

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan suatu bangsa sebagai upaya mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Pendidikan berkewajiban mempersiapkan generasi baru yang sanggup menghadapi tantangan zaman. Pendidikan menjadi salah satu faktor yang menentukan maju dan berkembangnya suatu negara.

Tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa: “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.”<sup>1</sup>

Dari tujuan nasional tersebut diselenggarakan pendidikan yang diharapkan mampu meningkatkan penguasaan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri harus diiringi dengan kesiapan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dan

---

<sup>1</sup>Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sisdiknas dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Tahun 2010*, (Bandung: Citra Umbara, 2010), h.6.

moralitas yang tinggi. Kemajuan iptek juga sangat berperan penting dalam kemajuan dibidang pendidikan.

Kemajuan dibidang pendidikan tidak terlepas dari perbaikan mutu pendidikan. Setiap apa yang kita lakukan harus mengarah pada perbaikan mutu pendidikan. Perbaikan mutu pendidikan merupakan sarana dalam meningkatkan kualitas produk pendidikan, di mana pelaksanaannya tidak terlepas dari upaya peningkatan mutu proses pendidikan termasuk dalam hal ini pendidikan matematika.

Pelajaran matematika adalah pelajaran yang memerlukan ketelitian dan mengasah pemikiran kita untuk dapat menyelesaikan suatu permasalahan yang berhubungan dengan perhitungan. Matematika adalah fungsi simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan kuantitatif dan keruangan yaitu menunjukkan kemampuan strategi dalam merumuskan, manfsirkan, dan menyelesaikan model matematika dalam pemecahan masalah, sedangkan fungsi teoritisnya untuk memudahkan berfikir.<sup>2</sup>

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan pada peserta didik mulai tingkat dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

---

<sup>2</sup> Fery Norsyati, Skripsi: “*Pengembangan Multimedia Pelajaran Matematika Bangun Datar untuk Kelas VII SMPN 13 Malang*” (Malang: Universitas Negeri Malang, 2011), h. 1.

Guna menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, guru seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran. Khususnya bagi guru matematika dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih menunjukkan kekurangan dan keterbatasan. Terutama dalam memberikan gambaran konkret dari materi yang disampaikan, sehingga hal tersebut berakibat langsung kepada rendah dan tidak meratanya kualitas hasil yang dicapai oleh para siswa. Kondisi semacam ini akan terus terjadi selama guru matematika masih menganggap bahwa dirinya merupakan sumber belajar bagi siswa dan mengabaikan media pembelajaran.<sup>3</sup>

Firman Allah Swt dalam Surah Ar-Ra'd ayat 11 yang berbunyi:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Sebagaimana di dalam *Tafsir al-Mishbah*, Quraish Shihab menterjemahkan penggalan Q.S al-Ra'd (13): 11 tersebut dengan sedikit perbedaan. Menurut Quraish Shihab, terjemahan yang tepat untuk penggalan ayat 12 surah al-Ra'd itu adalah sebagai berikut: “*Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka*”.<sup>4</sup>

Ayat tersebut memberi tuntunan kepada manusia agar selalu berusaha mengubah keadaan, dari situasi buruk menuju situasi yang baik atau dari kemunduran menuju kemajuan. Salah satu cara untuk menuju kemajuan itu dengan pendidikan. Rasulullah Saw. pun mewajibkan kepada umatnya untuk

---

<sup>3</sup> Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: ALFABETA, 2014), h. 2.

<sup>4</sup>M. Quraish Shihab, *Tafsir al-Mishbah, Jilid 6*, (Jakarta: Lentera Hati, 2005), h.565.

menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran. Sebagaimana sabda beliau yang berbunyi:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ (رواه ابن ماجه)

Pendidikan adalah upaya sadar untuk menyiapkan peningkatan kehidupan siswa yang mandiri dan berbudaya harmonis, yaitu memiliki moral dan akhlak mulia, profesi yang dilandasi ilmu pengetahuan, teknologi dan atau seni tepat guna, dan memiliki kreativitas terpuji yang menyejukkan dan membawa kedamaian yang bernilai indah sehingga kehidupannya lebih baik.

Pendidikan Matematika merupakan salah satu komponen terpenting dibidang pendidikan yang harus dikembangkan. Matematika adalah ilmu yang diajarkan pada tiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi, baik di sekolah umum maupun kejuruan. Materi yang diajarkan dalam pelajaran matematika disesuaikan dengan kemampuan peserta didik pada setiap jenjang pendidikan. Hal tersebut mencerminkan betapa pentingnya mata pelajaran matematika dalam menentukan perkembangan potensi peserta didik.

Sekolah Dasar (SD) termasuk dalam pendidikan formal. Siswa sekolah dasar merupakan siswa yang pada umumnya berusia antara 7-12 tahun ke atas. Pada masa tersebut, seorang anak mulai memiliki konsentrasi yang tinggi untuk menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh sebab itu, guru berusaha untuk memilih serta memfasilitasi siswa agar tujuan pembelajaran yang relevan dan menarik sehingga dapat memberikan motivasi siswa untuk menerima pembelajaran dengan baik.

Guna mewujudkan tujuan pembelajaran tersebut pendidik tidak hanya dituntut menguasai materi pembelajaran tetapi juga dapat kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Selama ini pembelajaran seringkali dilakukan dengan menggunakan pola-pola lama yang membuat siswa menjadi jenuh dan bosan. Terutama untuk pelajaran seperti matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan pada sekolah dasar. Materi matematika yang termuat pada jenjang sekolah dasar merupakan materi dasar sebagai bekal pembelajaran matematika pada jenjang yang lebih tinggi. Pada tingkat sekolah dasar materi yang diajarkan dalam matematika meliputi bilangan, geometri, dan pengolahan data.

Geometri adalah cabang matematika yang bersangkutan dengan pertanyaan bentuk, panjang, luas, volume, posisi relatif gambar, dan sifat ruang. Salah satu materi geometri yang diajarkan adalah bangun datar. Tujuan pembelajaran bangun datar adalah untuk mengenali bangun datar, sifat-sifatnya, keliling, serta luas bangun datar. Materi bangun datar bersifat pemahaman serta mengingat sehingga mudah jenuh dan kurangnya minat dan keinginan siswa pada saat proses pembelajaran, hal tersebut mengakibatkan siswa kurang memahami materi bangun datar.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan

data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Berdasarkan hasil wawancara untuk observasi awal pada 25 Januari 2019, Ibu Maimunah selaku guru kelas V MIN 8 Hulu Sungai Tengah bahwa penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran masih jarang dilakukan di sekolah ini. Media pembelajaran di sekolah dasar ini masih terbatas dan media yang tersedia sudah ada beberapa yang mulai rusak.

Keterbatasan media di sekolah membutuhkan kreatifitas guru dalam upaya pengadaan media pembelajaran secara mandiri. Media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Lebih spesifik kepada mata pelajaran matematika mengenai geometri, khususnya materi bangun datar, upaya yang dilakukan pengajar terkait pengadaan media adalah dengan menggunakan alat peraga bangun datar yang dibuat menggunakan kertas karton dan menggunakan media gambar. Ibu Maimunah menjelaskan bahwa penggunaan media gambar sebenarnya sudah cukup baik, hanya saja dalam proses pembelajaran terkadang siswa masih kurang semangat dan mudah jenuh sehingga perhatian siswa kurang dan masih banyak siswa yang ternyata sulit memahami materi bangun datar ketika pembelajaran berakhir. Hal tersebut dapat kita lihat dari hasil ulangan siswa kelas V MIN 8 Hulu Sungai Tengah pada materi bangun datar yakni siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa atau 58% dari jumlah seluruh siswa dan yang belum tuntas sebanyak 10 siswa atau 42% dari jumlah seluruh siswa. Penyebab kesalahan yang sering dilakukan siswa dalam menyelesaikan soal-soal ulangan matematika materi bangun datar ini

adalah kesalahan menentukan rumus keliling dan luas bangun datar serta kesalahan dalam perhitungan.

Fakta lapangan dari hasil observasi yang dilakukan Solikin di salah satu sekolah dasar bahwa pembelajaran matematika pada materi bangun datar belum berjalan secara optimal sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah atau di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 80. Salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah adalah pemilihan media pembelajaran yang kurang sesuai yang menyebabkan siswa yang pemahamannya kurang menjadi tidak tahu mengenai materi yang diajarkan.<sup>5</sup>

