

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa di Sekolah Dasar dan telah menjadi mata pelajaran inti. Hal tersebut dapat dilihat dari kuantitas pembelajaran matematika di setiap jenjang pendidikan. Waktu untuk jam pelajaran matematika lebih banyak dibandingkan mata pelajaran lain. Banyak Siswa yang merasa sulit mempelajari matematika karena matematika merupakan cabang ilmu yang di dalamnya mengandung banyak konsep abstrak.

Marti (dalam Rostina 2018, hlm 2) mengungkapkan bahwa, meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari, begitu pula obyek matematika yang bersifat abstrak menjadi kesulitan tersendiri yang harus di hadapi peserta didik dalam mempelajari matematika, bukan hanya peserta didik, gurupun juga mengalami kendala dalam mengajarkan matematika terkait sifatnya yang abstrak tersebut. Konsep-konsep matematika dapat mudah dipahami apabila bersifat konkret. Lalu diarahkan pada tahapan semi konkret pada akhirnya siswa dapat berfikir dan memahami matematika secara abstrak.

Pada pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas guru kurang menggunakan media kokrit, sedangkan pemahaman konsep matematika yang abstrak memerlukan media konkret agar siswa dapat memahami konsep konsep matematika yang abstrak.

Penggunaan media pembelajaran harus di sesuaikan dengan karakteristik masing-masing siswa agar terciptanya tujuan belajar dengan maksimal karena siswa tertarik dengan media tersebut. Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa, sehingga dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik sesuai dengan gaya belajarnya. Denganadanya media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan pembelajaran tidak monoton, karena pembelajaran yang monoton akan cenderung membuat peserta didik menjadi lebih cepat bosan. Oleh karena hal tersebut maka diperlukan media pembelajaran yang inovatif yang

menyesuaikan dengan karakteristik materi dan karakteristik peserta didik. Melalui penggunaan media pada pembelajaran maka pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik serta menjadi lebih interaktif sehingga diharapkan hasil belajar siswa menjadi baik

Berdasarkan hasil mengajar di Sekolah Dasar Negeri Kareo yang dilakukan peneliti sebagai guru pada tanggal 08 Oktober 2021 peneliti melakukan tes berbentuk isian mengenai materi perkalian dikelas II. Saat mengajar peneliti menemukan permasalahan yang terjadi yaitu terdapat kekurangan pada hasil belajar matematika siswa kelas II yang menunjukkan masih banyak siswa yang tidak mencapai KKM (65). Dari 29 siswa, hanya 9 siswa yang nilainya lebih dari KKM (65). Peneliti menemukan siswa ada yang belum bisa mengoperasikan perkalian bahkan ada anak yang menghitung perkalian sampai membuka sepatunya untuk menggunakan jari kaki. Siswa kesulitan dalam pelajaran matematika pada konsep perkalian, maka solusi yang dipandang efektif untuk mengatasinya adalah dengan menggunakan media permainan tradisional seperti congklak. Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang menitik beratkan pada penguasaan behitung dan dimainkan dengan cara memasukan biji-bijian pada anak lubang dari lubang induknya. (Gita Silfi 2017, hlm 3). Congklak merupakan media efektif untuk pembelajaran berhitung bagi siswa SD (Nataliya, 2015). Menurut Heryanti melalui congklak, siswa dapat melatih kesabaran, ketelitian, serta bagaimana siswa terlatih untuk mengatu strategi (Ana dkk, 2019).

Belajar perkalian dengan menggunakan permainan congklak, maka kegiatan berhitung diharapkan menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi siswa karena congklak merupakan permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak saat bermain bersama temannya. Alasan peneliti menggunakan media congklak adalah ingin menggunakan kembali media tradisional seperti congklak untuk dikenalkan kembali kepada siswa. Selain itu, dari penelitian sebelumnya yaitu penelitian Novi Mega Wati Fitriah (2014) yang berjudul “Studi Komparasi Penggunaan Media Congklak dengan Manik-manik Berantai Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas II di SD Muhammadiyah Ahprogram Khusus Nosari Tahun 2013/2014” menunjukkan bahwa hasil belajar matematika menggunakan media congklak lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media

manik-manik berantai. Berdasarkan uraian tersebut peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Perkalian di Kelas II SDN Kareo”

B. Identifikasi Masalah

Siswa merasa sulit mempelajari matematika karena matematika merupakan cabang ilmu yang di dalamnya mengandung banyak konsep abstrak. Seringkali guru menemukan kesulitan dalam memberikan pembelajaran matematika terutama saat memberikan gambaran yang konkret dari materi yang akan disampaikan sehingga dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Peneliti menemukan siswa yang belum bisa mengoperasikan perkalian dan terdapat kekurangan pada hasil belajar matematika siswa kelas II yang menunjukkan masih banyak siswa yang tidak mencapai KKM dari 29 siswa hanya 9 siswa yang nilainya lebih dari KKM (65).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media permainan congklak pada konsep perkalian?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran matematika menggunakan media permainan congklak pada konsep perkalian?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media congklak pada konsep perkalian.
2. Mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran konsep perkalian dengan menerapkan media congklak.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat membawa manfaat praktis,maupun teoritis bagi berbagai pihak yang terkait.

Tia Safitri, 2022

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP PERKALIAN DI KELAS II SDN KAREO

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

1. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Siswa mendapatkan manfaat dari hasil penelitian dan dapat meningkatkan hasil belajar serta keterampilan yang mendalam.

b. Bagi Guru

Dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat dan mendorong guru meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan menggunakan media congklak.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan dalam rangka peningkatan kualitas sekolah dan memberikan masukan kepada sekolah untuk dapat merancang proses pembelajaran yang lebih baik sehingga adanya peningkatan pada mutu belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan proses pembelajaran khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep perkalian dengan menerapkan media permainan congklak.

2. Manfaat Teoritis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep dasar perkalian menggunakan permainan congklak.