

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran matematika adalah suatu proses yang menekankan pada pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta memberikan pengalaman yang berkesan pada siswa seperti menggunakan media pembelajaran pada proses belajar-mengajar sehingga siswa dapat memahami dengan baik apa yang dipelajari sebagaimana dikemukakan oleh Dienes (dalam Supriadi, 2012, hlm. 16) berikut ini.

Ada 6 tahap anak belajar matematika, yaitu berturut-turut: tahap bermain bebas, permainan, menemukan kesamaan sifat, representasi, simbolisasi, dan tahap formalisasi.

Tahap 1. Bermain Bebas. Anak bermain bebas tanpa diarahkan dengan menggunakan benda matematika konkret.

Tahap 2. Permainan. Melalui permainan anak diajak untuk mulai mengenal dan memikirkan struktur matematika.

Tahap 3. Menemukan kesamaan sifat. Siswa di arahkan pada kegiatan menemukan sifat-sifat kesamaan dalam permainan.

Tahap 4. Representasi. Siswa belajar membuat pernyataan tentang sifat kesamaan konsep matematika pada tahap 3.

Tahap 5. Simbolisasi. Siswa menciptakan symbol matematika untuk menyatakan konsep matematika yang pernyataannya sudah diketahui.

Tahap 6. Formalisasi. Mengorganisasikan konsep.

Pada proses pembelajaran hakekatnya guru memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar-mengajar yang menyenangkan dan mampu memberikan pengalaman yang berkesan sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Untuk memperoleh pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan pengalaman yang berkesan perlu adanya media pembelajaran.

UPI Kampus Serang

Dwi Rosita, 2016

ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN KONSEP OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH BAGI SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR BERDASARKAN ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL BEKEL

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

Pada kenyataannya guru belum mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan memberikan pengalaman yang berkesan kepada siswa, sebagaimana hasil observasi ke lapangan dari hasil observasi di kelas II SDN 3 Nyapah yang terletak di Desa Nyapah Kecamatan Taktakan Kota Serang Provinsi Banten, pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung guru tidak menggunakan media pembelajaran. Selain itu, kurangnya keprofesionalan seorang guru akibat beberapa faktor sebagaimana dikemukakan oleh Yusnandar dan Saabighoot, (2013, hlm. 87)

Ada guru yang tidak menghargai profesinya, apalagi berusaha mengembangkan profesinya. Ketidakmampuan guru melaksanakan profesinya, penyalahgunaan profesinya untuk kepuasan dan kepentingan pribadinya, perasaan rendah diri karena menjadi guru, sering menyebabkan berkurangnya wibawa guru, sehingga pengakuan profesi guru semakin menurun.

Jika seorang guru dari awal sampai akhir proses pembelajaran tidak mampu mengelola kelas dan tidak mampu profesional khususnya tidak mampu dalam menyiapkan media pembelajaran yang diartikan sebagai penunjang dalam menyampaikan materi maka yang akan terjadi pada siswa adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Proses pembelajaran yang berhasil adalah proses pembelajaran yang telah direncanakan dan disiapkan dengan matang serta tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Selain itu dapat memberikan pengalaman dan kesan pada siswa saat proses pembelajaran berlangsung sebagaimana dikemukakan oleh Yusnandar dan Saabighoot, (2013, hlm. 32)

Keberhasilan proses pembelajaran banyak tertumpu pada sikap dan cara belajar siswa, baik perorangan maupun kelompok. Tersedianya sumber belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran secara tepat

**UPI Kampus Serang**

Dwi Rosita, 2016

*ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN KONSEP OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH BAGI SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR BERDASARKAN ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL BEKEL*

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

merupakan kondisi positif yang mampu mendorong dan memelihara kegiatan belajar siswa yang produktif, efektif dan efisien.

Oleh karena itu, alangkah baiknya sebelum pembelajaran dilaksanakan, guru menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dan disesuaikan dengan materi yang akan diberikan serta merencanakan secara menarik dan menyenangkan, dengan begitu siswa akan mudah dalam memahami konsep matematika yang abstrak seperti materi yang bersifat konsep-konsep, simbol-simbol, dan aksioma-aksioma yang ada pada matematika di Sekolah Dasar.

Proses pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan menggunakan permainan sehingga memunculkan rasa ingin melakukan dan menciptakan suasana menyenangkan sebagaimana yang diungkapkan oleh Makmun, (2009, hlm. 164) bahwa “siswa mulai akan belajar kalau diawali dengan menciptakan situasi yang dapat menimbulkan keinginan atau rasa kebutuhan dalam diri siswa”. Permainan bekel adalah salah satu permainan tradisional yang terdiri atas satu buah bola bekel dan 6-10 biji bekel dan dimainkan oleh minimal 2 orang. Dalam permainan bekel memiliki beberapa aturan dalam memainkannya dan pada proses permainan ini terjadinya operasi hitung seperti penjumlahan, pertambahan, perkalian dan pembagian. Kegiatan ini juga dapat dilakukan oleh anak berusia 7 tahun dan bisa digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas II SD pada mata pelajaran matematika konsep operasi hitung bilangan cacah.

