

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika adalah salah satu mata pelajaran disetiap tingkatan sekolah yang menggunakan keterampilan berhitung sebagai dasar ilmunya. Keterampilan berhitung biasanya juga disebut kemampuan numerasi. Kemampuan numerasi merupakan potensi yang dimiliki seseorang dalam hal membilang (menjumlah, mengurangi, membagi, memperbanyak, dan lain sebagainya).¹

Perkalian merupakan salah satu menghitung dasar pada Matematika untuk sekolah dasar tingkat bawah, biasanya mulai dikenalkan perkalian 1 sampai 10. Penggunaan metode hafalan menjadi metode yang umum digunakan guru untuk mengajarkan perkalian. Menurut Piaget dalam Mansur, mengemukakan ada empat tahapan perkembangan kognitif anak, yaitu tahap sensorik-motorik, pra operasional, operasi konkret, dan operasi formal. Sedangkan untuk siswa tingkat bawah masih tergolong tahap operasi konkret.²

Permasalahan siswa kesulitan dalam berhitung perkalian disebabkan karena guru masih menggunakan metode menghafal perkalian sedangkan tidak

¹Aela Mumazizah, Mohamad Fatih, Cindya, "Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Magic Box untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas I SD", *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, E-ISSN: 2477-2143, P-ISSN: 2548-6950, Vol. 08, No. 02, (Juni 2023), 5261. Lihat di <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8739>, diakses pada 11 November 2023.

²Nur Ulwiyah, Mega Novela Ragelia, "Penerapan Metode Garis Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Lengkong Mojoanyar Mojokerto", *JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, E-ISSN: 2579-5589, P-ISSN: 1481-3551-83, Vol. 2, No. 2 (Oktober 2020), 2. Lihat di <http://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpdi/article/view/2362> diakses pada 4 Desember 2023.

semua siswa mampu menghafalkan perkalian dengan cepat dan hanya menggunakan media tabel perkalian yang umum digunakan di kelas. Namun melalui tabel perkalian siswa malah sering menconteknya tanpa melalui proses berpikir dan berhitung serta mengenal konsep perkalian. Sehingga menyebabkan siswa sulit memahami materi yang dijelaskan oleh guru dan motivasi belajar siswa menjadi rendah. Hal ini sejalan dengan data awal penelitian berupa observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas III MI Bustanul Ulum Johowinong Mojoagung.³

Sesuai dengan penuturan guru mata pelajaran Matematika kelas III MI Bustanul Ulum Johowinong Mojoagung yaitu mengenai kurangnya pemahaman siswa serta dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran seadanya. Hal itulah yang menyebabkan rendahnya kemampuan numerasi siswa dan menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi rendah karena setiap siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda.⁴ Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai ulangan harian siswa dengan rata-rata dibawah KKM dengan klasikal dibawah 70. Hanya beberapa siswa yang mendapat nilai diatas KKM dengan klasikal 80-90. Dari siswa kelas III MI Bustanul Ulum Johowinong Mojoagung hampir 85% mendapat nilai dibawah KKM.⁵

Permasalahan di atas diperlukan sebuah inovasi pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi

³Observasi Proses Pembelajaran Matematika kelas III, Jombang, 20 Desember 2023.

⁴Nur Laili, *Wawancara*, Jombang, 20 Desember 2023.

⁵Dokumentasi Nilai Ulangan Harian Kelas III, Jombang, 20 Desember 2023.

siswa. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kotak Numerasi (Korasi) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Kelas III Madrasah Ibtidaiyah”, yang dalam prosesnya peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran Korasi agar siswa lebih mudah memahami materi dan pandai dalam berhitung serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian merupakan bingkai penelitian yang menggambarkan batasan penelitian agar penelitian lebih tertata dan terfokus.

