

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kata pembelajaran merupakan gabungan dari dua kegiatan, yaitu kegiatan belajar dan mengajar. Belajar dan pembelajaran memang memiliki perbedaan, tetapi keduanya saling berhubungan. Belajar adalah proses di mana manusia mengembangkan berbagai kompetensi, keterampilan, dan sikap. Sementara itu, pembelajaran adalah rangkaian aktivitas yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar. Gredler (1986) mengungkapkan bahwa proses belajar dimulai sejak kelahiran dan berlanjut sepanjang kehidupan manusia. Ketika manusia masih bayi, mereka memperoleh keterampilan dasar seperti memegang benda atau mengenali orang di sekitarnya. Seiring pertumbuhan, saat memasuki fase anak-anak dan remaja, berbagai aspek seperti sikap, nilai-nilai, dan keterampilan sosial menjadi pengetahuan yang berharga untuk mengembangkan kemampuan sosial dan emosional. Sehingga, pembelajaran dapat dikatakan memenuhi aktivitas kebutuhan manusia apabila di dalamnya terdapat perspektif pemikiran kehidupan untuk menghasilkan proses pembelajaran berdasarkan tujuan yang ditetapkan.

Proses belajar mengajar dapat mempengaruhi secara signifikan kehidupan manusia, terutama dalam aspek pendidikan. Menurut Djamaluddin & Wardana (2019) dua konsep belajar mengajar saling terkait dan saling bergantung satu sama lain. Karena, pembelajaran memiliki pemahaman mengenai proses perubahan tingkah laku atau proses pertumbuhan pengetahuan peserta didik untuk mencapai tujuan yang jelas dan terstruktur. Susanto (2016) mengatakan bahwa suatu kegiatan pembelajaran dilakukan agar peserta didik mempersiapkan diri ketahap selanjutnya. Proses pembelajaran yang dilakukan meliputi kemampuan dasar untuk membaca, menulis, menghitung, pengetahuan, dan keterampilan. Kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan fundamental yang memiliki signifikansi penting dalam pendidikan dan perkembangan individu.

Manusia membutuhkan kemampuan berhitung untuk melakukan proses matematika dasar. Misalnya pembagian, perkalian, dan penjumlahan. Pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) Kurikulum 2013, matematika termasuk dalam kelompok

mata pelajaran inti yang harus dikuasai oleh peserta didik dan sudah mencakup tema. Oleh karena itu, mata pelajaran matematika dinilai sangat penting dipelajari peserta didik karena dalam penerapannya telah digabungkan ke dalam tema mengenai alam dan kehidupan manusia. Akan tetapi, matematika sering dianggap ilmu yang sulit bagi peserta didik. Dalam konsep pelajaran matematika di kelas, pendidik hanya mengajarkan dengan memberikan rumus dan hafalan. Suwangsih & Tiurlina (2010) mengartikan matematika sebagai suatu simbol atau angka yang ditulis secara konkret dan dapat diterapkan serta memiliki makna yang kuat dalam penerapannya dan tidak terlepas dari peran penting seorang pendidik. Sudah selangkahnya pendidik mengembangkan potensi yang dimilikinya agar meningkatkan kualitas pembelajaran seiring dengan berjalannya waktu.

Terdapat berbagai cara agar pendidik mampu meningkatkan pemahaman peserta didik, salah satunya yaitu melalui penggunaan media. Antero & Haryudo (2016) mengatakan bahwa media adalah segala hal yang digunakan dalam proses pendidikan yang berperan sebagai penyampai informasi, mampu merangsang rasa ingin tahu, memotivasi, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, serta bertujuan untuk menciptakan komunikasi pendidikan yang efektif antara pendidik dan peserta didik. Menggunakan media permainan adalah salah satu teknik untuk membantu anak-anak yang kesulitan dengan matematika dalam menguasai mata pelajaran. Salah satu media permainan untuk pembelajaran matematika adalah permainan ular tangga. Peserta didik di kelas rendah dapat menggunakan media ini karena menyenangkan untuk dimainkan. Karakteristik peserta didik kelas rendah dikategorikan sebagai fase nyata (konkret) dalam teori Piaget. Dalam hal ini, peserta didik dengan nilai tidak kompeten untuk menjelaskan atau memvisualisasikan sesuatu berdasarkan teori atau penjelasan. Oleh karena itu, media yang tepat agar peserta didik dapat mengimajinasikan apa yang mereka pelajari yaitu dengan media permainan ular tangga.

