

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 (1) pendidikan adalah: “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Dalam hal ini, tentu saja diperlukan adanya pendidikan profesional yakni guru di sekolah-sekolah dasar dan menengah, serta dosen di perguruan-perguruan tinggi sebagaimana yang tersirat dalam Bab XI Pasal 39 (2) UU Sisdiknas tersebut (Syah, 2013:1).

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan dan tuntutan masyarakat modern (Amri, 2013:1).

Pendidikan adalah sesuatu yang mutlak dalam kehidupan, karena tanpa pendidikan manusia tidak akan berkembang dan berkebudayaan, sehingga kehidupan manusia juga akan menjadi statis atau tanpa ada kemajuan. Pendidikan yang baik, akan membentuk jiwa dan karakter pelaku pendidikan dengan baik pula. Berbicara tentang pendidikan, maka erat kaitannya dengan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Rusman, 2012:1).

Selain model pembelajaran yang ditentukan, media juga sangat penting dalam proses pembelajaran. Guru-guru dituntut kreatif menemukan dan menciptakan macam-macam media. Maka dari itu pengembangan media pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat penting untuk dilakukan. Sehingga proses pembelajaran akan lebih bermakna dan dapat dipahami oleh siswa. Terutama mata pelajaran matematika yang ditakuti oleh banyak siswa.

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai jenjang pendidikan dasar untuk kemampuan berhitung. Namun, dalam kenyataannya masih banyak siswa yang kurang berminat dan belum paham konsep dalam belajar matematika. Pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang ditakuti oleh siswa, bahkan oleh orang dewasa. Konsep-konsep matematika merupakan konsep yang abstrak, sementara pola pikir siswa SD (Sekolah Dasar), menurut Piaget masih pada tahap operasi konkrit. Siswa perlu diupayakan untuk memahami matematika sesuai dengan tingkat perkembangan mentalnya, guru juga diharapkan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran matematika di SD merupakan tahap penanaman

konsep, maka dari itu siswa harus disodorkan dengan hal-hal yang bersifat konkrit.

Pada umumnya, materi matematika di SD disampaikan dengan tidak menggunakan media dalam pembelajaran. Tidak digunakannya media pembelajaran menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi menghitung sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar. Media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, diantaranya: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar bagi guru sebagai pendidik, kesulitan untuk mencari model dan jenis media yang tepat, terbatasnya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi apabila setiap pendidik telah mempunyai pengetahuan dan ketrampilan mengenai media pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Pangarangan III pada kelas III, diketahui bahwa saat proses pembelajaran matematika guru biasanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Sehingga siswa kurang memahami materi yang dijelaskan oleh guru, siswa juga kurang berminat dalam mengikuti pelajaran matematika, serta siswa pasif pada saat proses pembelajaran kerana hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Hal tersebut dimungkinkan karena pembelajaran yang diterapkan guru kurang bervariasi, guru masih menggunakan metode ceramah serta tidak menggunakan media saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Akibatnya pola berpikir siswa lebih bersifat menghafal dan menunjukkan bahwa siswa kurang memahami konsep dengan baik.

Seharusnya di dalam pembelajaran matematika siswa tidak hanya dijelaskan dengan teori saja, namun guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif melakukan kegiatan di dalam kelas. Guru kelas III SDN Pangarangan III Sumenep menuturkan bahwa para siswa membutuhkan pembelajaran yang berbeda karena beberapa masalah seperti siswa kurang memahami materi pelajaran dan siswa kurang berminat dalam mengikuti pelajaran matematika.

Salah satu alternatif untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan maka diperlukan media yang sesuai dengan perkembangan karakteristik siswa. sehingga kecerdasan kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat tercapai secara optimal sesuai dengan kompetensi yang ada. Salah satu media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media yang melalui permainan tradisional congklak. Hal tersebut peneliti terapkan dengan alasan bahwa untuk memahami konsep perkalian, maka siswa harus memahami penjumlahan, karena perkalian merupakan penjumlahan berulang. Oleh karena itu pembelajaran matematika tentang operasi perkalian dengan menerapkan suatu permainan tradisional congklak akan lebih menarik perhatian siswa, karena siswa akan mengikuti pembelajaran dengan aktif, dan kontekstual, yaitu dengan memanfaatkan benda-benda konkrit yang dapat diperoleh dengan mudah dilingkungan sekitar, serta menyenangkan.

