

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran senantiasa tak luput dari kehidupan manusia sebagai makhluk yang memiliki akal. Istilah pembelajaran itu sendiri senantiasa berkaitan dengan pengertian belajar dan mengajar. Ketiga hal tersebut yaitu belajar, mengajar serta pembelajaran terjadi secara bersama-sama. Belajar bisa berlangsung tanpa adanya guru atau tanpa adanya aktivitas mengajar serta pembelajaran formal lain. Slameto (dalam Budyartati, Harsanti, Dewi, Dayu & Rohmanurmeta, 2016: 1), berpendapat bahwa belajar merupakan upaya berproses tiap individu untuk secara menyeluruh mendapatkan adanya perubahan dalam tingkah laku yang baru, sebagai hasil dari proses berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan mengajar merupakan segala macam hal yang dilakukan guru dalam kelas supaya proses dari belajar mengajar berjalan dengan lancar, selain itu dapat menjadikan siswa memiliki moral yang baik, juga menciptakan rasa nyaman yang dapat siswa rasakan adalah bagian dari kegiatan mengajar, serta adanya usaha untuk menerapkan kurikulum di dalam kelas. Sementara itu pembelajaran merupakan suatu upaya yang dengan sengaja mengikutsertakan juga menggunakan pengetahuan profesionalisme guru untuk tercapainya tujuan kurikulum.

Dalam keberlangsungan pembelajaran di sekolah, entah itu di sekolah dasar, sekolah menengah pertama, maupun sekolah menengah akhir memuat banyak mata pelajaran. Salah satunya ada pembelajaran Matematika. Van de Walle et al (dalam Nugraha, et al., 2020: 32) mengemukakan mengenai Matematika adalah ilmu mengenai konsep serta proses yang mempunyai pola keteraturan yang urutannya logis. Sekolah dasar menjadi jenjang pertama yang mengenalkan Matematika secara formal (Nugraha, et al., 2020: 34). Sebagai pendidikan formal pertama yang mengenalkan Matematika, kualitas pembelajarannya pun dapat memberikan tambahan penguatan pada anak

tentang harus bagaimana anak memaknai Matematika itu sebagai ilmu pengetahuan dan peran Matematika di kehidupan sehari-harinya.

Matematika di sekolah dasar mencakup tiga cabang ilmu yang diajarkan dalam bidang studi Matematika, diantaranya Aritmatika, Aljabar, dan Geometri. Dali S (dalam Jarmita, 2015) mengemukakan Aritmatika atau berhitung merupakan cabang ilmu Matematika yang sehubungan dengan sifat bilangan nyata juga perhitungannya, lebih utama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian juga pembagian. Singkatnya Aritmatika merupakan pengetahuan mengenai bilangan. Dapat dikatakan materi yang paling siswa kenali adalah tentang bilangan. Kebanyakan siswa yang baru memasuki bangku sekolah sudah mengenali lambang juga bagaimana menyebutkan nama dari suatu bilangan. Terkadang ada pula siswa yang sudah mengenal bilangan dari sebelum masuk sekolah. Mereka mampu membilang secara urut, meskipun masih banyak pula yang ternyata belum begitu mengetahui bagaimana cara menuliskan serta mengenal lambang bilangan dengan baik dan benar.

Hal tersebut terbukti ketika peneliti melangsungkan kegiatan Kuliah Kerja Nyata(KKN) pada bulan juli 2021 di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam Pasir salam Kecamatan Soreang Kabupaten Bandung. Pada kesempatan pembelajaran tatap muka yang berlangsung satu kali dalam satu minggu itu, peneliti beserta rekan-rekannya dalam melaksanakan KKN melangsungkan beberapa perlombaan antar kelas. Salah satu lomba yang diadakan peneliti dan rekan-rekannya pada tanggal 28 Juli 2021 ialah lomba menggambar yang diperuntukan bagi siswa kelas rendah. Dalam kertas yang panitia bagikan, siswa diharuskan mengisi identitas seperti nama, kelas dan nomor peserta.

Ketika penjurian berlangsung peneliti menemukan suatu hal yang janggal. Dimana ada beberapa siswa yang menuliskan nomor peserta yang sama. Melihat peristiwa tersebut peneliti memeriksa daftar hadir peserta untuk memastikan siswa mana yang melakukan kesalahan. Ternyata cukup banyak juga siswa yang melakukan kesalahan dalam penulisan nomor peserta. Rata-rata kesalahan yang dilakukan siswa yaitu: seharusnya menuliskan angka 02, namun yang siswa tuliskan menjadi 20. Lalu seharusnya menuliskan angka 16,

namun yang siswa tuliskan menjadi 61, dan lainnya. Setelah itu peneliti mencoba melakukan wawancara tidak terstruktur bersama guru wali kelas 2 pada hari yang sama yaitu rabu, 28 Juli 2021. Berdasarkan hasil wawancara tersebut ditemukanlah fakta bahwa memang ada beberapa siswa yang senantiasa melakukan kesalahan serupa dalam keseharian belajarnya.