Media permainan ular tangga merupakan media permainan yang dimainkan dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Permainan ini dapat dikaitkan dengan pembelajaran matematika karena, melalui dadu peserta didik dapat menghitung jumlah dadu yang didapatnya dan ketika permainan dimulai dapat dikaitkan dengan materi operasi hitung perkalian. Karena alasan tersebut,

Ellyati, 2023

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA OPERASI HITUNG PERKALIAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS II

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam proses pembelajaran matematika peserta didik kelas rendah perlu digunakan media agar membantu memaksimalkan pemahamannya terhadap sesuatu yang dipelajarinya. Media pembelajaran pada dasarnya akan memotivasi peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran secara interaktif dan menstimulusnya agar pembelajaran dapat dilakukan secara menyenangkan. Salah satunya terdapat penelitian yang telah dikembangkan lebih mengenai media pembelajaran matematika di Sekolah Dasar yaitu penelitian yang dilakukan oleh Afifah & Hartatik (2019) yang berjudul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya”. Temuan dari penelitiannya mengindikasikan bahwa pemanfaatan media permainan ular tangga memiliki dampak terhadap tingkat motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hal ini, terdapat salah satu Sekolah Dasar di Jakarta Barat yang belum menggunakan media pembelajaran matematika yang variatif yaitu di SDN Kembangan Utara 10 Pagi. Sekolah tersebut jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik minat dan memotivasi peserta didik khususnya dalam pembelajaran matematika. Heruman (2007) berpendapat bahwa agar proses pembelajaran dapat mudah dipahami peserta didik, salah satu caranya yaitu dengan menggunakan bahan ajar yang efektif atau media pembelajaran agar memberikan kegiatan yang bermakna. Menurut Ausubel (1968) materi pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik harus memiliki makna. Pembelajaran yang memiliki makna (*meaningful learning*) dalam konteks pembelajaran dapat diartikan sebagai mengaitkan informasi baru dengan konsep yang sudah ada dalam pemahaman peserta didik yang merupakan bagian dari kerangka kognitif. Dalam hal ini, kerangka kognitif mencakup pengetahuan yang telah dimiliki oleh peserta didik, termasuk fakta-fakta, konsep, dan generalisasi yang sudah diingat dan dipahami sebelumnya. Oleh karena itu, dengan digunakannya media ketika pembelajaran dilakukan diharapkan peserta didik dapat menerima informasi baru berdasarkan konsep yang dipelajarinya.

Peneliti telah melakukan survey awal dengan pihak sekolah terkait media pembelajaran yang digunakan. Didapatkan data dan hasil bahwa penting sekali media pembelajaran yang variatif agar peserta didik lebih termotivasi dan meningkatkan pemahamannya terhadap pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika

Ellyati, 2023

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA OPERASI HITUNG PERKALIAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS II

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

materi operasi hitung perkalian. Materi operasi hitung perkalian dinilai sulit untuk diajarkan apabila pada realitanya pendidik masih bersifat monoton. Kemudian apabila dilakukan tes, peserta didik menunjukkan pemahaman yang kurang mumpuni. Menurut Heruman (2007) mengklaim bahwa ide di balik penjumlahan berulang sama dengan konsep perkalian dalam matematika. Perkalian juga dapat diartikan sebagai proses di mana dua angka dikalikan bersama. Peserta didik seringkali mengalami kesulitan ketika memahami soal-soal yang melibatkan perkalian, karena mereka tidak diberikan stimulus dengan baik. Untuk meningkatkan pengetahuan matematika peserta didik dalam materi operasi hitung perkalian, peneliti ingin berkontribusi dan memberikan inovasi pada pemanfaatan media yang menarik. Pemanfaatan media permainan ular tangga diharapkan mampu menginspirasi dan meningkatkan motivasi peserta didik serta memperdalam pemahaman mereka ketika terlibat dalam proses pembelajaran matematika, khususnya dalam materi operasi hitung perkalian. Mengacu pada penjelasan yang telah disajikan sebelumnya, peneliti memiliki ketertarikan untuk dapat meneliti serta mengkaji perihal *“Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Operasi Hitung Perkalian untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas II”*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka pertanyaan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- 1) Bagaimana kemampuan pemahaman peserta didik kelas II pada operasi hitung perkalian sebelum dan sesudah menerapkan media permainan ular tangga?
- 2) Bagaimana proses pembelajaran operasi hitung perkalian dengan menggunakan media permainan ular tangga pada peserta didik kelas II?
- 3) Apakah terjadi peningkatan yang signifikan dari kemampuan pemahaman peserta didik kelas II setelah melaksanakan pembelajaran operasi hitung perkalian dengan menggunakan media permainan ular tangga?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, tujuan penelitian secara umum yang ingin dicapai yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh media permainan ular tangga untuk

