

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bermain adalah hal yang menyenangkan terutama untuk anak-anak. Dengan bermain, mereka merasa senang dan gembira. Hal baru pun mereka ingin mencobanya. Belajar dengan bermain dapat dilakukan dengan beragam macam kegiatan. Membuat *quiz*, *games* dan kelompok belajar lebih memudahkan dalam penyerapan materi. Saat pembelajaran dilakukan, anak-anak akan merasa terlibat. Seperti yang dikemukakan oleh Tn (2010),

Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya bisa terwujud. Bermain merupakan aktivitas yang di pilih oleh anak, karena menyenangkan dan bukan karena ingin memperoleh hadiah atau pujian. Bermain adalah medium, di mana si anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas, sesuai kemauan maupun sesuai kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir anak pada saat menyerap materi ketika pembelajaran berlangsung, sehingga dibutuhkan alat peraga untuk membantu anak dalam menyerap materi. Alat peraga merupakan benda yang konkret. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar seperti yang dikemukakan oleh teori Piaget (Syah, 2010) sebagai berikut.

1. Tahap Sensorimotor (umur 0-2 tahun)
2. Tahap Praoperasi (umur 2-7 tahun)
3. Tahap Operasi Konkret (umur 8-11 tahun)
4. Tahap Operasi Formal (umur 11 tahun ke atas)

Sejalan dengan hal itu bahwa anak sekolah dasar termasuk kedalam tahap operasi konkret, artinya masih memerlukan benda-benda konkret ketika proses pembelajaran berlangsung, hal tersebut tentu berkaitan dalam mengajarkan konsep-konsep yang ada dalam materi pelajaran matematika tidak bisa menggunakan contoh-contoh yang konkret untuk membantu anak memahaminya,

sehingga kemampuan pemahaman matematik merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dikembangkan khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Sebagaimana yang tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (Depdiknas, 2006: 30) mata pelajaran matematika memiliki tujuan agar siswa memiliki kemampuan-kemampuan tertentu yang akan diuraikan di bawah ini.

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Pemahaman matematik dapat dipandang sebagai proses dan tujuan dari suatu pembelajaran matematika. Pemahaman matematik sebagai proses berarti pemahaman matematik adalah suatu proses pengamatan kognisi yang tak langsung dalam menyerap pengertian dari konsep/teori yang akan dipahami, mempertunjukkan kemampuannya di dalam menerapkan konsep/teori yang dipahami pada keadaan dan situasi-situasi yang lainnya. Sementara itu, sebagai tujuan, pemahaman matematik berarti suatu kemampuan memahami konsep, membedakan sejumlah konsep-konsep yang saling terpisah, serta kemampuan melakukan perhitungan secara bermakna pada situasi atau permasalahan-permasalahan yang lebih luas. Dengan demikian, kemampuan pemahaman matematik merupakan suatu kekuatan yang harus diperhatikan dan diperlakukan secara fungsional dalam proses dan tujuan pembelajaran matematika.

Berdasarkan kenyataan yang teramati di lapangan, masih ada sebagian besar guru matematika yang hanya memikirkan, bagaimana cara agar

mengajarkan materi yang telah disiapkan untuk disampaikan kepada para siswanya. Dengan cara demikian, materi yang ada pada buku paket dapat segera habis tersampaikan. Untuk selanjutnya, dengan menggunakan tes dapat ditentukan pula keberhasilan guru mengajar ataupun keberhasilan siswa belajar. Saat materi sudah habis tersampaikan jauh sebelum waktu tes sumatif, tanpa peduli siswa mengerti atau tidak, yang terpenting adalah tidak ada lagi perasaan dikejar-kejar beban menyampaikan materi. Sekalipun masih banyak siswa yang tidak begitu mengerti, masih ada waktu untuk mengulanginya. Guru-guru yang demikian tidak memikirkan bagaimana agar pembelajaran matematika di sekolah menjadi lebih bermakna bagi siswa dan matematika bisa bermanfaat bagi penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut penelitian yang dilakukan sekitar abad ke-19 terdapat hasil yang menunjukkan bahwa belajar tidak melalui latihan hafalan dan mengasah otak, namun diperoleh siswa melalui bagaimana siswa berbuat, berpikir memperoleh persepsi dan lain-lain (Ruseffendi, dkk., 1992). Hal ini sangat jelas menandakan bahwa setiap yang dipelajari oleh siswa harus bisa berkesan baik, fungsinya jelas dan manfaatnya pasti dalam kehidupan siswa.

Materi pecahan yang lebih menekankan pada pemahaman dibandingkan dengan ingatan diharapkan akan lebih meningkat jika dikemas dalam bentuk permainan. Pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan potong dan warnai tidak hanya menyajikan latihan dan hafalan, karena dalam prosesnya melibatkan alat peraga yang langsung di otak-atik oleh siswa dengan memotong dan mewarnainya, sehingga siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ruseffendi, dkk. (1992) yang menyatakan bahwa salah satu tujuan digunakannya alat peraga dalam pembelajaran matematika yaitu mengundang untuk berpikir, berdiskusi, dan berpartisipasi aktif.

Berdasarkan uraian di atas, maka sebagai upaya konkret untuk menciptakan suasana belajar yang melibataktifkan siswa, memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa, dilakukan penelitian ini dengan judul: “Permainan Potong dan Warnai untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar pada Materi Membandingkan, Mengurutkan dan Menjumlahkan Pecahan”.

B. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini akan diuraikan di bawah ini.

- a. Apakah pembelajaran dengan menggunakan permainan potong dan warnai bisa meningkatkan kemampuan pemahaman siswa secara signifikan pada materi pecahan?
- b. Apakah pembelajaran konvensional dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan pada materi pecahan?
- c. Apakah kemampuan pemahaman siswa dengan menggunakan permainan potong dan warnai lebih baik secara signifikan daripada pembelajaran konvensional pada materi pecahan?
- d. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan permainan potong dan warnai pada materi pecahan?

2. Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada permainan potong dan warnai untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa. Penelitian ini dibatasi hanya pada siswa kelas IV sekolah dasar di Kecamatan Rancakalong semester genap tahun ajaran 2012-2013 pada pokok bahasan membandingkan pecahan, mengurutkan pecahan dan menjumlahkan pecahan. Dasar pemilihan materi tersebut adalah sebagai berikut ini.

- a. Pecahan merupakan salah satu materi yang banyak aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Termasuk salah satu materi yang cocok disajikan menggunakan media pembelajaran.
- c. Memuat aspek-aspek yang memungkinkan siswa dapat mengembangkan kemampuan pemahamannya.
- d. Materinya tidak terlalu luas dan mendalam.

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar dengan menggunakan permainan potong dan warnai, sedangkan secara khusus tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan permainan potong dan warnai dalam upaya peningkatan pemahaman siswa secara signifikan pada materi pecahan.
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh pembelajaran konvensional dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan pada materi pecahan.
3. Untuk mengetahui kemampuan pemahaman siswa dengan menggunakan permainan potong dan warnai lebih baik secara signifikan daripada pembelajaran konvensional pada materi pecahan.
4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan permainan potong dan warnai pada materi pecahan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru
Dapat menjadi masukan dalam memperluas wawasan mengenai pembelajaran dengan permainan potong dan warnai sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada materi pecahan;
2. Bagi Siswa
Dapat mempermudah cara belajar sehingga mendapat hasil yang maksimal;
3. Bagi Peneliti
Bertambahnya wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan kreativitas pembelajaran khususnya di sekolah dasar.
4. Bagi Peneliti Lain
Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti yang lain terkait dengan pembelajaran yang menggunakan alat peraga atau juga permainan.

E. Definisi Operasional

Supaya tidak terjadi penafsiran yang salah terhadap judul penelitian, maka berikut ini diberikan penjelasan berkenaan dengan istilah-istilah yang digunakan.

1. Permainan potong dan warnai adalah suatu metode dalam pembelajaran yang digunakan sebagai upaya untuk melibataktifkan siswa dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Permainan ini memiliki aturan dan tujuan tertentu.
2. Pemahaman yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah suatu keadaan di mana siswa mengerti terhadap konsep pecahan serta mampu mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah. Siswa dinyatakan paham jika siswa tersebut mampu menyelesaikan dengan benar soal yang diberikan sebagai evaluasi, dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Indikator pemahamannya yaitu menurut Pollatsek (Maulana, 2008) menggolongkan pemahaman ke dalam dua jenis, yakni: pemahaman komputasional dan pemahaman fungsional.
 - a. Pemahaman komputasional adalah suatu keadaan di mana seseorang dapat menerapkan rumus dalam perhitungan sederhana dan mengerjakan perhitungan secara algoritmik.
 - b. Pemahaman fungsional adalah suatu keadaan di saat seseorang dapat mengaitkan suatu konsep dengan konsep lainnya, atau suatu prinsip dengan prinsip lainnya, dan adanya kesadaran akan proses yang sedang dikerjakannya.
3. Pecahan dapat diartikan sebagian dari sesuatu yang utuh, dalam ilustrasi gambar bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan biasanya ditandai dengan arsiran. Bagian inilah yang disebut pembilang. Adapun bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap sebagai satuan, dinamakan penyebut.
4. Konvensional adalah metode pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru di Sekolah. Guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran. Guru sering menggunakan metode ceramah saat mengajar, dan siswa adalah penerima informasi pasif.