

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dasarnya, kehidupan manusia tidak akan lepas dari pendidikan. Hal tersebut merujuk kepada konsep dasar pendidikan yang mengatakan bahwa pendidikan merupakan suatu kewajiban, karena dengan adanya pendidikan, kemampuan, pemahaman, dan kepribadian manusia akan dapat berkembang. (Suryadi, 2011) menyatakan bahwa melalui pendidikan, manusia dapat menambah dan memperluas pengetahuan dan wawasannya. Tidak hanya itu, melalui pendidikan manusia mampu mendapatkan pengalaman yang diperoleh berdasarkan penemuan, percobaan, pengamatan yang telah dilakukannya. Hal tersebut terkandung dalam tujuan pendidikan sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang RI No.20 Bab 1 Pasal 1 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yakni pendidikan adalah usaha sadar dan tercantum untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan dari pendidikan salah satunya dapat ditempuh melalui pendidikan formal. Sekolah dasar memuat berbagai mata pelajaran yang mampu menambah dan memperluas wawasan pengetahuan peserta didik. Tidak hanya itu, peserta didik akan mendapatkan pengalaman yang diperoleh oleh mereka sendiri dari hasil penemuan, percobaan, dan pengamatan. Dari berbagai macam mata pelajaran di sekolah dasar, salah satunya terdapat mata pelajaran matematika. Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan di semua tingkatan pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Matematika adalah salah satu muatan pembelajaran dan komponen dari serangkaian muatan pelajaran yang mempunyai peranan dan komponen dari serangkaian muatan pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika memiliki karakteristik diantaranya mempunyai objek yang bersifat abstrak,

sehingga sifat matematika yang abstrak ini menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami matematika.

Matematika telah menjadi modal dasar dalam kehidupan, terutama untuk memecahkan masalah sehari-hari. Berbagai alasan pentingnya matematika diajarkan kepada setiap tingkat pendidikan, hakikatnya tidak terlepas dari tujuan pembelajaran matematika itu sendiri. Dalam kenyataannya, peserta didik takut belajar matematika dan sebagian besar menghindarinya. Ini menunjukkan bahwa guru perlu melakukan beberapa refleksi pada pembelajaran matematika untuk membuatnya lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. (Laurens, Batlolona, dan Leasea, 2018)

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada peserta didik untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Dalam mengajarkan matematika kepada peserta didik, jika paradigma pembelajaran lama dalam arti komunikasi searah masih digunakan tanpa adanya variasi, maka pembelajaran cenderung monoton dan mengakibatkan peserta didik merasa jenuh. Tidak hanya itu, ketidak siapan peserta didik dalam belajar, rasa bosan dalam belajar matematika yang disebabkan oleh ketidak sesuaian tingkat kognitif peserta didik terhadap materi yang diajarkan dengan isi buku atau bahan ajar, serta kurangnya rasa percaya diri peserta didik terhadap kemampuan matematika sendiri. (Ball, Lubienski, dan Mewborn, 2001).

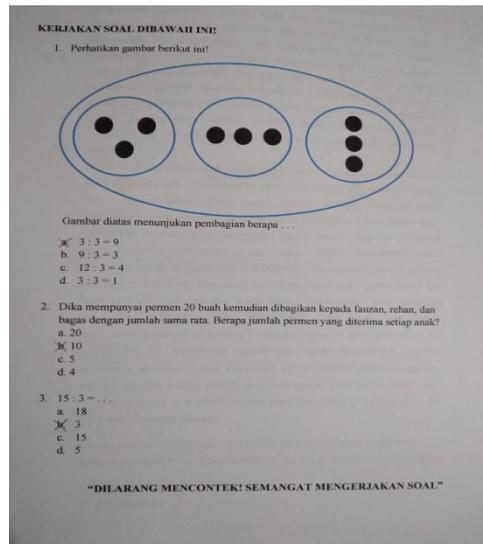
Menurut Soedjadi dan Masriyah (dalam Suyitno, 2004 : 52), ciri-ciri matematika adalah objek yang abstrak, mendasarkan diri pada suasana senang dalam belajar matematika. Salah satu caranya adalah dengan memasukan materi pelajaran dalam suasana menyenangkan, yaitu permainan, karena usia siswa Sekolah Dasar ini masih senang bermain. Keberhasilan pembelajaran merupakan tujuan utama seorang guru sebagai pelaksana pendidikan di sekolah. Dalam pembelajaran komponen utamanya adalah guru dan siswa disamping komponen-komponen lain sebagai pendukung.

Pada kenyataannya banyak peserta didik yang menganggap bahwa mata pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit dipelajari di Sekolah Dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kholil (2020) yang

menyatakan bahwa ‘mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga menyebabkan banyak siswa kurang menyukai mata pelajaran matematika bahkan menjadikan matematika sebagai situasi yang menakutkan dan harus dihindari’. Abdurahman (dalam Kholis, 2020) menyatakan bahwa ‘dari berbagai bidang studi yang diajarkan di sekolah, matematika merupakan bidang studi yang dianggap paling sulit oleh para peserta didik, baik yang tidak berkesulitan belajar dan lebih-lebih bagi peserta didik yang berkesulitan belajar. Hal ini menyebabkan peserta didik yang kurang menyukai pelajaran matematika mengalami kecemasan yang membuat kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dan berdampak pada rendahnya prestasi belajar matematika.

Dalam penelitian ini peneliti meneliti tentang aspek pertama dalam ruang lingkup mata pelajaran matematika yaitu bilangan. Menurut Muchtar A. Karim, dkk (1996, hlm 59) “bilangan merupakan bagian dari matematika yang telah menyatu dengan kehidupan manusia”. Dalam matematika bilangan yang bentuknya paling sederhana yaitu bilangan asli. Setelah bilangan asli, bilangan cacah merupakan bilangan yang paling dini dikenal oleh anak. Penyelesaian soal operasi hitung bilangan cacah membutuhkan pemahaman konsep yang lebih sulit dibandingkan dengan operasi hitung bilangan lainnya, sehingga banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami operasi hitung bilangan cacah sehingga hasil belajar operasi hitung bilangan cacah masih rendah. Berdasarkan hasil pengamatan dan informasi yang diperoleh dari guru dan peserta didik diperoleh informasi bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mata pelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan operasi hitung pembagian bilangan cacah, ini terbukti dari tahun terakhir nilai matematika khususnya pada materi operasi hitung bilangan cacah mengalami penurunan. Hal tersebut didukung dengan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di kelas II SDN Pagerageung. Ditemukan lebih dari setengah peserta didik tidak mengetahui hasil operasi hitung pembagian dari soal yang telah disajikan. Contoh jawaban peserta didik dapat dilihat sebagai berikut :

1. Jawaban yang salah dari salah satu peserta didik :



Gambar 1 1 Jawaban Siswa pada Soal Pembagian

Kesimpulan dari gambar 1 adalah peserta didik belum mampu menuliskan jawaban dengan benar pada 3 soal pembagian yang sudah disediakan oleh peneliti. Pada nomor 1, peserta didik memilih jawaban A. $3:3=9$, jawaban yang benar adalah $9:3=3$. Pada nomor 2, peserta didik memilih jawaban B. 10, jawaban yang benar adalah 5. Pada nomor 3, peserta didik memilih jawaban B. 3, jawaban yang benar adalah 5.

Keberhasilan belajar matematika peserta didik juga sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam proses pembelajaran. Upaya untuk menunjang keberhasilan pembelajaran adalah dengan digunakannya pendekatan, model atau metode pembelajaran maupun media pembelajaran yang menarik dan efektif sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran matematika itu sendiri. Penggunaan pendekatan atau metode pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik seperti hanya menggunakan metode ceramah yang kurang bervariasi dan cenderung dominan membuat peserta didik kurang termotivasi untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik akan merasa bosan dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran karena dalam metode pembelajaran yang konvensional pembelajaran hanya berpusat pada guru, peserta didik kurang leluasa untuk aktif dan berkreasi dalam pembelajaran yang akhirnya bisa membuat konsentrasi peserta didik kurang terfokus pada pembelajaran dan

cenderung membuat peserta didik cepat merasa bosan. Hal ini membuat belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran rendah.

Oleh karena itu, perlu diaplikasikan media yang menarik agar meningkatkan motivasi peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik khususnya hasil belajar operasi hitung pembagian bilangan cacah pada peserta didik dapat meningkat. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa media permainan congklak. Media adalah alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk mengaplikasikan pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik. Pendapat lainnya yang mengatakan arti media yaitu segala bentuk penyampaian yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin *medius* yang artinya tengah, pengantar dan perantara. Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2005) media adalah manusia, benda atau materi, atau peristiwa yang dapat membangun suasana dimana siswa bisa memperoleh pengetahuan, sikap atau keterampilan. Seperti halnya guru, buku teks, dan juga lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih rinci, media dan kaitannya dengan proses belajar mengajar adalah alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Congklak yaitu salah satu permainan tradisional yang digemari dan dikenal oleh anak-anak Indonesia. Dengan berbagai macam sebutan atau nama di masing-masing daerah di Indonesia, membuat semakin unik dalam penyebutannya juga. Biasanya dalam permainan ini, menggunakan sejenis cangkang kerang atau batok kelapa yang digunakan sebagai wadah dan biji congklak biasanya menggunakan batu-batu kecil dan jika tidak ada, kadangkala digunakan biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan.