Ellyati, 2023

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA OPERASI HITUNG PERKALIAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS II

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

meningkatkan pemahaman operasi hitung perkalian pada peserta didik kelas II. Namun, tujuan penelitian yang ingin dicapai secara khusus yaitu sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui pemahaman peserta didik kelas II pada operasi hitung perkalian sebelum dan sesudah menerapkan media permainan ular tangga
- 2) Untuk mengetahui proses pembelajaran operasi hitung perkalian dengan menggunakan media permainan ular tangga pada peserta didik kelas II
- 3) Untuk mengetahui peningkatan yang signifikan dari kemampuan pemahaman peserta didik kelas II setelah melaksanakan pembelajaran operasi hitung perkalian dengan menggunakan media permainan ular tangga

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dilihat dari salah satu atau beberapa aspek yang meliputi :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teori, penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan tentang media permainan ular tangga yang dapat digunakan dalam pengembangan pembelajaran di Sekolah Dasar, serta dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang memiliki topik serupa atau yang ingin melakukan penelitian.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi pendidik
Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan bagi pendidik untuk lebih kreatif dalam membagikan pengetahuan dan pemahaman operasi hitung perkalian pada peserta didik kelas II melalui media permainan ular tangga. Pendidik juga didorong untuk memberi stimulus kepada orang tua wali peserta didik agar berpartisipasi dalam kegiatan berhitung dengan anak-anak mereka di rumah.
- 2) Bagi peserta didik
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang sangat bermanfaat bagi peserta didik dalam operasi hitung perkalian yang didukung dengan media permainan ular tangga.
- 3) Bagi peneliti lain

Ellyati, 2023

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA OPERASI HITUNG PERKALIAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS II

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hasil penelitian ini diharapkan dijadikan referensi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

1.5.1 Bab I Pendahuluan

Bagian ini memaparkan latar belakang penelitian yang diawali dengan pembahasan mengenai teori belajar dan pembelajaran secara umum, matematika menurut pandangan ahli, pembelajaran matematika ketika diajarkan, bahan ajar yang digunakan, media pembelajaran matematika yang dapat digunakan di Sekolah Dasar. Kemudian dilanjutkan dengan adanya rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

1.5.2 Bab II Kajian Pustaka

Bagian ini mencakup pemaparan konsep, teori yang digunakan peneliti mengenai pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, operasi hitung perkalian bilangan cacah, media pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Kemudian diuraikan juga penelitian yang relevan atau penelitian terdahulu, kerangka berpikir.

1.5.3 Bab III Metode Penelitian

Bagian ini meliputi desain penelitian, partisipan penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional variabel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan diakhiri dengan analisis data.

1.5.4 Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini berisi hasil yang telah dilakukan dan pembahasan mengenai penelitian yang telah dilakukan. Hasil penelitian ini berisi pengolahan data dan analisis data, sedangkan dalam pembahasan terdapat jawaban dari pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

1.5.5 Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bagian V ini berisi hasil analisis dan temuan pembahasan yang telah diuraikan dalam uraian singkat dengan membuktikan pertanyaan dalam rumusan masalah. Implikasi dan rekomendasi dipaparkan berdasarkan hasil pada penelitian yang telah dilakukan.

Ellyati, 2023

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA OPERASI HITUNG PERKALIAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS II

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu