

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Pada tingkat pendidikan dasar dan menengah, mata pelajaran matematika dimasukkan dalam kelompok dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Tidak sedikit siswa yang menanggapi matematika sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami, tidak menyenangkan dan membosankan. Seolah-olah matematika ini sudah menjadi suatu hal yang menakutkan bagi siswa ketika proses pembelajaran di kelas.

Marti (dalam Sundayana, 2013, hlm. 2) mengemukakan bahwa “meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari”. Penggunaan pengetahuan tentang menghitung menjadi salah satu cakupan dari pemecahan masalah sehari-hari. Hal ini menunjukkan tentang pentingnya matematika.

Guru sebagai pelaku utama proses pembelajaran di kelas berpotensi mengembangkan pendidikan, karena sudah selayaknya seorang guru harus mengembangkan potensinya dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Banyak cara bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Media akan memberikan kontribusi positif dalam suatu proses pembelajaran. “Pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat, akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya” (Sundayana, 2013, hlm. 2).

Departemen Pendidikan Nasional (2007, hlm. 9) dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjelaskan bahwa

Standar kompetensi matematika disusun agar siswa berpikir secara sistematis, logis, berpikir abstrak, dapat menggunakan matematika dalam pemecahan masalah, menggunakan simbol yang pembelajarannya dilakukan secara bertahap.

Dari penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa pembelajaran matematika di SD bertujuan untuk membentuk kemampuan berpikir sistematis, logis, kritis, sehingga siswa mempunyai kemampuan untuk memperoleh, mengelola, dan memanfaatkannya. Lebih jauhnya pemahaman siswa tentang matematika tidak hanya sebatas di kelas saja ketika mengerjakan soal tes dari guru, tapi juga mampu mengaplikasikannya untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sehari-hari.

Marti (dalam Sundayana, 2013, hlm. 3) berpendapat bahwa “objek matematika yang bersifat abstrak tersebut merupakan kesulitan tersendiri yang harus dihadapi peserta didik dalam mempelajari matematika”. Artinya, konsep-konsep matematika, khususnya konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan dapat dipahami dengan mudah apabila bersifat konkret. Oleh karena itu pembelajaran matematika harus dilakukan secara bertahap, dimulai dari tahapan konkret (nyata), lalu pada tahapan semi konkret (antara nyata dan tidak nyata), dan pada akhirnya siswa dapat berpikir dan memahami matematika secara abstrak (tidak nyata). Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Suwaningsih & Tiurlina (2006, hlm. 25) bahwa

Materi pelajaran matematika diajarkan secara bertahap yaitu dimulai dari konsep-konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih sulit. Selain itu pembelajaran matematika dimulai dari yang konkret, ke semi konkret dan akhirnya pada konsep abstrak.

Dewasa ini, pembelajaran matematika yang dilaksanakan oleh guru di sekolah memang sudah sesuai dengan tahapan yang telah diungkapkan sebelumnya, yakni dari mulai tahapan konkret, semi konkret, dan abstrak. Namun guru mengalami kesulitan ketika harus membimbing siswanya dari tahapan semi konkret ke tahapan abstrak. Kesulitannya terletak pada ketergantungan siswa terhadap alat peraga yang sering digunakan oleh guru ketika mengenalkan konsep operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan, dimana alat peraga tersebut telah menjadi kebiasaan bagi siswa yang akan sangat membantu ketika akan memahami suatu konsep maupun ketika menyelesaikan soal tes. Akan tetapi ketika alat peraga tersebut tidak digunakan lagi, siswa akan mengalami kesulitan memahami suatu konsep serta menyelesaikan soal tes.

Seperti yang terjadi di SD dari hasil observasi, siswa kelas empat masih kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika, khususnya soal-soal yang berkaitan dengan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat, jika tanpa disertai alat peraga, seperti kelereng, manik-manik, dan lain-lain. Ketika dikonfirmasi kepada gurunya, memang mengalami kesulitan ketika akan menghilangkan kebiasaan menggunakan alat peraga dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

Mengacu pada permasalahan tersebut, perlu adanya kesadaran bagi guru untuk mengembangkan dan menggunakan media dalam proses pembelajaran yang dilaksanakannya agar tujuan membimbing siswa dari tahapan konkret ke tahapan semi konkret, serta dari tahapan semi konkret ke tahapan abstrak tercapai.

Supaya media yang akan digunakan ketika proses pembelajaran matematika disenangi oleh siswa dan tidak membosankan, maka tidak ada salahnya jika media tersebut dapat dijadikan pula sebagai permainan bagi siswa. Karena bermain pada umumnya tidak dapat dipisahkan dari siswa yang masih pada usia anak-anak, disamping memenuhi kebutuhan akan bermain, dapat juga menambah atau memperkaya pengalaman siswa. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Suwaningsih & Tiurlina (2006, hlm. 193) bahwa dengan memanfaatkan situasi anak bermain sambil belajar matematika, maka kelak diharapkan

1. Anak/peserta didik senang dalam mengerjakan suatu bahan pelajaran matematika;
2. Anak/peserta didik terdorong dan menaruh minat untuk mempelajari matematika secara sukarela;
3. Adanya suatu semangat bertanding dalam suatu permainan dan berusaha untuk menjadi pemenang dan dapat mendorong anak/peserta didik untuk memusatkan perhatian pada permainan yang dihadapinya;
4. Jika anak/peserta didik terlibat pada kegiatan dan keaktifan sendiri, akan betul-betul memahami dan mengerti;
5. Ketegangan-ketegangan dalam pikiran anak/peserta didik setelah belajar matematika dapat berkurang; dan
6. Anak/peserta didik dapat memanfaatkan waktu yang terluang.

Banyak cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk menanamkan konsep matematika, dan bermain merupakan salah satu cara untuk menanamkan

konsep matematika sesuai dengan yang telah diungkapkan Suwaningsih & Tiurlina sebelumnya.

Ada banyak permainan anak-anak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan menggunakan konsep belajar sambil bermain bagi siswa SD, salah satunya yaitu dengan permainan ular tangga. 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 digambar sejumlah ular dan tangga yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini dapat dimainkan untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang kelas, karena didalamnya hanya berisi berbagai bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa melalui permainan tersebut sesuai dengan jenjang kelas dan mata pelajaran tertentu. Guru dapat membuat sendiri media ini dengan menyesuaikan tujuan dan materi pembelajaran. Tujuan permainan ular tangga ini adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa.

Materi tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat yang diajarkan pada siswa kelas IV SD pada semester genap merupakan salah satu materi yang dapat disampaikan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran permainan ular tangga. Dengan menggunakan media ular tangga ini materi pembelajaran tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dapat disajikan lebih menarik lagi bagi siswa. Selain itu media ular tangga ini tidak hanya memfasilitasi siswa bermain ketika proses pembelajaran, namun juga akan membantu siswa dalam memahami konsep materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat yang diajarkan secara tidak langsung melalui media ular tangga tersebut. Serta akan membantu siswa dalam membiasakan melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat tanpa alat peraga.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti bermaksud untuk menguji cobakan media pembelajaran matematika dengan konsep belajar sambil bermain bagi siswa SD, dimana ular tangga sebagai dasar permainannya.

Media ini diberi nama “Ular Tangga Berhitung”. Adapun uji coba media Ular Tangga Berhitung ini pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat untuk siswa kelas IV SD semester genap.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Belum banyak guru yang menciptakan serta menguji cobakan media pembelajaran kepada siswanya, khususnya pada mata pelajaran matematika di SD.
2. Penyampaian materi dengan cara yang abstrak dan terus membiarkan siswa menggunakan alat peraga menjadi salah satu faktor siswa mengalami kesulitan dalam melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat tanpa alat peraga.
3. Penggunaan media dengan konsep belajar sambil bermain bagi siswa dapat dijadikan solusi agar siswa dapat melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat tanpa alat peraga.
4. Media Ular Tangga Berhitung merupakan media pembelajaran yang menggunakan konsep belajar sambil bermain bagi siswa dan akan diuji cobakan kepada siswa sebagai solusi agar siswa dapat melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat tanpa alat peraga.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, maka dibuatlah beberapa rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana model media Ular Tangga Berhitung untuk pembelajaran matematika materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat siswa di kelas IV SD?
2. Bagaimana kemampuan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat siswa kelas IV SD Negeri 1 Manggungjaya sebelum menggunakan media Ular Tangga Berhitung?