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Fokus penelitian ini berfokus pada pengembangan media Korasi.
2. Mata pelajaran yang dipilih adalah mata pelajaran Matematika kelas III semester genap pada Materi Perkalian. Alasan peneliti memilih mata pelajaran ini karena peneliti ingin membuat inovasi media pembelajaran dalam usaha menciptakan media pembelajaran yang baik, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.
3. Lokasi penelitian di MI Bustanul Ulum Johowinong Mojoagung. Ditinjau dari letak geografis, madrasah ini terletak di area perkampungan.
4. Subjek penelitian uji coba media ini adalah siswa kelas III MI Bustanul Ulum Johowinong Mojoagung Jombang yang terdiri dari 21 siswa yaitu 8 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki.

5. Durasi penelitian ini dilaksanakan selama tujuh bulan, terhitung sejak November 2023 sampai dengan Juli 2024 dengan gambaran kegiatan sebagai berikut:

Tabel 1
Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	2023				2024																															
		Nov				Des				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi dan Wawancara	✓	✓																																		
2	Bimbingan Penyusunan Proposal		✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																				
3	Ujian Proposal															✓																					
4	Bimbingan Revisi Proposal															✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓												
5	Observasi kelengkapan																							✓	✓												
6	Mendesain Media																							✓	✓												
7	Validasi Media																											✓									
8	Validasi Materi																											✓									
9	Validasi Media dan Materi																											✓									
10	Uji Coba 1																															✓					
11	Uji Coba 2																																			✓	
12	Bimbingan skripsi P1																																			✓	
13	Bimbingan SKRIPSI P2																																			✓	
14	Bimbingan artikel P1																																			✓	
15	Bimbingan artikel P2																																			✓	
16	Ujian skripsi dan artikel																																			✓	
17	Bimbingan revisi skripsi dan artikel																																			✓	

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah pertanyaan mengenai objek penelitian yang jelas batasannya dan dapat diidentifikasi faktor-faktor yang terkait dengannya. Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Apa titik pengembangan media korasi untuk meningkatkan motivasi belajar Matematika kelas III Madrasah Ibtidaiyah?
2. Bagaimana prosedur pengembangan media Korasi untuk meningkatkan motivasi belajar Matematika kelas III Madrasah Ibtidaiyah?
3. Bagaimana tingkat validitas dan efektivitas pengembangan media Korasi untuk meningkatkan motivasi belajar Matematika kelas III Madrasah Ibtidaiyah?
4. Bagaimana kendala/hambatan penerapan pengembangan media Korasi untuk meningkatkan motivasi belajar Matematika kelas III Madrasah Ibtidaiyah?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian merupakan suatu jawaban atas rumusan masalah yang diperoleh dengan mengumpulkan fakta dan data yang ada di lapangan, tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Tujuan Penelitian
 - a. Menemukan fokus pengembangan media Korasi untuk meningkatkan motivasi belajar Matematika Kelas III Madrasah Ibtidaiyah.
 - b. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media Korasi untuk meningkatkan motivasi belajar Matematika Kelas III Madrasah Ibtidaiyah.

- c. Mendeskripsikan tingkat validitas dan efektivitas pengembangan media Korasi untuk meningkatkan motivasi belajar Matematika Kelas III Madrasah Ibtidaiyah.
- d. Mendeskripsikan kendala/hambatan penerapan pengembangan media Korasi untuk meningkatkan motivasi belajar Matematika Kelas III Madrasah Ibtidaiyah.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah keuntungan yang bisa diperoleh peneliti dan pembaca jika penelitian yang dilakukan selesai. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dan pembaca mengenai Korasi.
- b. Manfaat Praktis
 - 1) Bagi peserta didik, dapat meningkatkan motivasi belajar dengan memberikan kesan yang menyenangkan dalam pembelajaran Matematika.
 - 2) Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan masukan yang bermanfaat dengan menggunakan media Korasi sebagai sarana pembuatan media pembelajaran.
 - 3) Bagi sekolah, hasil penelitian ini memberikan referensi untuk menambah kualitas pembelajaran di sekolah.
 - 4) Bagi peneliti, sebagai landasan awal untuk menindaklanjuti penelitian ini dalam ruang lingkup yang lebih luas serta

memberikan pengetahuan, keterampilan dan wawasan kepada peneliti mengenai media pembelajaran yang bisa dijadikan bekal untuk mengajar nantinya.

