

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran matematika tentunya sangat penting bagi manusia karena matematika merupakan ilmu pengetahuan yang memiliki banyak peranan dalam sehari-hari. Amir (2014) menyatakan bahwa “matematika memiliki kontribusi yang besar melalui yang sederhana sampai yang kompleks, yang abstrak sampai yang konkrit untuk pemecahan masalah dalam segala bidang. Matematika tentunya pembelajaran yang berkonsep, disiplin dan terstruktur, dapat dikatakan bahwa matematika selalu berkenaan dengan konsep-konsep yang abstrak yang tersusun. Menurut Dienes (dalam Hudojo) dikatakan bahwa setiap konsep atau prinsip matematika dapat dimengerti secara benar hanya jika pertama tama disajikan kepada siswa dalam bentuk kongkret.

Sutawidjaja (2015) menyatakan bahwa pembelajaran matematika bisa dipandang sebagai usaha guru dalam membantu siswa memahami ataupun mengembangkan matematika. Oleh karena itu guru senantiasa membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman akan konsep serta pembelajaran matematika, sehingga guru perlu tau bagaimana proses atau jalan yang dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SD Sukamulya Kabupaten Tasikmalaya, yang mana sebagian besar siswa khususnya kelas I nilai hasil belajar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan sekolah yaitu 75 untuk mata pelajaran matematika. Berikut data hasil belajar siswa kelas I pada pelajaran Penjumlahan dua bilangan cacah dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1. Data Nilai Peserta Didik

No.	Kategori Nilai	Frekuensi	%
1.	60 – 70	8	26,66%
2.	71 - 80	2	6,66%
3.	81- 90	11	36,66%
4.	91- 100	9	30%
Jumlah		30	100%

Sumber : Data Sekunder Sekolah Tahun 2021

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, data yang diperoleh dapat dijelaskan bahwa terdapat 8 siswa yang nilainya masih di bawah KKM. KKM yang terdapat di sekolah yakni 75. Hasil data yang telah diperoleh oleh peneliti menunjukkan bahwa nilai terkecil yang diperoleh oleh siswa yakni nilai 60, sedangkan nilai tertinggi yakni 100. Hasil data dapat disimpulkan bahwa terdapat 26,66% siswa yang nilainya masih dibawah KKM, dan persentase tertinggi berada di kategori 81 – 90 yakni sebesar 36,66%.

Berdasarkan hasil wawancara di SDN Sukamulya masih banyaknya siswa yang mempunyai hasil dibawah nilai yang telah ditentukan. Rendahnya hasil belajar bisa dikarenakan sulitnya dalam belajar yang dilakukan oleh siswa, menurut Mulyadi (2010: 6) menyatakan bahwa kesulitan belajar adalah suatu kondisi dalam pembelajaran yang ditandai oleh sebuah hambatan untuk mencapai sebuah hasil tertentu. Ada dua faktor yang membuat rendahnya hasil belajar siswa yaitu faktor *intern* juga faktor *ekstern* dimana faktor *intern* yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis dapat dikatakan juga faktor *intern* adalah faktor yang ada dalam jiwa dan juga kondisi fisik siswa. Sedangkan faktor *ekstern* adalah berasal dari luar diri siswa misalnya seperti lingkungan keluarga, sekolah dan lainnya. (Ahmad dan Supriyono. 2013).

Ada dua faktor yang membuat rendahnya hasil belajar siswa yaitu faktor *intern* juga faktor *ekstern* dimana faktor *intern*, sejalan dengan pendapat Fathonah U (2021) Faktor eksternal merupakan faktor yang mempengaruhi dari luar diri siswa, diantaranya adalah faktor keluarga, faktor lingkungan sekolah, faktor metode pengajaran yang digunakan guru. Faktor eksternal pada pembelajaran seperti bahan bantu ajar, serta lingkungan teman pada saat pembelajaran juga ikut berpengaruh terhadap keberlangsungan siswa pada rendahnya hasil belajar siswa. Adapun faktor internal yang mempengaruhi diantaranya adalah motivasi dalam diri sendiri, sikap, bakat, serta emosi pada siswa. Menurut Asriyanti F(2020, hlm 79-87) faktor internal merupakan faktor yang terdapat pada diri siswa berupa faktor psikologis, minat, serta IQ adapun faktor Fisiologis berupa kesehatan siswa.