Hasil observasi lapangan lainnya yaitu yang dilakukan Genda Widayati di salah satu sekolah dasar kelas IV pada saat pembelajaran matematika materi geometri tentang bangun datar diperoleh permasalahan yang berasal dari siswa dan permasalahan yang berasal dari guru kelas. Permasalahan yang berasal dari siswa antara lain: (1) minat dan semangat belajar siswa yang rendah; (2) siswa jenuh akibat guru terbiasa menggunakan media gambar yang membatasi keaktifan siswa; (3) siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran karena pemahaman siswa terhadap materi rendah. Sedangkan permasalahan yang berasal dari guru antara lain: (1) guru terbiasa menggunakan metode konvensional seperti metode tanya jawab, ceramah, dan penugasan; (2) penggunaan media dalam pembelajaran masih minim dan kurang memperhatikan kesesuaian dengan karakteristik materi;

---

<sup>5</sup>Solikin, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Datar dengan Menggunakan Alat Peraga Papan Berpaku di Kelas IV MIS Hidayatussalam Desa Bandar Khalifah Kec. Percut Sei Tuan Tahun Pelajaran 2016/2017", *Skripsi*, UIN Sumatera Utara, 2017, h. 3.

(3) guru jarang memberikan penghargaan terhadap keberhasilan siswa dan dorongan atau motivasi terhadap kegagalan siswa.<sup>6</sup>

Berdasarkan beberapa fakta lapangan dan hasil observasi peneliti, maka dapat kita ketahui bahwa dalam pembelajaran matematika materi bangun datar diperlukan sebuah media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi dan menambah minat serta semangat belajar siswa. Menurut Daryanto, media yang memegang peran sangat penting dalam proses belajar adalah media visual. Media visual dapat memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan, menumbuhkan minat siswa, dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Salah satu media visual yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran terutama dalam materi bangun datar adalah menggunakan *flash card*. Menurut Lailatul Magfiroh dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”, penggunaan *flash card* dinyatakan efektif, hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 11,4, yaitu dari 76,4 menjadi 87,8.<sup>7</sup>

Media *flash card* adalah media kartu kata bergambar yang terdiri dari gambar dan kata atau kalimat pendukung yang penggunaannya dapat dilakukan dengan permainan. Penelitian yang dilakukan oleh Caitlin LeBurn dkk tentang

---

<sup>6</sup>Genda Widayati, “Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar tentang Bangun Datar dengan Media Gambar pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Sabranglor Tahun Ajaran 2013/2014”, *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013, h. 8.

<sup>7</sup>Lailatul Magfiroh, “Penggunaan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”, *Jurnal*, Vol. 01, Nomor 02, 2013, 0-216, h. 12.

“*The Effects of a Modified Direction Flashcard System on a 14 Year-Old-Student with Learning Behavioral Issues Enrolled in a Behaviour Intervention Classroom*”<sup>8</sup>, penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan *flash card* menghasilkan adanya peningkatan fakta-fakta Matematika yang dipahami siswa.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Emily Pfaff dkk tentang “*The Effect of Direct Instruction Flashcards with Math Racetrack with Addition Facts for an Elementary School Student with ADHD*”<sup>9</sup>, hasil penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa *flash card* dan Matematika merupakan arena pacuan kuda efektif dalam meningkatkan akurasi, kelancaran dan retensi fakta Matematika.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran Matematika berupa *flash card* dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Materi Bangun Datar Siswa Kelas V MIN 8 Hulu Sungai Tengah”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka untuk memperjelas masalah yang akan dibahas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media *flash card* pada materi bangun datar?

---

<sup>8</sup>Caitlin LeBurn, dkk, “The Effect of a Modified Direct Instruction Flashcard System on a 14 Year-Old Student with Learning Behavioral Issues Enrolled in a Behavior Intervention Classroom”, *International Journal of Undergraduate Research and Creative Activities*, Vol 6, Article 4, 2014, h. 1.

<sup>9</sup>Emily Pfaff, dkk, “The Effect of Direct Instruction Flashcards with Math Racetrack with Addition Facts for an Elementary School Student with ADHD”, *International Journal of Basic and Applied Science*, Vol 2, Article 1, 2013, h. 01.

