

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Matematika merupakan mata pelajaran yang hadir dan diajarkan disetiap jenjang pendidikan formal untuk membekali siswa agar bisa berpikir kritis, logis, dan kreatif. Menurut Eman Suherman (dalam Imam, 2011, hlm.13) Matematika berasal dari kata *mathematike* yang mempunyai arti belajar (berpikir). Hal ini sejalan dengan istilah matematika yang disebut sebagai *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar atau berpikir. Dari kedua istilah tersebut dapat kita cermati bahwa matematika ialah ilmu pengetahuan yang didapatkan dengan cara berpikir atau bernalar. Selain itu, matematika juga disebut sebagai ratu dari berbagai ilmu karena matematika merupakan sumber dari ilmu (Landau, hlm.14). Matematika menurut DEPDIKNAS 2006 (dalam Imam, 2011, hlm.14) terdiri dari aspek-aspek bilangan, aljabar, geometri dan pengukuran, serta statistika dan peluang.

Salah satu topik yang dipelajari siswa di sekolah dasar adalah operasi hitung bilangan. Didalamnya terdapat macam-macam operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Menurut West dan Bellevue pada pembelajaran operasi hitung perkalian, siswa terlebih dahulu harus memiliki kemampuan untuk menjumlahkan bilangan karena pada dasarnya konsep dari perkalian adalah penjumlahan berulang (Susilawati, 2015, hlm.100).

Berdasarkan hal tersebut pemahaman konsep pada pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat penting untuk diberikan, menurut DEPDIKNAS tahun 2006 (dalam Imam, 2011, hlm.16) salah satu tujuan pemberian mata pelajaran matematika adalah agar siswa dapat memahami konsep matematika, menjelaskan dan mengaplikasikan keterkaitan antara konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. Tujuan tersebut tentunya menjadi perhatian khusus karena pemahaman konsep adalah pemahaman esensial yang patut dimiliki oleh siswa dalam pembelajaran matematika, hal tersebut selaras dengan pernyataan Simbolon (2018, hlm.6) yang menyatakan bahwa pemahaman konsep merupakan landasan utama dalam memecahkan masalah baik dalam pembelajaran matematika atau masalah sehari-hari.

Zahra Zayinatul Fitria, 2021

**MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PERKALIAN MELALUI MEDIA DRAGON LEARN PADA SISWA YANG MENGALAMI LEARNING DISFUNCTION**

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

Menurut Bruner yang dikutip dari Hudoyo (dalam Hawa, 2013, hlm.5) belajar matematika adalah belajar mengenai konsep berikut dengan struktur yang ada pada pembelajaran matematika, serta mencari berbagai hubungan antar konsep dan struktur matematika. Maka, siswa diharapkan dapat menemukan keteraturan dengan melibatkan mentalnya sehingga dapat memahami konsep dan struktur pada pembelajaran yang sedang dibahas atau dipelajari.

Dari berbagai konsep yang dipelajari oleh siswa pada pembelajaran matematika, salah satu konsep yang harus dimiliki dan dipahami ialah konsep perkalian. Biasanya, konsep perkalian diajarkan pada siswa kelas 2 sekolah dasar dengan harapan siswa dapat memecahkan masalah matematika yang mereka temui. Namun, hal tersebut ternyata tidak dapat berjalan dengan baik bagi beberapa siswa kelas 5 disalah satu sekolah tempat peneliti melakukan PPLSP. Pada pembelajaran matematika di kelas 5 semestinya siswa sudah mampu untuk memahami konsep perkalian bahkan semestinya siswa sudah mampu menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah, tetapi tiga siswa kelas 5 yang ditemui oleh peneliti mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian. Ketika berlangsungnya kegiatan KBM peneliti hendak bertanya perkalian sederhana yaitu  $4 \times 1$  namun saat pertanyaan itu dilontarkan siswa tersebut tidak bisa menjawab selanjutnya peneliti menstimulus agar siswa tersebut menjawab pertanyaan yang telah diajukan kemudian siswa mau menjawab namun jawabannya belum tepat karena siswa tersebut menjawab hasil dari  $4 \times 1$  adalah 1 selanjutnya untuk memastikan peneliti bertanya kembali perkalian  $3 \times 4$  kemudian siswa tersebut menjawab hasil dari  $3 \times 4$  adalah 6. Dari kejadian tersebut peneliti melakukan wawancara terhadap siswa mengapa siswa tersebut tidak bisa menjawab pertanyaan mengenai perkalian yang dirasa sangat sederhana bagi siswa kelas 5, namun ternyata dengan sangat polos siswa tersebut menjawab bahwa perkalian sangat sulit bagi dirinya. Setelah melakukan wawancara terhadap siswa peneliti melakukan wawancara terhadap guru, teman siswa, dan orang tua siswa ternyata hasil dari wawancara tersebut menyebutkan bahwa mereka memang kurang untuk memahami suatu pembelajaran hal ini disebabkan karena tiga siswa mengalami kondisi kesulitan belajar dengan jenis *learning disfunction*.

*Learning Disfunction* menurut Mulyadi (dalam Darmawan, 2019, hlm.7) adalah jenis dari kesulitan belajar dimana gangguan ini menunjukkan gejala

Zahra Zayinatul Fitria, 2021

**MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PERKALIAN MELALUI MEDIA DRAGON LEARN PADA SISWA YANG MENGALAMI LEARNING DISFUNCTION**

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

ketidak berfungsian belajar tetapi bukan karena keadaan subnormalitas mental, gangguan alat indera, maupun gangguan psikis contohnya ketika seseorang yang memiliki fisik yang cukup baik untuk menjadi atlet volley tetapi ia tidak pernah dilatih maka ia tidak akan pernah menguasai permainan bola volley. Ciri-ciri seseorang yang terindikasi *learning disfunction* menurut Dalyono (dalam tanpa nama, 2007, hlm.9) adalah: a) hasil belajar yang rendah; b) lambat dalam melaksanakan tugas kegiatan belajar; c) menunjukkan sikap, tingkah laku, cara pikir dan gejala emosional yang kurang wajar dalam proses belajar; d) tidak sentara antara IQ dan prestasi atau antara prestasi kecakapan dengan hasil yang semestinya.

Penyebab siswa mengalami kesulitan belajar menurut Cooney, Davis & Handerson (dalam Husamah, 2018) adalah : a) keadaan fisiologis; b) keadaan sosial; c) keadaan emosi dan psikologis; d) faktor intelektual; e) faktor pedagogis. Dari beberapa faktor tersebut salah satu faktor yang menjadi perhatian bagi peneliti yaitu faktor pedagogis/pendidikan yang didalamnya terdapat strategi dalam kegiatan belajar mengajar yang kurang tepat, media belajar yang kurang menyenangkan, situasi sekolah, pengelolaan sekolah, fasilitas, dan teknis evaluasi yang sangat besar pengaruhnya terhadap pembelajaran siswa khususnya dalam pembelajaran matematika. Maka, dari berbagai pertimbangan karena kebutuhan pembelajaran yang menyenangkan peneliti memutuskan untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep perkalian pada siswa yang mengalami *learning disfunction* ini dengan berbantuan media *dragon learn*.

*Dragon learn* merupakan *platform* media pembelajaran berbentuk *games* dalam jaringan yang dapat membantu kegiatan belajar di sekolah khususnya dalam pembelajaran matematika dari kelas 1-6 yang dibuat sedemikian rupa agar siswa merasa nyaman ketika belajar matematika (tanpa nama, 2015). Dalam pembelajaran matematika menggunakan *dragon learn* pertama-tama siswa diajarkan mengenai konsep dari materi yang akan mereka pelajari, hal ini sejalan dengan tujuan dari penelitian ini yang terfokus pada peningkatan pemahaman konsep pada perkalian. Penggunaan media *dragon learn* telah berhasil diterapkan pada penelitian yang dilakukan oleh Amalia Aniq dan Siti Fatonah tahun 2020 di MI Ma'had Islam Kopeng Yogyakarta begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Nita Ari Rochman tahun 2020 dalam penerapan penggunaan

*dragon learn* di salah satu MI di Salatiga pun berhasil diterapkan, selain penelitian tentang *dragon learn* yang berhasil dilakukan, penelitian pengembangan game ‘Two Dis’ yang diterapkan pada siswa yang mengalami diskalkulia berhasil dilakukan oleh Agus Purnomo, dkk pada tahun 2017 di Semarang selain itu penelitian tentang keefektifan *game* edukasi bagi anak berkesulitan belajar matematika yang dilakukan oleh Fitri Yeni, dkk pada tahun 2013 di MIN Koto Luar membuktikan bahwa *game* edukasi dapat mengefektifkan pembelajaran matematika bagi anak yang berkesulitan belajar.

Berdasarkan pertimbangan, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian terhadap masalah tersebut dengan judul “Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian melalui Media *Dragon Learn* pada Siswa yang Mengalami *Learning Disfunction*”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka, permasalahan dapat dirumuskan: Apakah media *dragon learn* dapat meningkatkan pemahaman konsep perkalian pada siswa yang mengalami *learning disfunction* di kelas V sekolah dasar?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui tingkat keberhasilan media *dragon learn* terhadap peningkatan pemahaman konsep perkalian bagi siswa yang mengalami *learning disfunction* di kelas V sekolah dasar.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang baik tentunya ialah penelitian yang bermanfaat bagi semua kalangan, khususnya bagi peneliti sendiri dan dunia pendidikan. Berikut adalah manfaat penelitian:

### 1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan pengetahuan terbaru bagi pendidikan, terkhusus untuk pembelajaran matematika, selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi untuk meningkatkan pemahaman konsep perkalian pada siswa yang mengalami *learning disfunction*.

### 2) Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Zahra Zayinatul Fitria, 2021

**MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PERKALIAN MELALUI MEDIA DRAGON LEARN PADA SISWA YANG MENGALAMI LEARNING DISFUNCTION**

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

Penelitian ini diharapkan menjadi pengalaman dan menambah pengetahuan bagi peneliti dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian bagi siswa yang mengalami *learning disfunction* di sekolah.

b. Bagi Guru

Memperoleh pengetahuan untuk meningkatkan pemahaman konsep perkalian bagi siswa yang mengalami *learning disfunction*.

c. Bagi Siswa

Besar harapan dikemudian hari penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa yang mengalami *learning disfunction* pada pembelajaran perkalian.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Mengikuti ketentuan penulisan karya tulis ilmiah, penulisan struktur organisasi skripsi pada penelitian ini menggunakan pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019 yang terdiri dari bab I sampai dengan bab V, daftar pustaka, dan lampiran. Berikut struktur organisasi skripsi secara lengkap :

Bab I, Pendahuluan terdiri dari a) latar belakang penelitian; b) rumusan masalah penelitian; c) tujuan penelitian; d) manfaat penelitian; e) sistematika penulisan skripsi.

Bab II, Kajian Pustaka terdiri dari a) pengertian pemahaman konsep matematika; b) indikator pemahaman konsep matematika; c) pengertian perkalian; d) sifat-sifat operasi hitung dalam perkalian; e) pembelajaran perkalian di SD; f) pengantar media *dragon learn*; g) kelebihan dan kekurangan media *dragon learn*; h) cara penggunaan media *dragon learn*; i) pengertian *learning disfunction*; j) ciri-ciri *learning disfunction*; k) faktor penyebab *learning disfunction*; l) hasil penelitian yang relevan.

Bab III, Metode Penelitian yang terdiri dari a) jenis dan desain penelitian; b) prosedur penelitian; c) partisipan dan tempat penelitian; d) subjek penelitian; e) instrumen penelitian; f) teknik pengumpulan data; g) analisis data.

Bab IV, Temuan dan Pembahasan terdiri dari a) temuan; b) bahasan.

Bab V, Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi terdiri dari a) simpulan; b) implikasi; c) rekomendasi.

Zahra Zayinatul Fitria, 2021

***MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PERKALIAN MELALUI MEDIA DRAGON LEARN PADA SISWA YANG MENGALAMI LEARNING DISFUNCTION***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)