Di Jawa permainan ini sangat familiar dengan nama congklak, dakon, dhakon, atau dhakonan. Dan juga pada daerah di Sumatra yang berkebudayaan Melayu, permainan ini disebut dengan sebutan congklak. Dan juga terdapat nama lainnya seperti di Lampung, permainan ini disebut dentuman lamban, sedangkan di Sulawesi memiliki beberapa sebutan yaitu: Mokaotan, Manggaleceng, Anggalacang dan Nogarata. Pada negara Jiran (Malaysia) permainan ini sangat terkenal dengan sebutan nama congklak, sedangkan arti dalam bahasa Inggris permainan ini disebut Mancala.

Banyak penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti bidang pendidikan perihal hasil belajar dalam penggunaan media pembelajaran, salah satunya media permainan tradisional congklak. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Natalia (2015) perihal efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar. Penelitian terkait juga telah dilaksanakan oleh Flora Siagian (2015) perihal pengaruh minat dan kebiasaan belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika. Namun, masih belum banyak dijumpai penelitian yang dilakukan khusus untuk media pembelajaran permainan congklak di Sekolah Dasar, pada penelitian yang membahas hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar terhadap Pembelajaran Operasi Hitung Bilangan Cacah dengan menggunakan media permainan congklak. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian, dengan judul **“Keefektifan Penggunaan Media Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pembagian Bilangan Cacah di Sekolah Dasar”** (Penelitian tindakan kelas pada peserta didik kelas II SD Negeri 1 Pagerageung, Kecamatan Pagerageung, Kabupaten Tasikmalaya).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut :

- 1.2.1 Kurangnya minat dan ketertarikan belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika yang diajarkan;
- 1.2.2 Belum optimalnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran;
- 1.2.3 Pendidik belum menerapkan media yang sesuai atau efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian bilangan cacah.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti menemukan masalah di kelas II SDN 1 Pagerageung yang dirumuskan sebagai berikut :

1.3.1 Bagaimana kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran Matematika untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media congklak?

1.3.2 Bagaimana kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media congklak?

1.3.3 Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi pembagian bilangan cacah dengan menggunakan media congklak?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini dibagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umumnya peneliti mengharapkan dalam hal konkret perihal meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian bilangan cacah menggunakan media permainan congklak di Sekolah Dasar. Tujuan khusus penelitian ini adalah:

1.3.1 Mendeskripsikan kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran Matematika untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media congklak.

1.3.2 Mendeskripsikan kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media congklak.

1.3.3 Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi pembagian bilangan cacah dengan menggunakan media congklak.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman dan wawasan pengetahuan mengenai keefektifan media congklak terhadap hasil belajar peserta didik khususnya pada materi pembagian bilangan cacah di sekolah dasar.

1.5.2. Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik, dapat membantu secara aktif dalam proses pembelajaran pembagian bilangan cacah dengan menggunakan media congklak. Oleh karena

itu, peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya baik dalam pengetahuan dan pemahamannya pada materi pembagian bilangan cacah.

2) Bagi Guru, penelitian ini dapat memfasilitasi dan memperlancar pembelajaran matematika pada operasi hitung pembagian bilangan cacah di sekolah dasar. Serta dapat memberikan informasi, pengetahuan, dan pengalaman pada materi operasi hitung pembagian bilangan cacah yang ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

3) Bagi Sekolah, lembaga sekolah dapat menjadikan media pembelajaran “congklak” ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pembelajaran matematika materi pembagian bilangan cacah.

4) Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan dan pengalaman mengenai pembelajaran pembagian bilangan cacah dengan media yang relevan digunakan yaitu ”congklak” untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.6 Kerangka Pemikiran

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sangat berguna untuk kehidupan sehari-hari serta kinerja otak manusia. Namun terkadang matematika dalam kajiannya abstrak sehingga tidak jarang peserta didik mengalami kesulitan dalam meningkatkan hasil belajarnya. Salah satunya dalam pemahaman konsep pembagian bilangan cacah. Oleh karena itu, media pembelajaran “congklak” akan sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar dikarenakan media ini efektif dan dalam penggunaannya akan lebih mudah, serta dalam penanaman konsepnya pun lebih mudah dimengerti oleh peserta didik karena media yang digunakan menarik untuk siswa Sekolah Dasar.