

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan dasar yang memiliki peran sangat penting dalam membentuk kemampuan dasar anak, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Apriyanti et al., 2023). Salah satu aspek kognitif yang sangat krusial pada tahap ini adalah kemampuan dalam memahami konsep matematika dasar, khususnya bilangan. Matematika bukan hanya menjadi mata pelajaran formal, tetapi juga fondasi berpikir logis, sistematis, dan analitis yang akan digunakan dalam kehidupan sehari-hari maupun jenjang pendidikan selanjutnya.

Menurut Rutanti<sup>1</sup> et al., (2021), salah satu kompetensi dasar yang wajib dikuasai oleh siswa kelas 1 SD adalah mengenal lambang bilangan. Hal ini juga sesuai dengan capaian pembelajaran pada akhir fase A, siswa menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (*number sense*) pada bilangan cacah sampai 100, mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan. Siswa dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20. Siswa menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi sebuah benda atau kumpulan benda sama banyak, pecahan yang diperkenalkan adalah setengah dan seperempat (Kemendikbudristek, 2022). Penguasaan ini tidak sekadar mengenali angka sebagai simbol, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap hubungan antara jumlah benda dengan lambang bilangan yang mewakilinya. Konsep ini merupakan dasar dari seluruh operasi hitung dan pemahaman matematika lanjutan. Oleh karena itu, keberhasilan dalam penguasaan kompetensi ini sangat menentukan keberhasilan belajar matematika siswa di tingkat yang lebih tinggi.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di kelas rendah, khususnya pada materi pengenalan lambang

bilangan, sering kali dilakukan dengan pendekatan yang konvensional dan kurang variatif. Metode ceramah dan latihan soal dari buku teks masih menjadi pilihan utama guru dalam menyampaikan materi. Pendekatan seperti ini cenderung kurang efektif untuk anak usia dini yang secara karakteristik lebih menyukai aktivitas belajar yang bersifat konkret, visual, interaktif, dan menyenangkan. Akibatnya, siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami serta menghubungkan konsep bilangan dengan lambangnya. Sebagaimana diungkapkan oleh Aning Rahayu (2022), masih banyak siswa kelas 1 yang belum mampu secara konsisten mengaitkan jumlah benda dengan lambang bilangan yang sesuai.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah, menuntut adanya strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa. Siswa kelas I sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan pengalaman belajar yang bersifat nyata, visual, dan melibatkan aktivitas langsung. Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika (Sari et al., 2023), karena media mampu membantu siswa memvisualisasikan konsep yang bersifat abstrak serta mempermudah proses penerimaan informasi. Penggunaan media yang tepat tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Selain kendala dari sisi siswa, guru juga menghadapi tantangan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Guru sering kali kekurangan referensi atau akses terhadap media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Hal ini memperparah kondisi pembelajaran, karena tanpa media konkret, konsep abstrak seperti bilangan menjadi semakin sulit dipahami oleh siswa. Padahal, guru dituntut memiliki pemahaman yang komprehensif terhadap kompetensi serta peranan profesional yang harus dilakoninya dalam proses pembelajaran, termasuk kemampuan merancang, memilih, dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Alfiansyah, 2018). Padahal, anak-anak di usia dini berada pada tahap

perkembangan operasional konkret, yang artinya mereka membutuhkan pengalaman belajar melalui benda nyata atau visual untuk memahami suatu konsep secara mendalam.

Masalah ini menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup besar antara tujuan kurikulum dengan praktik pembelajaran di lapangan. Menurut Hansa Cordelia Tabina et al., (2024), siswa usia dini membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya merangsang minat belajar, tetapi juga membantu mereka memahami materi secara visual dan kinestetik. Media yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar serta menjembatani kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 1 UPT SDN 55 Gresik, 4 dari 36 siswa pemahaman materi terkait mengenal lambang bilangan terbilang minim dikarenakan belum pernah digunakan media pembelajaran yang terkait tentang materi mengenal lambang bilangan. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Salah satu alternatif media yang dapat dikembangkan adalah kartu angka. Berdasarkan penelitian oleh Balkis et al., (2019), media kartu angka terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bilangan melalui pendekatan belajar sambil bermain (*learning by playing*). Dengan memanfaatkan media kartu angka, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, partisipatif, dan bermakna bagi siswa.