Hal serupa ternyata ditemukan juga di sekolah lainnya, ketika peneliti melangsungkan wawancara tidak terstruktur bersama guru wali kelas 2 di SD Negeri Panyirapan 02 pada hari kamis, 07 Oktober 2021. Pada siswa kelas 2A yang berjumlah 36 orang ini ternyata ditemukan ada 4 orang siswa yang mengalami permasalahan serupa. Dalam beberapa kesempatan guru senantiasa menegur dan mengingatkan siswa akan kesalahannya dalam menuliskan bilangan dua digit tersebut. Namun, siswa sering kali lupa dan kembali melakukan kesalahan yang sama. Untuk meningkatkan daya ingat siswa akan kesalahannya yang perlu diperbaiki dalam menuliskan bilangan dua digit, penggunaan media *puzzle* angka patut dicoba dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut.

Sholifah & Simatupang (2016: 89-93) menyimpulkan bahwasannya media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang bisa melatih keterampilan serta daya pikir anak. Fadlillah (dalam Devi, 2020: 417-428) mengemukakan bahwasannya media *puzzle* angka merupakan media pembelajaran yang bisa menstimulus kecerdasan matematika logis pada setiap peserta didik. berikut kelebihan dari media *puzzle* yang dikemukakan oleh Rosdijati (dalam Novianti, 2017); (a) melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran; (b) memperkuat daya ingat; (c) mengenalkan siswa pada sistem dan konsep hubungan; dan (d) dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih siswa untuk berfikir matematis (menggunakan otak kirinya). Melihat dari salah satu kelebihan penggunaan media *puzzle* sebagai media pembelajaran, yaitu mengenai memperkuat daya ingat ini dirasa dapat menjadi solusi untuk siswa yang sering kali lupa dan kembali melakukan kesalahan yang sama.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan tersebut, maka peneliti merasa tertarik untuk mengkajinya lebih lanjut mengenai apa yang

menjadi penyebab siswa mengalami kesalahan dalam penulisan bilangan dua digit dan mengetahui bagaimana penerapan serta keberhasilan dari media *puzzle* angka sebagai upaya mengatasi permasalahan yang dalam penulisan bilangan dua digit pada siswa kelas 2 SD, melalui penelitian yang berjudul “Mengatasi kesalahan Penulisan Bilangan Dua Digit pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar dengan Media *Puzzle* Angka.”

B. Rumusan Masalah

1. Apa yang menjadi penyebab siswa mengalami kesalahan dalam penulisan bilangan dua digit di kelas II Sekolah dasar?
2. Bagaimana penerapan pembelajaran dengan media *puzzle* angka sebagai upaya mengatasi kesalahan siswa dalam penulisan bilangan dua digit di kelas II Sekolah dasar?
3. Bagaimana keberhasilan media *puzzle* angka sebagai upaya mengatasi kesalahan siswa dalam penulisan bilangan dua digit di kelas II Sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui penyebab siswa mengalami kesalahan dalam penulisan bilangan dua digit di kelas II Sekolah dasar.
2. Mengetahui penerapan pembelajaran dengan media *puzzle* angka sebagai upaya mengatasi kesalahan siswa dalam penulisan bilangan dua digit di kelas II Sekolah dasar.
3. Mengetahui bagaimana keberhasilan media *puzzle* angka sebagai upaya mengatasi kesalahan siswa dalam penulisan bilangan dua digit di kelas II Sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Guru

- 1) Memberikan informasi tentang penyebab adanya kesalahan penulisan bilangan dua digit pada siswa kelas II sekolah dasar dalam belajar Matematika, sehingga guru dapat melakukan upaya-upaya untuk mengurangi permasalahan tersebut dalam belajar Matematika.
- 2) Memberikan informasi mengenai media *puzzle* angka yang dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan pada siswa kelas II sekolah dasar yang mengalami kesalahan penulisan bilangan dua digit, sehingga guru dapat menggunakan media tersebut sebagai salah satu bentuk upaya untuk mengurangi permasalahan tersebut dalam belajar Matematika.
- 3) Memotivasi guru agar senantiasa meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika yang sesuai dengan karakter siswa sehingga dapat meminimalisir adanya kesalahan penulisan bilangan dua digit pada siswa kelas II sekolah dasar dalam belajar Matematika.

b. Manfaat Bagi Peneliti

Memberikan informasi tentang penyebab terjadinya kesalahan penulisan bilangan dua digit pada siswa kelas II sekolah dasar dalam belajar Matematika, serta mengenai bagaimana keberhasilan media *puzzle* angka yang dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan pada siswa kelas II sekolah dasar yang mengalami kesalahan penulisan bilangan dua digit dalam belajar Matematika yang akan bermanfaat bagi peneliti saat nanti terjun langsung kelapangan sebagai guru.