E. Penelitian Terdahulu

Peneliti terdahulu yang berhasil ditemukan oleh peneliti sebagai berikut:

No	Nama	Judul	Subjek Penelitian	Hasil	Perbedaan
1.	Gheri Dwi Putra, dkk (2023)	Pengembangan media kotak perkalian pada pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 97 Kota Palembang. ⁶	Siswa kelas V SD Negeri 97 Kota Palembang.	Media kotak perkalian dinyatakan efektif dan layak digunakan sebagai acuan sumber belajar karena berdasarkan aspek keefektifan yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest peserta didik yang menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 1 yang memperoleh klasifikasi atau kriteria tinggi yang berarti efektif dan layak.	Perbedaan terletak pada tingkatan kelas yang diteliti.
2.	Aela Mumazizah, dkk (2023)	Pengembangan permainan ular tangga berbasis magic box untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas I SD. ⁷	Siswa kelas I SD	Media pembelajaran ular tangga pada materi operasi aritmatika layak digunakan sebagai media pembelajaran. Karena pada penerapan media pembelajaran ular tangga berbasis kotak ajaib pada materi operasi aritmatika diperoleh hasil uji coba sebesar 82,44%, yang berarti media tersebut efektif dan layak.	Perbedaan terletak pada tingkatan kelas dan media yang digunakan.
3.	Widiada, dkk (2018)	Pengembangan media pembelajaran sederhana kotak	Siswa kelas II SD	Penggunaan media sederhana kotak hitung dalam pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar	Perbedaan terletak pada tingkatan

⁶Gheri Dwi Putra, Farhan Yadi, Aldora Pratama, "Pengembangan Media Kotak Perkalian Pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 97 Kota Palembang", *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, E-ISSN: 2477-2143, P-ISSN: 2548-6950, Vol. 08, No. 02 (September 2023), 1-12. Lihat di <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9429>, diakses pada tanggal 11 November 2023.

⁷Aela Mumazizah, Mohamad Fatih, Cindya Alfi, "Pengembangan permainan ular tangga berbasis magic box untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas I SD", *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, E-ISSN: 2477-2143, P-ISSN: 2548-6950, Vol. 08, No. 02 (Juni 2023), 5260-5272. Lihat di <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8739>, diakses pada 1 Agustus 2023.

No	Nama	Judul	Subjek Penelitian	Hasil	Perbedaan
		hitung pada tema lingkunganku bidang matematika dikelas II SD Negeri 2 Liligundi. ⁸	Negeri 2 Liligundi	siswa. Karena dari hasil Validasi media sederhana kotak hitung berdasarkan uji ahli (ahli media, ahli desain pembelajaran, ahli materi) dan uji coba produk (uji perorangan, uji kelompok kecil, uji lapangan) diperoleh hasil sangat baik (valid).	kelas yang diteliti.
4.	Yashinta Dianingrum, dkk (2023)	Peningkatan hasil belajar perkalian melalui penggunaan media kotak berhitung. ⁹	Siswa kelas III SD Negeri 1 Nglaran.	Penggunaan media kotak berhitung untuk meningkatkan hasil belajar perkalian kelas III SD Negeri 1 Nglaran pada penelitian ini dikatakan berhasil, karena selama penerapan pada siklus 1 dan siklus 2 hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan demikian media kotak berhitung dinyatakan efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.	Perbedaan terletak pada teknik penelitian yang digunakan.
5.	Aulia Gita Dyani (2019)	Pengembangan media kotak belajar ajaib (KOBELA) pada materi sumber daya alam untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar. ¹⁰	Siswa kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar	Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) pada materi sumber daya alam, rata-rata skor pembelajaran menggunakan media lebih tinggi dibandingkan dengan tidak menggunakan media. Dengan demikian media KOBELA dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.	Perbedaan terletak pada mata pelajaran yang diteliti.