Penelitian tentang media kartu angka sudah ada, tetapi pengembangan media interaktif berbentuk *Match Number* yang menggabungkan aktivitas mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan masih jarang dilakukan. Dengan demikian, masih terdapat ruang penelitian untuk mengembangkan media *Match Number* yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas 1 SD, agar pembelajaran matematika lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif seperti *Match Number* sangat penting dilakukan guna mendukung pencapaian kompetensi dasar siswa dalam mengenal lambang

bilangan serta menjawab tantangan pembelajaran matematika di kelas awal Sekolah Dasar. Adapun judul dari penelitian pengembangan yang dilakukan adalah “Pengembangan Media *Match Number* Pada Materi Mengenal Lambang Bilangan Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis dapat merumuskan permasalahan yaitu :

1. Bagaimana proses pengembangan media *Match Number* pada materi mengenal lambang bilangan untuk siswa kelas 1 sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas media *Match Number* pada materi mengenal lambang bilangan untuk siswa kelas 1 sekolah dasar?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media *Match Number* pada materi mengenal lambing bilangan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah di atas, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *Match Number* pada materi mengenal lambang bilangan untuk siswa kelas 1 sekolah dasar
2. Untuk mendeskripsikan validitas media *Match Number* pada materi mengenal lambang bilangan untuk siswa kelas 1 sekolah dasar
3. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap media *Match Number* pada materi menganal lambang bilangan

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

### **1. Manfaat Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan matematika dasar dan media pembelajaran. Hasil penelitian ini memperkaya

kajian teoritis mengenai penggunaan media interaktif dalam pembelajaran konsep lambang bilangan, serta memberikan pemahaman baru terkait pendekatan pengembangan media berbasis permainan edukatif di jenjang sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran serupa

## **2. Manfaat Secara Praktis**

Penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak, antara lain:

### **1. Bagi Siswa**

Membantu siswa dalam memahami konsep lambang bilangan secara lebih menyenangkan melalui media "Match Number", yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

### **2. Bagi Guru Sekolah Dasar**

Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam menyampaikan materi mengenal lambang bilangan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi.

### **3. Bagi Sekolah**

Menjadi salah satu inovasi dalam proses pembelajaran di kelas awal, yang dapat digunakan sebagai bagian dari peningkatan mutu pembelajaran dan penerapan kurikulum secara kreatif.

### **4. Bagi Peneliti Lain**

Memberikan gambaran dan dasar untuk penelitian lanjutan dalam bidang pengembangan media pembelajaran interaktif, khususnya yang berbasis permainan edukatif di jenjang pendidikan dasar.

## **E. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini terfokus dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran terbatas pada kompetensi dasar mengenal lambang bilangan 1 sampai 20.

2. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas 1 di UPT SDN 55 Gresik
3. Aspek yang dikaji dalam uji coba media meliputi kelayakan media dari segi isi/materi, tampilan, dan keterpakaian (*usability*), serta respon siswa dan guru terhadap media yang dikembangkan.

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Pengembangan Media**

Pengembangan media pembelajaran adalah proses menciptakan atau menyempurnakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa. Proses ini meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi media. Tujuannya adalah agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar.

### **2. Match Number**

*Match Number* adalah nama media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali dan mencocokkan lambang bilangan. Media ini berupa kartu angka yang menampilkan angka dan objek yang jumlahnya sesuai dengan angka tersebut. Siswa bisa mencocokkan kartu angka dengan jumlah objek yang sesuai.

### **3. Lambang Bilangan**

Lambang bilangan adalah simbol atau tanda yang digunakan untuk mewakili suatu jumlah atau nilai tertentu dalam sistem bilangan. Lambang ini berfungsi sebagai alat bantu dalam komunikasi matematika, memungkinkan kita untuk menuliskan, membaca, dan memahami konsep angka secara universal.