Dari hasil wawancara dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat permasalahan yaitu siswa belum memahami operasi hitung penjumlahan dua bilangan cacah serta konsep kemampuan matematis siswa pada konsep penjumlahan dua bilangan cacah itu sendiri dan hanya sebagian siswa yang memahami materi terkait konsep penjumlahan dua bilangan cacah.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas I, salah satunya dalam media pembelajaran matematika, alat bantu pembelajaran hanya mengandalkan pada buku dan gambar yang ada didalamnya. Sehingga menggunakan media inovatif merupakan suatu hal yang penting untuk digunakan. Penggunaan bahan ajar, strategi juga media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Portanata L (2017, hlm 337-348). Media pembelajaran tentunya banyak variasi salah satunya dengan menggunakan permainan. Menurut Afandi R (2015) mengungkapkan bahwa salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran adalah pembelajaran berbasis permainan. Selain itu permainan dapat digunakan dalam media pembelajaran matematika, permainan memiliki banyak variasi salah satunya dengan menggunakan permainan Ular Tangga pada materi penjumlahan dua bilangan cacah. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dalam pemahaman matematis pada konsep penjumlahan dua bilangan cacah pada siswa kelas I SDN Sukamulya dengan menggunakan permainan ular tangga untuk mengetahui apakah permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis pada konsep penjumlahan dua bilangan cacah pada siswa SD kelas I.

Mengingat hal itu permainan seperti ular tangga akan cocok untuk mengaitkan materi penjumlahan dua bilangan cacah pada siswa kelas satu. Dimana, siswa dapat bermain serta secara tidak langsung belajar mengenai penjumlahan dua bilangan cacah. Permainan ular tangga juga tidak terlalu rumit untuk dilakukan dan dipahami oleh siswa sekolah dasar terutama kelas satu.

Dalam permainan yang akan dibawakan tentunya harus melihat dari berbagai sudut pandang seperti, permainan apa yang akan dibawakan, jangkauan permainan, tentunya kecocokan permainan dengan usia siswa yang akan mempelajari pembelajaran melalui permainan itu sendiri.

Sebagai pengajar harus berpikir inovatif dan kreatif dalam menjalankan pembelajaran terlebih untuk siswa Sekolah Dasar. Dimana, pengajar dituntut untuk memberikan pembelajaran dengan inovasi-inovasi baru yang diciptakannya tanpa mengurangi terwujudnya keberhasilan dalam pembelajaran. Tentunya pengajar harus maksimal dalam memikirkan pembelajaran yang kreatif. Menurut Munandar (1999: 27) ciri ciri kreatif ialah bahwasannya pribadi yang kreatif harus memiliki kelenturan, toleransi terhadap ketidaksamaan, berprestasi serta keuletan dalam menghadapi rintangan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti berminat melaksanakan penelitian dengan permainan Ular Tangga sebagai salah satu media untuk meningkatkan pemahaman matematis pada konsep penjumlahan dua bilangan cacah pada kelas 1 Sekolah Dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dan yang ditemukan serta perlu menjadi perhatian adalah :

- a. Rendahnya tingkat keberhasilan belajar siswa pada penjumlahan dua bilangan cacah.
- b. Kurangnya minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran matematika disekolah.

1.3 Rumusan Masalah

Dalam rumusan masalah ini penulis akan mengemukakan beberapa masalah sesuai latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, yaitu sebagai berikut:

- a. Bagaimana kemampuan pemahaman matematis siswa pada konsep penjumlahan dua bilangan cacah tanpa menggunakan permainan ular tangga?
- b. Bagaimana kemampuan pemahaman matematis siswa pada konsep penjumlahan dua bilangan cacah dengan menggunakan permainan ular tangga?
- c. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa pada konsep penjumlahan dua bilangan cacah sebelum melakukan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga dengan setelah melakukan pembelajaran permainan ular tangga?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang hendak di capai adalah:

1. Untuk mendeskripsikan kemampuan pemahama matematis siswa pada konsep penjumlahan dua bilangan cacah tanpa menggunakan permainan ular tangga.
2. Untuk mendeskripsikan kemampuan pemahaman matematis siswa pada konsep penjumlahan dua bilangan cacah dengan menggunakan permainan ular tangga.
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan pemahaman matematis siswa pada konsep penjumlahan dua bilangan cacah Melalui permainan Ular tangga.

Sri Mulyani, 2022

PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS PADA KONSEP PENJUMLAHAN DUA BILANGAN CACAH MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SISWA SD KELAS I

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

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi inovasi dalam kegiatan pembelajaran matematika di sekolah dasar dan diharapkan dapat menjadi motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran matematika yang lebih baik lagi.

b. Secara Praktis

Sebagai Peneliti

Untuk melatih dan mengembangkan kemampuan peneliti dalam bidang penelitian serta menambah wawasan juga pengetahuan peneliti tentang penelitian yang akan di jalankan.

Sri Mulyani, 2022

PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS PADA KONSEP PENJUMLAHAN DUA BILANGAN CACAH MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SISWA SD KELAS I

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