⁸Widiada, Parmiti, Mahadewi, "Pengembangan media pembelajaran sederhana kotak hitung pada tema lingkunganku bidang matematika dikelas II SD Negeri 2 Liligundi", *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 6, No. 1 (2018), 110-122. Lihat di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/download/20275/12334/30489>, diakses pada 30 November 2023.

⁹Yashinta Dianingrum, Hartini, Anis Sulistyarini, "Peningkatan hasil belajar perkalian melalui penggunaan media kotak berhitung", *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, E-ISSN: 2477-2143, P-ISSN: 2548-6950, Vol. 08, No. 01 (Juni 2023), 1975-1985. Lihat di <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/7759>, diakses pada 1 Desember 2023.

¹⁰Aulia Gita Dyani, *Pengembangan media kotak belajar ajaib (KOBELA) pada materi sumber daya alam untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar* (Tesis, UIN SUSKA Riau, 2019), 1-188. Lihat di

No	Nama	Judul	Subjek Penelitian	Hasil	Perbedaan
6.	Sofiatu I Aeni, dkk (2019)	Pengembangan media KOPER (Kotak Permainan) pada tema 7 kebersamaan. ¹¹	Kelas II Sekolah Dasar Negeri Rengaspendawa.	Media Koper valid dan layak digunakan dalam pembelajaran untuk kelas II semester 1 Sekolah Dasar karena media Koper memenuhi kriteria praktis hal ini dibuktikan dengan hasil evaluasi pada tiga pertemuan terhadap 27 siswa memperoleh rata-rata nilai diatas rata-rata. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi dengan 2 tahap.	Perbedaan terletak pada mata pelajaran yang diteliti.
7.	Afif Adhi Nugroho, dkk (2023)	Pengembangan media pembelajaran kotak bertelur bagi materi satuan panjang kelas III Sekolah Dasar. ¹²	Siswa kelas III Sekolah Dasar.	Berdasarkan uji validasi materi media Kotak Bertelur mendapatkan skor dari uji validasi ahli materi sebesar 90% dan uji validasi ahli media sebesar 88%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Kotak Bertelur untuk materi perpindahan satuan panjang mata pelajaran Matematika pada Tema 3 subtema 1 Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran ke-1 kelas III SDN Diwak sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.	Perbedaan terletak pada materi pelajaran subjek yang diteliti materi satuan panjang sedangkan subjek peneliti materi perkalian.
8.	Reza Nurussofa, dkk (2023)	Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa Sekolah Dasar. ¹³	Siswa kelas III SDN Jaha Kota Serang.	produk pengembangan berupa media pembelajaran permainan ular tangga ini sudah layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar dengan hasil akhir rata-rata validasi ahli media dan ahli materi mencapai tingkat kelayakan 89% dengan kategori	Perbedaan terletak pada media yang digunakan.

<https://repository.uin-suska.ac.id/24317/2/TESIS%20AULIA%20GITA%20DYANI.pdf>, diakses pada 30 November 2023.

¹¹Sofiatul Aeni, Sutrisno, Qosiati Mushafanah, "Pengembangan media KOPER (Kotak Permainan) pada tema 7 kebersamaan", *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 3 (2019), 159-165. Dilihat di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/18158>, diakses pada 30 November 2023.

¹²Afif Adhi Nugroho, Suyitno, Lina Putriyanti, "Pengembangan media pembelajaran kotak bertelur bagi materi satuan panjang kelas III Sekolah Dasar", *Prosiding Sendika*, ISBN: 978-623-6602-04-1, Vol. 4, No. 1 (Agustus 2023), 20-32. Lihat di <https://conference.upgris.ac.id/index.php/sendika/article/view/4335>, diakses pada 30 November 2023.

¹³Reza Nurussofa, Heni Puji Astuti, "Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pembelajaran dan*

No	Nama	Judul	Subjek Penelitian	Hasil	Perbedaan
				sangat layak serta berdasarkan hasil uji coba kepada siswa kelas III SDN Jaha mencapai persentase 87,5% dengan kategori sangat layak.	
9.	Wangi Netralli, dkk (2023)	Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. ¹⁴	Siswa kelas VII SMP Negeri 7 Alasa.	Kesesuaian media pembelajaran ular tangga telah diverifikasi oleh pakar materi (guru SMP) dan pakar media. Media tersebut mendapat nilai diatas rata-rata dan dinyatakan "sangat baik". Dengan demikian media pembelajaran tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran.	Perbedaan terletak pada media, materi, dan tingkatan kelas yang digunakan.
10	Chatarina Novianti, dkk (2020)	Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik. ¹⁵	Siswa kelas III, IV, V SDI Ende.	Nilai pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika sebesar 34,3% dan 65,7% ditentukan oleh variabel atau faktor lain. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Itu berarti belajar bukanlah berdiri sendiri, terlepas dari faktor lain seperti faktor dari luar dan faktor dari dalam.	Perbedaan terletak pada teknik penelitian yang digunakan.
11	Ilmadi, Aldi Florensius Gea, Joshua Damas	Application of Gamification with "SIKMA" to Increase Motivation and Learning Independence Attitudes. ¹⁶	Siswa	Media yang digunakan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media gamifikasi. Media tersebut diterapkan setelah masa pandemi dan diperoleh hasil lebih dari 60% siswa termotivasi	Perbedaan terletak pada teknik penelitian yang digunakan.

Matematika Sigma (JPMS), E-ISSN: 2658-5585, P-ISSN: 2460-593x, Vol. 9, No. 1 (2023), 22-28.

Lihat di

¹⁴Wangi Netralli Lase, Anaria Zalukhu, Stanislaus Rahasia Zalukhu, Noveri Amal Jaya Harefa, "Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia", *Journal on Education*, E-ISSN-2654-5497, P-ISSN: 2655-1367, Vol. 6, No.1 (September-Desember 2023) 4301-4308. Lihat di <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/3507>, diakses pada 12 November 2023.

¹⁵Chatarina Novianti, Berty Sadipun, John Balan, "Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik", *SPEJ (Science and Physics Education Journal)*, E-ISSN: 2598-2567, P-ISSN: 2614-0195, Vol.3, No. 2 (Juni 2020), 57-75. Lihat di <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/SPEJ/article/view/992/862>, diakses pada 12 November 2023.

¹⁶Gea, Aldi Florensius, Joshua Damas Sadewo, Uswantun Hasanah, Enggar Prasetyawan, Totok Victor Didik Saputro, Syifa Rahmawati, Maulida Nurazizah, Anisa Nurfebrianti, Teresia Wini, and Santi Suprapti. "Application of Gamification with" SIKMA" to Increase Motivation and Learning Independence Attitudes." *Asian Journal of Community Services* 2, No. 1 (2023), 145-152. Lihat di

No	Nama	Judul	Subjek Penelitian	Hasil	Perbedaan
	Sadewo, dkk (2023)	Penerapan Gamifikasi dengan "SIKMA" untuk Meningkatkan Motivasi dan Sikap Kemandirian Belajar		dalam belajar dan lebih dari 50% diantaranya mempunyai sikap kemandirian belajar yang baik.	

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan penelitian ini terbagi dalam lima bab sebagai berikut:

- Bab I : Pendahuluan; terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, sistematika pembahasan.
- Bab II : Landasan teori; berisi tinjauan tentang media Kotak Numerasi (Korasi).
- Bab III : Metode penelitian; bab ini berisi tentang desain penelitian, subjek penelitian, metode pengumpulan data dan teknik analisis data.
- Bab IV : Hasil penelitian dan pembahasan; yang berisi tentang gambaran lokasi penelitian, penyajian data penelitian dan pembahasan, serta kesimpulan data.
- Bab V : Penutup; berisi tentang kesimpulan dan saran.