

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah dasar penerapan dalam sebuah perhitungan, bahkan sekecil apapun itu perhitungannya. Matematika diajarkan mulai dari TK sampai dengan Perguruan Tinggi. Tidak hanya sebatas dibangku sekolah, matematika juga dipelajari dan diterapkan secara langsung di dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian, matematika menjadi bidang studi yang cukup sulit untuk dipelajari, karena menyampaikan ilmu yang abstrak berupa simbol-simbol dan konsep-konsep sehingga apabila tidak fokus dalam belajarnya maka tidak akan bisa mengerti sepenuhnya perhitungan matematika tersebut.

Biasanya cara pengajaran bidang studi matematika di sekolah dasar dilakukan dengan memberikan sedikit penjelasan, kemudian diterapkan di papan tulis tanpa menggali lebih dalam apakah peserta didik tersebut mengerti sepenuhnya atau hanya setengah paham. Pengajaran matematika pun tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga peserta didik tidak antusias mendengar penjelasan dari guru karena kurang paham dengan penjelasan yang diberikan. Karena peserta didik kurang paham, akibatnya timbul rasa malas dan bosan untuk belajar matematika, dan hasilnya banyak peserta didik yang kurang berprestasi dalam bidang studi matematika. Hampir sebagian besar guru memberikan penjelasan dengan lisan dan papan tulis.

Dalam pembelajaran matematika pengurangan dan penambahan memang lebih mudah daripada perkalian dan pembagian, akan tetapi jika metode pembelajarannya kurang tepat, peserta didik akan lambat memahami konsep dasar matematika tersebut. Terlebih pada jenjang kelas IV SD, proses penerimaan informasi dari guru oleh peserta didik tergolong

kurang, dikarenakan metode pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Bruner (Pitajeng, 2006: 27) berpendapat bahwa “belajar matematika adalah belajar tentang konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat di dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan-hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur matematika”. Siswa harus menemukan keteraturan dengan cara mengutak-atik benda-benda yang berhubungan dengan keteraturan intuitif yang sudah dimiliki siswa. Dengan demikian siswa dalam belajar, harus terlibat aktif mentalnya.

Penerapan teori Bruner dalam pembelajaran dapat menjadikan siswa lebih mudah dibimbing dan diarahkan. Adapun tahapan dalam teori Bruner sebagai berikut: 1) tahap enaktif; pada tahap ini pengetahuan dipelajari secara aktif dengan menggunakan benda-benda konkret atau dengan menggunakan situasi nyata, 2) tahap ikonik; pada tahap ini pengetahuan dipresentasikan dalam bentuk bayangan visual atau gambar yang menggambarkan kegiatan konkret yang terdapat pada tahap enaktif, dan 3) tahap simbolik; pada tahap ini pengetahuan dipresentasikan dalam bentuk simbol-simbol (Hudojo, 1998).

Dengan mencermati teori Bruner, maka diketahui bahwa media pembelajaran dapat dipergunakan untuk membangun pemahaman dan penguasaan objek dalam proses pendidikan. Beberapa media pembelajaran yang sering dipergunakan diantaranya media cetak, elektronik, model dan peta. Dengan menggunakan media, konsep dan simbol matematika yang tadinya bersifat abstrak menjadi konkret. Sehingga guru dapat memberikan pengenalan konsep dan simbol matematika sejak dini, disesuaikan dengan taraf berfikir peserta didik. (Kreyenhbuhl, 2013: 29).

Pengajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu hitung seperti sempoa atau benda lain yang berkaitan dengan pembelajaran matematika merupakan hal yang sangat penting.

PGSD UPI Kampus Serang

Gita Silfi Fauziah, 2017

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV PADA MATERI PENJUMLAHAN BILANGAN BULAT SD NEGERI DRANGONG 2

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

Dengan menggunakan media dapat mengatasi kelemahan siswa dalam menerima penjelasan materi, karena dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat membangkitkan semangat dan antusiasme siswa dalam mempelajari bidang studi matematika dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan terhadap siswa kelas 4 SD Negeri Drangong 2 menunjukkan masih banyak siswa yang tidak mencapai KKM (66). Karena siswa kurang memahami materi seputar penjumlahan bilangan bulat. Dari 27 siswa masih lambat dalam memahami materi penjumlahan bilangan bulat terlebih mengoprasikan bilangan. Hal tersebut diperkirakan terjadi karena pembelajaran yang dilakukan di SD Drangong 2 masih menggunakan metode lama, yakni lisan dan tanpa menggunakan media pembelajaran dan alat peraga. Hal ini diperkirakan dapat menghambat proses belajar mengajar sehingga mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan.

Karena siswa kesulitan dalam pelajaran matematika materi bilangan bulat positif negatif, maka solusi yang dipandang efektif untuk mengatasinya adalah dengan menggunakan media permainan tradisional seperti congklak. Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang menitikberatkan pada penguasaan berhitung. Permainan ini dimainkan dengan cara memasukkan biji-bijian pada anak lubang dari lubang induknya.

Dengan memainkan permainan congklak, kegiatan berhitung diharapkan akan menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi siswa, mengingat congklak adalah salah satu permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak saat bermain bersama temannya. Dengan media congklak tersebut matematika yang selama ini dianggap pelajaran yang sulit bagi siswa, diharapkan dapat terasa lebih menyenangkan, bermakna, dan mudah dipahami. Belajar matematika akan lebih dimengerti siswa terutama pada materi penjumlahan bilangan bulat. Berdasarkan uraian

PGSD UPI Kampus Serang

Gita Silfi Fauziah, 2017

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV PADA MATERI PENJUMLAHAN BILANGAN BULAT SD NEGERI DRANGONG 2

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

tersebut maka dilakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Pada Materi Penjumlahan Bilangan Bulat SD Negeri Drangong 2”.

B. Rumusan Masalah

Dalam kurikulum pembelajaran Matematika di SD Negeri Drangong 2 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada setiap materi pelajaran adalah 66, akan tetapi pada kenyataannya siswa kelas IV di SD tersebut belum semuanya mencapai nilai di atas KKM. Ketidaktercapaiannya nilai KKM oleh siswa disebabkan pembelajaran yang masih bersifat klasikal, tidak adanya inovasi dan kreasi yang diciptakan oleh guru, media dan model pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran Matematika khususnya materi bilangan bulat. Sehingga pada proses pembelajaran siswa cenderung bosan, kurang aktif serta menyebabkan menurunnya hasil belajar. Salah satu solusi yang dipandang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menggunakan media pembelajaran berupa permainan congklak, karena media tersebut merupakan permainan yang menitikberatkan pada penguasaan berhitung yang dapat membantu siswa dalam mempelajari matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, maka permasalahan utama penelitian adalah rendahnya hasil belajar siswa. Rumusan masalah dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media congklak pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan bilangan bulat di kelas IV SD?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD setelah mengikuti proses pembelajaran matematika materi penjumlahan bilangan bulat dengan menggunakan media congklak?

PGSD UPI Kampus Serang

Gita Silfi Fauziah, 2017

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV PADA MATERI PENJUMLAHAN BILANGAN BULAT SD NEGERI DRANGONG 2

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

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas IV SD khususnya pada materi bilangan bulat.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media congklak untuk mata pelajaran matematika materi penjumlahan bilangan bulat di kelas IV SD.
- b. Mengetahui peningkatan pemahaman siswa kelas IV SD setelah mengikuti pembelajaran matematika materi bilangan bulat dengan menggunakan media congklak.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Manfaat Teoretis

Menambah wawasan guru kelas IV SD dalam menerapkan media yang inovatif dan berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi guru

- 1) Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat.

PGSD UPI Kampus Serang

Gita Silfi Fauziah, 2017

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV PADA MATERI PENJUMLAHAN BILANGAN BULAT SD NEGERI DRANGONG 2

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

- 2) Mendorong guru untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan menggunakan media congklak.

b. Manfaat bagi siswa

- 1) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran Matematika pada bilangan bulat positif dan negatif.
- 2) Untuk menambah wawasan siswa dalam mempelajari Matematika khususnya pada bilangan positif dan negatif.

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas belajar siswa.
- 2) Memberikan masukan kepada sekolah untuk dapat merancang proses pembelajaran yang lebih baik, sehingga mutu belajar siswa dapat meningkat.