

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pengajaran atau bimbingan yang diberikan oleh seseorang untuk mengubah pengetahuan, sikap dan perilaku dari yang tidak tahu menjadi tahu, sehingga kedepannya diharapkan dapat menerapkan pengetahuan, sikap dan perilaku yang telah didapatkan selama proses pembelajaran dikelas maupun melalui pengalaman.

Dalam Undang-Undang NO.20 Tahun 2003, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Perkembangan dalam dunia pendidikan semakin kompetitif dan bersaing dalam kompetensinya masing-masing. Lembaga pendidikan sebagai penyelenggara pendidikan di tanah air tercinta ini, terus berupaya meningkatkan kualitas, baik kualitas administrasi, maupun manajemen pengelolaan kelas terus berkompetisi. Sistem pendidikan terus diperbaharui demi kelancaran proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika. Matematika sebagai suatu ilmu yang mendasari berbagai perkembangan teknologi modern dan memajukan daya pikir manusia (Depdiknas, 2006). Menurut Atmoko, Cahyadi, dan Listyarini 2017, hlm. 119 Matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar agar memiliki kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, kreatif, dan kemampuan bekerja sama untuk mengembangkan kemampuan matematika.

Pembelajaran matematika yang masih kurang diminati dan saat proses pembelajaran dengan pendekatan yang kurang, sehingga terjadi berbagai permasalahan. Salah Satu permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu anggapan dari siswa yang menganggap sulit dan membosankan, sehingga rendahnya siswa yang menyukai pelajaran matematika (Surya dan Putri, 2017). Hal tersebut, berdampak terhadap proses pembelajaran dan keterampilan berhitung siswa dalam keterampilan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran, tugas seorang pendidik tidak hanya sekedar menyampaikan ilmu atau bahan pelajaran kepada

siswa. Tetapi sebagai seorang pendidik harus bertanggung jawab atas siswa baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotoriknya.

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan ketelitian, kesadaran, dan dapat menyajikan sebuah informasi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendapat Jarmita (2015) belajar matematika dalam hal ini siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk menemukan, memeriksa, menggunakan dan dapat membuat generalisasi. Pada kenyataannya pembelajaran matematika di sekolah dasar masih dianggap sulit oleh sebagian besar siswa, kesulitan belajar matematika yang sering dialami oleh siswa sekolah dasar yaitu dimana siswa akan terjadi kesulitan belajar matematika ketika tidak dapat mengerti materi baru jika belum memahami materi yang sebelumnya. Faktor dari kesulitan ini dapat dilihat dari motivasi siswa, usia siswa, jenis kelamin, suasana kegiatan pembelajaran dan sumber belajar. Menurut Tyas (2016) kesulitan belajar matematika terdapat pada keterampilan berhitung, kesulitan memilih konsep, dan kesulitan dalam pemecahan masalah.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh pada keberhasilan siswa. Banyak metode dan model pembelajaran yang terbukti dapat meningkatkan kemampuan matematika siswa, baik kemampuan memahami konsep, pemecahan masalah, maupun penalaran matematika. Proses belajar yang harus dilakukan siswa untuk mendapatkan keterampilan, menemukan, mengelola, menggunakan, dan mengkomunikasikan hal-hal yang telah ditemukan merupakan hasil yang diharapkan. Sehingga guru sebagai pendidik harus menguasai bermacam-macam metode mengajar. Karena dalam hal ini juga guru untuk menguasai bermacam-macam metode pembelajaran.

Metode pembelajaran pada matematika sangatlah berpengaruh terhadap penemuan konsep bagi siswa sekolah dasar. Metode permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif dalam menemukan konsep untuk materi ajar baik didalam maupun diluar kelas. Kelebihan metode permainan memberikan kesan pengalaman yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan Suparmi (2022, hlm. 114) kelebihan metode permainan yaitu melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian, metode permainan dapat menarik perhatian anak, dapat menghayati suatu peristiwa dan

dilatih untuk Menyusun pola pikir anak. Sehingga dengan metode permainan siswa akan menjadi aktif tertarik dan antusias dalam pelajaran. Metode permainan yang dapat diterapkan yaitu metode permainan ular tangga. Menurut Melsi (2015, hlm 10) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak di gambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016 menyatakan bahwa Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Menurut Sabila, Ayunda, dan Khasanah (2021) bahwa setiap proses pembelajaran terdapat 14 prinsip pembelajaran salah satunya yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Dengan menggunakan metode permainan ular tangga dapat mengatasi permasalahan terhadap pembelajaran matematika. Sebagian besar guru kelas yang mengajar bukan berlatar belakang pendidikan matematika sehingga kurang memahami konsep dan kurang memahami bagaimana menggabungkan materi pecahan dengan kehidupan sehari-hari. Guru banyak menggunakan metode konvensional yang dimana guru memberikan penjelasan lalu memberikan contoh dan kemudian siswa diberikan soal latihan, sehingga dalam hal ini pembelajaran terjadi hanya satu arah, dimana siswa hanya mendengarkan tanpa memperhatikan siswa memahami materi ajar. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dalam pembelajaran matematika, ditambah dengan materi yang diajarkan dianggap sulit oleh siswa.

Hasil penelitian mengenai metode permainan ular tangga pada materi bilangan pecahan yaitu yang dilakukan oleh Suciati (2021). Penelitian tersebut menyatakan bahwa metode permainan ular tangga matematika salah satu yang dianggap mampu menyelesaikan masalah bilangan pecahan. Dimana metode ini merupakan salah satu bentuk penyajian solusi dengan cara efektif, interaktif, dan menarik dalam menguatkan dan membangun penguasaan dan pemahaman konsep, prinsip atau prosedur matematika siswa dalam jangka waktu yang relatif lama.

Siswa yang bermain ular tangga matematika dapat melatih daya ingat dan kemampuan berpikir kritis. Fransisca, dkk (2020) menyatakan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan percaya diri anak hal ini dibuktikan dengan rata-rata skor percaya diri anak melalui kegiatan permainan ular tangga edukasi pada pra siklus, siklus I, dan II cukup signifikan dengan rata-rata 82,52% hal ini sudah mencapai target yang telah ditentukan yaitu sebesar 75%. Dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa metode ini dapat mengembangkan dan meningkatkan rasa percaya diri anak. Metode permainan ular tangga dinilai mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan menghitung pecahan serta memberikan pengaruh positif kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi dengan sekolah lokasi penelitian, diketahui bahwa sekolah hanya memiliki media pembelajaran pada topik-topik tertentu. Pada pembelajaran matematika juga media pembelajaran tidak semuanya ada dan menggunakan ceramah. Hasil wawancara dengan guru kelas mengenai pembelajaran pecahan, yang menyatakan siswa terlihat pasif saat proses pembelajaran matematika pada materi bilangan pecahan. Kurang tepatnya metode dan media pada saat pembelajaran materi pecahan, sehingga siswa hanya menjadi pendengar. Hal ini dapat dijelaskan bahwa pembelajaran matematika masih belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep materi yang sedang dipelajari. Karena pembelajaran yang dilakukan masih didominasi oleh guru, sehingga siswa cenderung pasif saat pembelajaran matematika. Menurut Piaget dalam Ferryka (2017, hlm, 58), bahwa dalam fase ini kemampuan dan proses berfikir dalam mengoperasikan kaidah-kaidah logika masih bersifat konkrit. Pada proses pembelajaran matematika yang abstrak, maka siswa memerlukan metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangannya. Maka diperlukan pembelajaran melalui perbuatan, tidak hanya melalui pengertian, hafalan atau mengingat fakta saja, dimana hal ini mudah dilupakan. Pembelajaran matematika akan bermakna bagi siswa, apabila guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep matematika yang sedang dipelajarinya, sehingga pada penelitian ini saya akan menggunakan metode permainan ular tangga untuk meningkatkan siswa dalam mengatasi permasalahan dalam materi ajar pecahan.