2. Apakah produk pengembangan media *flash card* layak digunakan sebagai media pembelajaran bangun datar siswa kelas V MIN 8 Hulu Sungai Tengah?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *flash card* materi bangun datar yang dibuat?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana desain media *flash card* pada materi bangun datar.
2. Mengetahui kelayakan suatu produk pengembangan media *flash card* sebagai media pembelajaran pada materi bangun datar siswa kelas V MIN 8 Hulu Sungai Tengah.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *flash card* materi bangun datar yang dibuat.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan bisa diambil dari penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis, untuk pengembangan ilmu pendidikan sekolah dasar, dan secara khusus memberikan contoh langkah-langkah praktis yang sistematis bagi pengembangan media matematika di sekolah dasar.
2. Secara praktis untuk menyumbangkan media pembelajaran bagi pengelola pendidikan yakni dalam hal ini MIN 8 Hulu Sungai Tengah.
3. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta keterampilan bagaimana melakukan langkah-langkah praktis dalam

pengembangan media sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran agar berkualitas dan dapat membentuk anak didik atau siswa sebagai penggunaanya minimal sesuai dengan standar kompetensi lulusan yang telah ditetapkan.

4. Bagi lembaga sekolah dasar yang diteliti, untuk bahan pertimbangan dalam menentukan media dan juga pembelajaran yang berkualitas dan yang dapat membentuk siswa memiliki karakter yang unggul.

## **E. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap judul di atas, maka penulis perlu menjelaskan beberapa istilah yang dipergunakan adalah sebagai berikut:

### **1. Pengembangan**

Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan.<sup>10</sup> Pengembangan adalah proses menerjemah spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisiensi, dan kemenarikan pembelajaran.<sup>11</sup>

### **2. Desain Produk**

Desain adalah kerangka bentuk; rancangan. Sedangkan mendesain adalah membuat desain; membuat rancangan pola.<sup>12</sup> Sedangkan produk adalah barang

---

<sup>10</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h.538.

<sup>11</sup>I Nyoman Sudana Dedeng, "Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel", *Skripsi*, Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1989, h. 7.

<sup>12</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar....*, h.257.

atau jasa yang dibuat dan ditambah gunanya atau nilainya dalam proses produksi dan menjadi hasil akhir dari proses produksi itu.<sup>13</sup>

Desain produk adalah sebagai alat untuk menerjemahkan hasil kegiatan penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebelum menjadi rancangan yang nyata yang akan diproduksi. Desain produk bisa dimaknai menjadi sebuah proses dalam menciptakan produk baru yang rencananya akan digunakan untuk masyarakat luas.

### 3. Kelayakan

Kelayakan berasal dari kata layak yang artinya adalah pantas; patut. Sedangkan kelayakan adalah perihal yang layak (pantas; patut) yang dapat dikerjakan.<sup>14</sup> Kelayakan suatu proyek diukur dengan empat macam kelayakan, yaitu kelayakan teknis, kelayakan ekonomi dan finansial, kelayakan politis, dan kelayakan administratif. Dua kriteria prinsip yang termasuk dalam kategori kelayakan teknis adalah efektifitas dan ketercukupan. Efektif berarti proyek dapat mencapai tujuan yang diharapkan.<sup>15</sup>

### 4. Media

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup>Ibid, h. 896.

<sup>14</sup>Ibid, h. 646.

<sup>15</sup>Ahmad Fauzan, "Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Perakitan Komputer untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan", *Skripsi*, Universitas Negeri Yogyakarta, 2011, h. 6.

<sup>16</sup>Karti, *Teknologi Pembelajaran*, (Surabaya: Surabaya Intellectual Club, 1995), h. 98.

## 5. Flash Card

*Flash card* pertama kali ditemukan oleh Glenn Doman, seorang pendiri *Lembaga Pencapaian Potensi Manusia* di Philadelphia pada tahun 1995. Glenn merintis bidang pengembangan otak anak dan menemukan metode belajar dengan bermain untuk menstimulasikan otak anak agar berkembang lebih baik dengan menggunakan media yang disebut *bit of intelligence* atau lebih dikenal dengan *flash card*.<sup>17</sup>

*Flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.

## 6. Matematika

Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya. Matematika terbagi dalam tiga bagian besar yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Tetapi ada pendapat yang mengatakan bahwa Matematika terbagi menjadi empat bagian yaitu aritmatika, aljabar, geometri, dan analisis dengan aritmatika mencakup teori bilangan dan statistika.<sup>18</sup>

Menurut Susanto:

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup>Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), h. 94.

<sup>18</sup>Andi Hakim. N, *Landasan Matematika*, (Jakarta: Bharata Aksara, 1980), h. 18-19.

<sup>19</sup>Hasmira, "Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Peserta Didik Tunarungu Kelas Dasar III di SLB YPAC Makasar", *Skripsi*, Universitas Negeri Makasar, 2016, h. 7.

Jadi, matematika adalah ilmu tentang bilangan dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya yang mencakup segala bentuk prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan masalah mengenai bilangan. Cabang-cabang ilmu matematika antara lain adalah aljabar, aritmatika, geometri, statistika, probabilitas, dan kalkulus.

### 7. Bangun Datar

Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar, yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung. Bangun datar terdiri dari: persegi, persegi panjang, segitiga, jajargenjang, trapesium, layang-layang, belah ketupat, dan lingkaran.

### **F. Batasan Masalah**

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *flash card* materi bangun datar yang meliputi: persegi, persegi panjang, segitiga, jajargenjang, trapesium, layang-layang, belah ketupat, dan lingkaran.
2. Kelas yang akan menggunakan media yang dikembangkan ini adalah kelas V MIN 8 Hulu Sungai Tengah.

### **G. Penelitian Terdahulu**

Dalam penelitian ini peneliti melakukan *pra-research* dengan melakukan survei skripsi terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis Multimedia Pada Materi Bangun Datar di Kelas 4 SDN Sukoharjo 1 Malang oleh Maulid Diana. Dari hasil penelitian dapat ditarik dua kesimpulan, *pertama* bahwa penggunaan media *flash card* berbasis multimedia dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika dengan kriteria penilaian 86%, media *flash card* didesain dengan menghasilkan produk berupa *compact disk* (CD), *kedua* hasil belajar kelas 4B yang menggunakan media *flash card* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa kelas 4A yang tidak menggunakan media *flash card* berbasis multimedia sebagai media pembelajaran.<sup>20</sup>
2. Pengembangan Media *Flash Card* Pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungannya Kelas V SD Negeri Gundi Grobogan oleh Ika Dyah Kurniawati. Dari hasil penelitian dapat ditarik dua kesimpulan, *pertama* bahwa media *flash card* yang telah dikembangkan dengan menggunakan *Microsoft Publisher 2016* layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V SD dengan penilaian sebesar 87,5%, *kedua* media *flash card* yang dikembangkan efektif digunakan pada pembelajaran IPA materi cara tumbuhan menyesuaikan diri terhadap lingkungannya kelas V SD Negeri Gundi Grobogan.<sup>21</sup>

Dari kedua penelitian terdahulu tersebut ada terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Penelitian terdahulu yang pertama mempunyai letak kesamaan yaitu pada media *flash card* dan pembelajaran matematika materi bangun datar. Perbedaannya terletak pada

---

<sup>20</sup>Maulid Diana, "Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Multimedia pada Materi Bangun Datar di Kelas 4 SDN Sukoharjo 1 Malang", *Skripsi*, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2013, h. 86.

<sup>21</sup>Ika Dyah Kurniawati, "Pengembangan Media *Flashcard* pada Pembelajaran IPA Materi Cara Tumbuhan Menyesuaikan Diri terhadap Lingkungannya Kelas V SD Negeri Gundi Grobogan", *Skripsi*, Universitas Negeri Semarang, 2017, h. 112.

pengembangan yang akan dilakukan yaitu menggunakan multimedia, sedangkan peneliti akan mengembangkan *flash card* dengan media *Corel Draw*. Penelitian terdahulu yang kedua mempunyai letak kesamaan yaitu pada pengembangan media *flash card*. Sedangkan perbedaannya ada dua. Pertama, terletak pada mata pelajarannya yakni IPA dan matematika. Kedua, terletak pada media pengembangannya, peneliti terdahulu menggunakan media *Microsoft Office Publisher* sedangkan peneliti menggunakan media *Corel Draw*.

#### **H. Sistematika Penulisan**

Penyusunan penelitian ini secara garis besar terdiri dari lima bab pembahasan dengan sistematika:

Bab I: Pendahuluan berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, batasan masalah, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

Bab II: Landasan Teori berisikan pengertian belajar matematika, penelitian dan pengembangan, desain produk, kelayakan media, hakikat media pembelajaran, *flash card*, karakteristik siswa kelas dasar, respon siswa, dan bangun datar.

Bab III: Metode Penelitian berisikan jenis penelitian, prosedur pengembangan, subjek dan objek penelitian, penilaian produk, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengembangan instrumen penelitian, prosedur penelitian.

Bab IV: Laporan Hasil Penelitian berisikan gambaran umum lokasi penelitian, hasil penelitian dan pengembangan, pembahasan, keterbatasan penelitian.

Bab V: Penutup berisikan simpulan dan saran.