3. Bagaimana kemampuan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat siswa kelas IV SD Negeri 1 Manggungjaya setelah menggunakan media Ular Tangga Berhitung?
4. Bagaimana hasil penggunaan media Ular Tangga Berhitung terhadap peningkatan kemampuan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat siswa kelas IV SD Negeri 1 Manggungjaya?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Beberapa tujuan penelitian tentang pengaruh media Ular Tangga Berhitung terhadap peningkatan kemampuan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat siswa kelas IV SD, diantaranya:

1. Mengetahui model media Ular Tangga Berhitung untuk pembelajaran matematika materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat siswa di kelas IV SD.
2. Mengetahui kemampuan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat siswa kelas IV SD Negeri 1 Manggungjaya sebelum menggunakan media Ular Tangga Berhitung.
3. Mengetahui kemampuan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat siswa kelas IV SD Negeri 1 Manggungjaya setelah menggunakan media Ular Tangga Berhitung.
4. Menganalisis hasil penggunaan media Ular Tangga Berhitung terhadap peningkatan kemampuan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat siswa kelas IV SD Negeri 1 Manggungjaya.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

##### **1. Kegunaan Teoretis**

Kegunaan secara teoretis penelitian ini adalah untuk menambah wawasan tentang pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, penelitian ini juga berguna untuk menambah wawasan mengenai pembuatan media pembelajaran agar tepat ketika digunakan dalam suatu proses pembelajaran di kelas.

## **2. Kegunaan Praktis**

- a. Bagi siswa, sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi, khususnya dalam proses pembelajaran matematika.
- b. Bagi guru, sebagai masukan agar dapat lebih inovatif dan kreatif lagi dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran matematika menjadi suatu proses pembelajaran yang menyenangkan.
- c. Bagi peneliti, sebagai suatu pengalaman berharga bagi seorang calon guru profesional yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk menciptakan serta mengembangkan media pembelajaran.
- d. Bagi lembaga universitas, khususnya Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, sebagai metode alternatif dalam dunia pendidikan agar dapat memicu daya kreatifitas para guru serta mempermudah para guru dalam menyampaikan materi sehingga tercipta suasana edukatif dan imajinatif.
- e. Bagi sekolah, sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar, yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk menciptakan serta mengembangkan media pembelajaran di sekolah.

## **F. Struktur Organisasi Skripsi**

Penulisan karya ilmiah ini tersusun secara sistematis mulai dari BAB I sampai dengan BAB V, yaitu:

BAB I Pendahuluan, memaparkan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, yang berisi kajian dan rangkaian teori dalam skripsi yaitu terkait media pembelajaran, khususnya media dalam pembelajaran matematika. Disini dijelaskan teori-teori mulai dari pengertian, manfaat, jenis, prosedur pemilihan, dan pengembangan, yang ada kaitannya dengan penjelasan-

penjelasan diatas, serta desain media pembelajaran (Ular Tangga Berhitung) yang diciptakan oleh peneliti, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian, berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen yaitu lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV Pembahasan Hasil Penelitian, berisi hasil penelitian berupa pemaparan data, dan pembahasan data.

BAB V Kesimpulan dan Saran, berisi mengenai kesimpulan dari semua pemaparan hasil penelitian, serta beberapa rekomendasi yang disampaikan kepada pembaca.

Selain dari bagian-bagian diatas, terdapat pula bagian-bagian pelengkap lainnya, seperti kata pengantar, daftar isi, daftar pustaka, dan lampiran-lampiran.