Nataliya (2015:343-358) menyatakan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan ada perbedaan rata-rata kemampuan berhitung siswa SD sebelum dan setelah diberikan media pembelajaran berupa permainan tradisional congklak

($t = -5,776$; $p = 0,000 < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan tradisional congklak efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa SD.

Muslimin, dkk (2012:100-112) menyatakan bahwa pemahaman siswa mengenai konsep pengurangan bilangan bulat dapat dipicu dengan menggunakan permainan tradisional congklak sebagai konteks dalam pembelajaran. Lintasan pembelajaran terdiri dari empat aktivitas untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu bermain congklak, bermain kartu congklak, bermain kartu bilangan, dan bermain dadu pengurangan untuk menyelesaikan masalah kontekstual pengurangan bilangan bulat dengan menggunakan simbol pengurangan secara formal.

Kedua penelitian terdahulu tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan saat ini, penelitian saat ini menfokuskan pada permainan tradisional congklak yang dihubungkan dengan pemahaman konsep dan minat belajar siswa, sehingga penelitian ini berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Pemahaman Konsep dan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Perkalian Kelas III SDN Pangarangan III Sumenep”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan merumuskan masalah yaitu:

- 1) Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran saat menggunakan permainan tradisional congklak di SDN Pangarangan III Sumenep?

- 2) Bagaimana pengaruh permainan tradisional congklak terhadap pemahaman konsep siswa pada pelajaran matematika materi operasi hitung perkalian kelas III di SDN Pangarangan III Sumenep?
- 3) Bagaimana minat belajar siswa setelah menggunakan permainan tradisional congklak di SDN Pangarangan III Sumenep?

1.3 Tujuan

- 1) Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran saat menggunakan permainan tradisional congklak di SDN Pangarangan III Sumenep.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional congklak terhadap pemahaman konsep siswa pada pelajaran matematika materi operasi hitung perkalian kelas III di SDN Pangarangan III Sumenep.
- 3) Untuk mengetahui minat belajar siswa setelah menggunakan permainan tradisional congklak di SDN Pangarangan III Sumenep.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berhubungan dengan pengaruh permainan tradisional congklak terhadap pemahaman konsep dan minat belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a) Untuk siswa, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengatasi rendahnya pemahaman konsep dan minat belajar siswa dalam pelajaran

matematika sehingga kompetensi dalam pelajaran matematika dapat tercapai secara optimal.

- b) Untuk guru, diharapkan bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam pelajaran matematika di SDN Pangarangan III.
- c) Untuk sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan panduan media pembelajaran yang inovatif dalam upaya meningkatkan mutu sekolah dalam kegiatan pembelajaran matematika.
- d) Untuk komponen terkait yakni komite sekolah, diharapkan bermanfaat sebagai masukan dalam menyusun program peningkatan kualitas sekolah.
- e) Untuk peneliti lain, permainan tradisional congklak dapat dikembangkan untuk mata pelajaran matematika supaya menjadi lebih baik.

1.5 Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Hipotesis Pemahaman Konsep Siswa

H_{01} : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan permainan tradisional congklak terhadap pemahaman konsep siswa pada pelajaran matematika materi operasi hitung perkalian kelas III SDN Pangarangan III Sumenep.

H_{a1} : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan permainan tradisional congklak terhadap pemahaman konsep siswa pada pelajaran matematika materi operasi hitung perkalian kelas III SDN Pangarangan III Sumenep.

2) Hipotesis Minat Belajar

H₀₂: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan permainan tradisional congklak terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas III SDN Pangaranagan III Sumenep.

H_{a2}: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan permainan tradisional congklak terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas III SDN Pangarangan III Sumenep.