

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa di sekolah dasar pasti memiliki tujuan yang jelas agar kelak ketika dewasa ilmu yang telah dipelajari dari mata pelajaran tersebut dapat teraplikasikan dalam dunia yang sebenarnya. Seperti halnya mata pelajaran matematika menurut KTSP 2006 yang disempurnakan pada kurikulum 2013 (dalam Hendriana dan Soemarmo, 2014, hlm. 7) mengemukakan bahwa mencantumkan tujuan pembelajaran matematika salah satunya sebagai berikut:

1. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
2. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, sikap rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Tujuan di atas menggambarkan bahwa setiap siswa harus mampu dalam berbagai hal, khususnya mengkomunikasikan gagasan matematik dengan sikap rasa ingin tahu dan minat dalam mempelajari matematika. Di sekolah adalah tempat dimana siswa menuntut ilmu, dari yang tadinya belum tau menjadi tau dari yang tadinya belum bisa. Untuk dapat menuntut ilmu siswa harus dapat berkomunikasi dengan dengan baik, karena menurut Garnett (dalam Runtukahu dan Kandou, 2014, hlm. 31) bahwa komunikasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan belajar. Dia mengatakan bahwa:

Anak dari semua tingkatan belajar harus belajar bagaimana menggunakan kata-kata matematika secara lisan sebelum mereka menyajikanya dengan tanda simbol. Anak berkesulitan belajar matematika dianjurkan untuk “berbicara” apa yang dipikirkan.

Komunikasi itu sangat penting dalam kegiatan pembelajaran baik itu secara verbal maupun non verbal, namun pada kelas 1.C yang peneliti observasi penggunaan komunikasi matematik ternyata tidak berkembang dengan baik. Peneliti menemukan banyak kekurangan pada kemampuan komunikasi matematik pada siswa, pada data awal yang peneliti ambil dari soal UTS peneliti menemukan

siswa ada yang belum bisa menentukan jumlah banyaknya buah yang di tunjukan pada gambar, belum bisa mengurutkan bilangan dengan baik, belum bisa membedakan antara banyak dan sedikit, dan belum bisa menentukan antara puluhan dan satuan, selain dari data awal yang peneliti ambil dari UTS peneliti juga telah melakukan praktik mengajar di kelas 1.C selama 8 kali pertemuan dengan kegiatan empat kali mengamati wali kelas sebelum praktik mengajar dan mengajar mata pelajaran yang ditekankan dengan matematika sebanyak dua kali dan dua kali lagi mengajar mata pelajaran lain, yang ditemukan oleh peneliti saat mengamati wali kelas yaitu guru tersebut ketika mengajar hanya menerangkan di depan kelas dan mengintruksikan siswa untuk mengerjakan LKS, tidak pernah menggunakan media pembelajaran selama peneliti mengamatinya, untuk kegiatan saat awal praktik mengajar peneliti menemukan siswa yang ternyata ketika berhitung masih menggunakan kakinya untuk berhitung sehingga sepatu anak tersebut di lepas, siswa sudah bisa mengatakan angka dari satu sampai seratus namun pada penulisan siswa masih sering terbalik kususny pada penulisan bilangan puluhan.

Sekolah menetapkan KKM untuk mata pelajaran matematika yaitu 68, dan dari data awal 17 siswa yang peneliti ambil terdapat nilai rata-rata siswa yaitu 52,47 atau memiliki kategori kurang baik karena hanya terdapat 2 siswa yang mencapai nilai KKM dan 15 siswa belum mencapai nilai KKM. Untuk ketuntasan belajar persentasenya hanya 12% yang artinya siswa belum tuntas dalam belajar.

Dari data di atas terlihat bahwa kemampuan siswa dalam berkomunikasi matematik masih kurang. Oleh karena itu peneliti berniat untuk memperbaiki hasil temuan yang peneliti dapat dengan cara menggunakan media pembelajaran, karena sesuai dengan pendapat Heinich (dalam Susilana dan Riyana, 2009, hlm. 6) mengatakan bahwa “media merupakan alat saluran komunikasi”. Sama seperti pendapat Heinich, Miarso (dalam Susilana dan Riyana, 2009, hlm. 6) berpendapat bahwa media adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar”.

Untuk media yang digunakan peneliti dalam memperbaiki kemampuan komunikasi matematik siswa peneliti menggunakan media permainan congklak, media permainan congklak adalah media yang sering digunakan anak-anak untuk bermain, selain bermain congklak ternyata dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Sesuai dengan pendapat miarso tentang pengertian media di atas media permainan congklak merupakan suatu penyalur pesan yang dapat merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Menurut Wulan, (2012) manfaat congklak yaitu “permainan tradisional congklak akan melatih otak kiri anak untuk berpikir. Permainan congklak melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan. Sepertinya sederhana, namun ketika dimainkan, otak kiri anak akan aktif dengan perhitungan numerik”.

Penggunaan media congklak sering digunakan dalam pembelajaran, dari pembelajaran tersebut media permainan congklak telah memberikan manfaat dalam perbaikan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Widiawati, (2013) bahwasanya media permainan congklak telah meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan perkalian dan pembagian. Selain itu dari penelitian Media (2012) menyatakan bahwa penggunaan media permainan congklak wadah telur dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIK DI KELAS 1 SD”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, maka rumusan umum masalah penelitian ini adalah mengetahui “bagaimanakah penggunaan media permainan congklak untuk mengembangkan kemampuan komunikasi matematik di kelas I SD?”

Kemudian, untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan tersebut, maka secara khusus di buat tiga pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk perencanaan pembelajaran matematika dengan penggunaan media permainan congklak untuk mengembangkan kemampuan komunikasi matematik di kelas I SD?
2. Baimana bentuk pelaksanaan pembelajaran matematika dengan penggunaan media permainan congklak untuk mengembangkan kemampuan komunikasi matematik di kelas I SD?
3. Bagaimana perkembangan kemampuan komunikasi matematik di kelas I SD pada mata pelajaran matematika yang menggunakan media permainan congklak pada bentuk pelaksanaan pembelajaranya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, secara umum tujuan penelitian ini adalah mengetahui penggunaan media permainan congklak untuk mengembangkan kemampuan komunikasi matematik di kelas I SD. Kemudian, tujuan khusus penelitian ini terdiri dari tiga pernyataan penelitian sebagai berikut:

1. Memperoleh perencanaan pembelajaran matematika dengan penggunaan media permainan congklak untuk mengembangkan kemampuan komunikasi matematik di kelas I SD.
2. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran matematika dengan penggunaan media permainan congklak untuk mengembangkan kemampuan komunikasi matematik di kelas I SD.
3. Mengetahui perkembangan kemampuan komunikasi matematik di kelas I SD pada mata pelajaran matematik yang menggunakan media permainan congklak pada bentuk pelaksanaan pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan beberapa manfaat dalam dua kerangka berikut:

1. Manfaat teoritis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empirik tentang penggunaan media permainan congklak untuk mengembangkan kemampuan komunikasi matematik di kelas I SD.

2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa, dapat menambah ilmu pada mata pelajaran matematika dan memperbaiki kompetensi pada mata pelajaran matematik.
 - b. Bagi guru, dapat menambah wawasan dan kompetensi penggunaan media pada pembelajaran matematika.
 - c. Bagi sekolah, turut memberikan sumbangan dalam rangka peningkatan kualitas sekolah.