Dalam penelitian dengan judul “Alternatif Media Pembelajaran Konsep Operasi Hitung Bilangan Cacah Bagi Siswa Kelas II Sekolah Dasar Berdasarkan Analisis Permainan Tradisional Bekel”. Peneliti mencoba membuat alternatif media pembelajaran dengan permainan tradisional bekel sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi konsep operasi hitung bilangan cacah, dengan menggunakan permainan bekel ini diharapkan siswa mampu memahami konsep operasi hitung

**UPI Kampus Serang**

Dwi Rosita, 2016

*ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN KONSEP OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH BAGI SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR BERDASARKAN ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL BEKEL*

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

bilangan cacah dengan baik serta memberikan pengalaman dan kesan yang baik.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan yang telah diuraikan diatas, maka fokus permasalahan utama dalam penelitian ini adalah “Alternatif Media Pembelajaran Konsep Operasi Hitung Bilangan Cacah Bagi Siswa Kelas II Sekolah Dasar Berdasarkan Analisis Permainan Tradisional Bekel”.

Kemudian dijabarkan dalam beberapa rumusan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana konsep permainan bekel?
2. Bagaimana konsep operasi hitung bilangan cacah yang terdapat pada permainan tradisional bekel?
3. Bagaimana media pembelajaran konsep operasi hitung bilangan cacah bagi siswa kelas II Sekolah Dasar berdasarkan analisis permainan tradisional bekel?

## **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menguji alternatif media pembelajaran konsep operasi hitung bilangan cacah bagi siswa kelas II Sekolah Dasar berdasarkan analisis permainan tradisional bekel. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah:

1. Diketuinya konsep permainan bekel.
2. Diketuinya konsep operasi hitung bilangan cacah yang terdapat pada permainan tradisional bekel.

**UPI Kampus Serang**

Dwi Rosita, 2016

*ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN KONSEP OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH BAGI SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR BERDASARKAN ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL BEKEL*

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

3. Diperolehnya media pembelajaran konsep operasi hitung bilangan cacah bagi siswa kelas II Sekolah Dasar berdasarkan analisis permainan tradisional bekel.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Peneliti berharap dengan penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya yaitu:

1. Bagi peneliti sendiri

Penelitian ini memberikan manfaat khususnya kepada peneliti sendiri untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan dalam Kegiatan Belajar-Mengajar (KBM) di sekolah dasar khususnya kelas II dalam pembelajaran operasi hitung bilangan cacah serta menjadikan sebagai guru yang profesional dalam mendidik siswa-siswi di SD.

2. Peneliti selanjutnya

Peneliti berharap dengan penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada peneliti selanjutnya agar dapat memberikan informasi tentang analisis permainan bekel, selain itu juga dapat digunakan sebagai bahan bagi penelitian selanjutnya serta dijadikan referensi yang berkaitan dengan permainan bekel dan operasi hitung bilangan cacah.

3. Bagi guru kelas II SD

Peneliti berharap dengan melakukan penelitian ini memberikan manfaat kepada guru untuk meningkatkan kinerja guru dalam mengajar serta mengatasi kesulitan khususnya dalam pembelajaran

**UPI Kampus Serang**

Dwi Rosita, 2016

*ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN KONSEP OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH BAGI SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR BERDASARKAN ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL BEKEL*

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



operasi hitung bilangan cacah, disamping itu juga meningkatkan motivasi serta konsentrasi siswa.

#### 4. Pengawas

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada pihak pengawas sebagai acuan untuk melakukan penilaian pada pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) yang baik, inovatif dan kreatif dalam dunia pendidikan khususnya bagi siswa kelas II SD untuk mewujudkan cita-cita bangsa.

### E. Definisi Istilah

Didapatkannya istilah dengan judul Alternatif Media Pembelajaran Konsep Operasi Hitung Bilangan Cacah Bagi Siswa Kelas II Sekolah Dasar Berdasarkan Analisis Permainan Tradisional Bekel, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran dalam penelitian ini adalah suatu alat bantu yang digunakan guru guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar dalam penyampaian materi operasi hitung bilangan cacah bagi siswa kelas II Sekolah Dasar.

#### 2. Konsep Operasi Hitung Bilangan Cacah

Istilah konsep operasi hitung bilangan cacah dalam penelitian ini adalah 4 konsep operasi hitung pada bilangan cacah, yaitu: (a) penjumlahan, (b) pengurangan, (c) perkalian, dan (d) pembagian.

#### 3. Permainan Tradisional bekel

Istilah permainan tradisional bekel dalam penelitian ini adalah suatu kegiatan yang berbentuk permainan tradisional dimainkan oleh beberapa anak di Desa Panenjoan yang dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran.