi Saw. pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menimpanya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil ini adalah pelbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi. (HR. Imam Bukhari)”²⁵

Dalam hadis ini, Rasulullah Saw. menggambarkan manusia sebagai garis lurus yang terdapat di dalam gambar, sedangkan gambar empat persegi yang melingkarinya adalah ajalnya, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan harapan dan angan-angannya sementara garis-garis kecil yang ada di sekitar garis lurus dalam gambar adalah musibah yang selalu menghadang manusia dalam kehidupannya di dunia. Kita dapat meneladani bahwa betapa Rasulullah Saw adalah seorang pendidik yang sangat memahami metode dan media yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia. Rasulullah Saw menjelaskan suatu informasi melalui gambar agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa.

²⁵ Hadist Riwayat. Imam Bukhari

Hadis tersebut juga menerangkan kepada kita bahwa dalam setiap proses pembelajaran baik itu dalam lingkup kecil maupun besar pasti membutuhkan adanya media pembelajaran, yang merupakan komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar

Maka dari itu jika dikaitkan dengan proses pembelajaran guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran agar peserta didik lebih semangat lagi dan termotivasi untuk berkembang sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dicapai secara maksimal. Menurut Umar fungsi dari media pembelajaran yaitu untuk memudahkan peserta didik dalam belajar serta membuat pengajaran guru lebih praktis yang awalnya abstrak menjadi nyata sehingga menarik perhatian peserta didik agar pembelajaran tidak monoton.²⁶ Pentingnya media Kartu Domino yaitu untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan Matematika khususnya pada materi pecahan, peserta didik akan lebih mudah untuk memahami materi dan tertarik dalam pembelajaran. Maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Kelas IV di MI Islamiyah Kedungmegarih.”**

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV di MI Islamiyah
2. Bagaimana kemenarikan media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV di MI Islamiyah

C. TUJUAN PENGEMBANGAN

Berdasarkan rumusan permasalahan yang sudah di uraikan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan produk pengembangan berupa media Kartu Domino

²⁶ Surayya, ‘Tinjauan Media Pembelajaran’, *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2021, 8–27.

2. Mendeskripsikan pengembangan media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV
3. Mendeskripsikan kemenarikan media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV

D. MANFAAT PENGEMBANGAN

Penelitian Pengembangan Media Kartu Domino ini diharapkan bermanfaat:

1. Teoritis

Secara umum pengembangan media Kartu Domino untuk memberikan kontribusi positif terhadap ilmu Pendidikan, meningkatkan pengetahuan pembelajaran matematika peserta didik dengan media Kartu Domino pada jenjang Pendidikan dasar SD/MI

2. Praktis

Secara praktis pengembangan Kartu Domino dapat digunakan sebagai sarana pada saat pembelajaran bagi pengelola Pendidikan di MI Islamiyah Kedungmegarih khususnya dalam pembelajaran matematika.

- a. Bagi sekolah

Sebagai dasar untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran seperti media Kartu Domino pada pembelajaran matematika.

- b. Bagi guru

Sebagai alternatif guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media Kartu Domino untuk materi matematika sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran.

- c. Bagi peserta didik

Dapat mempermudah proses pembelajaran serta memahami materi sehingga dengan menggunakan media Kartu Domino peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan aktif, kreatif dan menyenangkan.

- d. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang pengembangan media Kartu Domino pada pembelajaran matematika di MI Islamiyah Kedungmegarih.

E. SPESIFIKASI PRODUK

Spesifikasi dari produk yang dihasilkan dalam peneliti pengembangan yaitu media Kartu Domino dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Kartu Domino pada pembelajaran matematika pada Pendidikan dasar SD/MI.
2. Media Kartu Domino adalah sebuah permainan yang dimodifikasi berbentuk persegi panjang dengan warna dan hiasan yang sangat menarik.
3. Media yang dikembangkan sesuai dengan materi pecahan kelas IV.
4. Media yang dikembangkan lebih dominan menampilkan angka dan gambar dengan keterangan yang singkat, lengkap dan disajikan dengan design yang kreatif.

F. ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN

1. Asumsi

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran Kartu Domino peserta didik akan tertarik dan lebih semangat dalam belajar pecahan karena media Kartu Domino didesign menyerupai kartu permainan yang unik dan menarik, terutama bagi peserta didik yang daya ingatnya kurang, dengan Kartu Domino peserta didik akan lebih mudah menerima, mengerti dan memahami pelajaran matematika materi pecahan. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan mengacu kepada kebutuhan dari pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan keadaan guru hanya berpatokan pada sumber belajar buku pegangan guru dan peserta didik, tanpa adanya fasilitas pendukung pembelajaran yang membuat proses pembelajaran kurang menarik perhatian bagi peserta didik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran “Kartu Domino” hanya terbatas pada mata pelajaran matematika di SD/MI kelas IV yang pokok bahasannya adalah materi pecahan.

G. DEFINISI ISTILAH

1. Pengembangan merupakan proses mengembangkan sesuatu menjadi lebih sempurna dan sistematis agar lebih efektif dan efisien.
2. Media Pembelajaran adalah alat bantu untuk mengantarkan isi materi pembelajaran dan merangsang pikiran peserta didik untuk motivasi belajar.
3. Kartu Domino adalah media visual dengan design menyerupai kartu permainan yang berisi materi pecahan, setiap kartu dibagi menjadi dua bagian yang berisi dengan materi soal dan jawaban.
4. Pembelajaran Matematika merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam melibatkan pola pikir dan mengolah logika pada suatu lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru dengan berbagai metode agar program belajar matematika tumbuh dan berkembang secara optimal serta siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien.

H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian ini akan disistematika menjadi lima bab yang saling terkait. Berikut ini adalah sistematika laporan penelitian pengembangan (R&D), antara lain:

BAB I atau pendahuluan berisi tentang (A) latar belakang masalah, (B) Rumusan masalah, (C) Tujuan pengembangan, (D) Manfaat pengembangan, (E) Spesifikasi produk, (F) Asumsi dan keterbatasan pengembangan, (G) Definisi istilah, (H) Sistematika Pembahasan.

BAB II atau landasan teori berisi tentang (A) Kajian teori, (B) Kajian Pustaka, (C) Kerangka konseptual.

BAB III atau metode penelitian berisi tentang (A) model penelitian dan pengembangan, (B) Prosedur penelitian dan pengembangan, (C) Uji

coba produk, (D) Instrumen pengumpulan data, (E) Teknik analisis data, (F) Jadwal kegiatan

BAB IV atau hasil pengembangan berisi tentang (A) Data hasil pengembangan media Kartu Domino pada materi pecahan Kelas IV MI Islamiyah Kedungmegarih.

BAB V atau analisis dan pembahasan berisi tentang (A) Deskripsi produk hasil pengembangan, (B) Analisis dan pembahasan pengembangan media Kartu Domino, (C) Analisis dan pembahasan kemenarikan media Kartu Domino.

BAB VI atau penutup berisi tentang (A) Kesimpulan, (B) Saran.