Untuk itu, metode permainan ular tangga ini dapat berpengaruh terhadap keterampilan menghitung siswa dengan menekankan pembelajaran pada pengalaman belajar dari siswa serta belajar secara kelompok kecil selama proses berlangsung. Tujuan dari penerapan metode permainan ular tangga dalam materi bilangan pecahan ini untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar untuk menemukan konsep baru pada materi pecahan. Aspek kebaruan yang menjadi subjek penelitian ini yaitu keterampilan berhitung pecahan siswa dengan menggunakan permainan ular tangga. Oleh karena itu, berangkat dari hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Permainan Ular Tangga Terhadap Keterampilan Berhitung Pecahan Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah “Bagaimana penerapan metode permainan ular tangga terhadap keterampilan berhitung pecahan siswa sekolah dasar?”. Rumusan masalah tersebut, dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah penerapan metode permainan ular tangga berpengaruh terhadap keterampilan berhitung pecahan di kelas V SD?
2. Apakah terdapat perbedaan keterampilan berhitung pecahan siswa kelas V SD dalam pembelajaran bilangan pecahan menggunakan metode permainan ular tangga dengan pembelajaran biasa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui penerapan metode permainan ular tangga untuk meningkatkan keterampilan berhitung pecahan siswa sekolah dasar. Secara khusus tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh penerapan metode permainan ular tangga terhadap keterampilan berhitung pecahan di kelas V SD.
2. Mengetahui perbedaan keterampilan berhitung pecahan siswa kelas V SD dalam pembelajaran bilangan pecahan menggunakan metode permainan ular tangga dengan pembelajaran biasa.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan masukan dalam penerapan proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan ular tangga untuk mata pelajaran matematika pada materi bilangan pecahan yang kreatif dan menarik untuk meningkatkan proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak terutama yang berhubungan dengan dunia pendidikan sebagai berikut:

2.1 Bagi Lembaga

- a) Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai referensi untuk sekolah dalam mendukung proses pembelajaran matematika.
- b) Hasil penelitian diharapkan mampu meningkatkan kualitas satuan pendidikan dengan meningkatnya keterampilan berhitung siswa.

2.2 Bagi Guru

- a) Hasil penelitian diharapkan mampu menjadi referensi untuk meningkatkan kemampuan guru dalam proses belajar mengajar siswa.
- b) Hasil penelitian diharapkan mampu menjadikan referensi dalam mengembangkan metode dalam pembelajaran matematika.

2.3 Bagi Peneliti

- a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman, dan wawasan serta keilmuan mengenai metode pembelajaran matematika.
- b) Sebagai wadah untuk mengimplementasikan hasil belajar selama perkuliahan dan memberikan gambaran pengaplikasian metode permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi skripsi dari penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Permainan Ular Tangga Terhadap Keterampilan Berhitung Pecahan Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Terdiri dari bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V. Berikut penjelasan dari setiap bab yang disusun.

1. Bab I (Pendahuluan). Berisi mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II (Kajian Pustaka). Berisi tentang literatur serta teori-teori yang berkaitan dengan variabel yang akan diteliti. Pada Bab II akan dipaparkan mengenai metode permainan, metode permainan ular tangga, keterampilan berhitung, pembelajaran pecahan, dan implementasi metode permainan ular tangga. Kemudian diuraikan dalam kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.
3. Bab III (Metode Penelitian). Akan dijelaskan mengenai metode dan desain yang digunakan, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.
4. Bab IV (Temuan dan Pembahasan) Akan diuraikan hasil dari penelitian yang telah dilakukan berkenaan dengan penerapan metode permainan ular tangga untuk meningkatkan keterampilan berhitung pecahan siswa kelas v sekolah dasar yang kemudian dihubungkan dengan rumusan masalah serta hipotesis penelitian yang telah dibuat.
5. Bab V (Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi) . Berisi kesimpulan hasil penelitian sesuai dengan fokus permasalahan yang diteliti, kelemahan serta keunggulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, serta saran bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih dalam tetapi masih berkaitan dengan penelitian ini.