

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Matematika adalah salah satu pelajaran yang dipelajari oleh siswa pada jenjang pendidikan formal dari mulai SD sampai dengan tingkat SMA bahkan Perguruan Tinggi. Pengertian matematika itu sendiri. Dikutip dari wikipedia Indonesia, adalah sebagai berikut: Matematika (dari bahasa Yunani: μαθηματικά –mathēmatiká) adalah studi besaran, struktur, ruang, dan perubahan. (dalam Suwangsih, Putri, Widodo (2018). Menurut Cockroft (dalam Abdurrahman 2003) bahwa, matematika perlu diajarkan kepada siswa karena (1) selalu digunakan dalam segala segi kehidupan; (2) semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai; (3) merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas; (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara; (5) meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian, dan kesadaran keruangan (*spatial sense*); dan (6) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang. *The National Council of Teacher of Mathematics* atau *NCTM* dalam *Principles and Standard for School Mathematics* menyatakan bahwa proses pembelajaran matematika hendaknya memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*), kemampuan penalaran (*reasoning*), kemampuan komunikasi (*communication*), kemampuan koneksi (*connection*), dan kemampuan representasi (*representation*). Dilihat dari tujuan pembelajaran matematika dan *NCTM*, salah satu kemampuan yang harus dikembangkan adalah kemampuan pemahaman. Menurut Hendriana (2017) pemahaman matematis merupakan satu kompetensi dasar dalam matematika yang meliputi kemampuan menyerap suatu materi, mengingat rumus dan konsep matematika serta menerapkannya dalam kasus sederhana atau dalam kasus serupa, memperkirakan kebenaran suatu pernyataan, dan menerapkan rumus dalam teorema penyelesaian masalah Hendriana, Rohaeti dan Sumarno (2017).

Namun, dikutip dalam koran harian Tempo, Jum'at 11 Februari 2022, berdasarkan hasil wawancara Bersama Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Ristek, Nadiem Makarim menilai “Indonesia pada saat ini tengah berada di masa krisis pembelajaran dikarenakan pandemic yang mengharuskan semua kegiatan pembelajaran dilakukan dalam jaringan. Hal ini diperkuat oleh kurangnya kemajuan belajar dari siswa 1 ke kelas 2 Sekolah Dasar. Beliau mengatakan data ini

diambil dari sampel 3.391 siswa SD dari 7 kabupaten atau kota di 4 provinsi pada Januari 2020 dan April 2021". Hal ini diperkuat oleh Purnomo, dkk (2021) pembelajaran dalam jaringan dipersepsikan siswa kurang efektif dan cenderung membosankan jika diterapkan dalam mata pelajaran matematika khususnya di sekolah dasar. Berdasarkan pada penelitian Husna (2021) dari total 109 subjek siswa, pembelajaran dalam jaringan dapat mempengaruhi prestasi belajar matematika siswa dengan presentase menurun sebanyak 68,2%, yang salah satu penyebabnya adalah kurangnya pemahaman siswa yang disebabkan kurangnya kemampuan guru dalam memaksimalkan potensi teknologi karena banyak guru yang kesulitan dalam membuat media pembelajaran.

Pembelajaran dalam jaringan memerlukan media yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran pemahaman matematis agar siswa dapat paham, aktif dan dapat menarik perhatian pembelajaran yang dilakukan selama pembelajaran daring berlangsung yang dibimbing oleh orangtua. Salah satu inovasi media dalam pembelajaran adalah berbentuk permainan. Permainan ini berperan penting dalam pembelajaran matematika, dikutip dari Ferryka (2017) menyatakan Pembelajaran matematika dengan media permainan ular tangga dapat memotivasi siswa untuk terus belajar mengembangkan kemampuannya dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini diperlukannya suatu media edukasi seperti permainan yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa. Pembelajaran menggunakan permainan ular tangga untuk matematika sendiri sudah diterapkan, pada penelitian Rabbani, Tussa'adah, Novriyanti (2021) penelitian ini mendapatkan hasil bahwa pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran Ular Tangga Berkartu untuk siswa SD dapat menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa SD kelas 5.

Selama pembelajaran dalam jaringan di salah satu SD di Nagri Kaler berlangsung terdapat beberapa siswa kelas 1 SD yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika, yaitu terdapat 3 siswa dalam 1 kelas. Adapun siswa yang mengalami kesulitan tersebut adalah NN, FK, dan FA. Ketiga subjek penelitian ini memiliki permasalahan yang serupa yang dialami pada pembelajaran matematika seperti materi penggunaan sifat-sifat operasi hitung, ketidak mampuan siswa dalam berhitung, dan belum

memahami konsep berhitung terutama pada operasi penjumlahan dan pengurangan sederhana. Hal ini dikarenakan siswa NN, FK, dan FA tidak dapat mengikuti pembelajaran, karena media yang diberikan oleh guru kurang interaktif.

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman kemampuan matematis siswa serta membantu menyampaikan materi. Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh minimal dua orang siswa. Setiap siswa memiliki pion, dan dia mendapatkan kesempatan untuk mengocok dadu. Dadu memiliki nomor 1 sampai 6. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Didalam permainan ular tangga berisi soal-soal pada setiap kotaknya. Siswa diminta untuk bisa menjawab soal-soal tersebut untuk bisa melangkah ke tahap selanjutnya. Jika siswa tidak bisa menjawab maka siswa tidak berhak untuk mengocok dadu atau melangkah sampai satu putaran permainan tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini melakukan percobaan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan harapan agar siswa dapat meningkatkan kemampuan pemahamannya setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa kelas 1 SD setelah diterapkannya media pembelajaran ular tangga?
2. Apakah terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran ular tangga terhadap peningkatan kemampuan pemahaman matematis untuk siswa kelas 1 SD?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa kelas 1 SD setelah diterapkannya media pembelajaran ular tangga.
2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis untuk siswa kelas 1 SD.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna bagi pembaca sebagai referensi bagi penelitian

selanjutnya. Penulis berharap agar hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman dan sumber informasi bagi pembaca yang mungkin akan meneliti tema yang sama.

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi belajar numerasi pada siswa dalam memahami konsep-konsep matematis, khususnya untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa dengan bantuan media pembelajaran ular tangga. Memberi pengetahuan dan pengalaman baru kepada siswa terkait media pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Peneliti berharap semoga bisa menjadi sumber atau referensi bagi para pendidik untuk dapat digunakan dalam pembelajaran, untuk meningkatkan antusias siswa dalam belajar.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur Organisasi Skripsi yang digunakan pada laporan penelitian ini disesuaikan dengan pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019, terdiri dari Bab I sampai Bab V, Daftar Pustaka, dan Lampiran. Secara rinci sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, terdiri atas: a) Latar belakang Penelitian; b) Rumusan Masalah; c) Tujuan Penelitian; d) Manfaat Penelitian; e) Sistematika Penulisan Skripsi.

Bab II Kajian Teoritis, terdiri dari: a) Permainan Ular Tangga; b) Pengertian Media Pembelajaran; c) Pengertian Pemahaman; d) Kemampuan Matematis.

Bab III Metode Penelitian, terdiri atas: 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 Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri atas: a) Hasil Penelitian; b) Pembahasan.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, terdiri atas: a) Simpulan; b) Implikasi; c) Rekomendasi.