

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, perlu mengikuti proses belajar yang tepat. Belajar merupakan proses seseorang memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan dari hasil interaksi dengan lingkungannya (Daryanto 2010, 2). Melalui belajar, manusia akan mendapatkan pengalaman yang baru dan bermanfaat dalam kehidupannya. Salah satu bidang studi yang memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari adalah matematika. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang penting dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan aspek kehidupan lainnya. Namun pada kenyataannya seringkali ditemukan prestasi siswa yang rendah dalam pelajaran matematika. Salah satu faktor rendahnya prestasi siswa dalam pelajaran matematika adalah kurang mampu memahami konsep berhitung.

Berdasarkan Permendiknas no 22 tahun 2006 mengenai standar isi, salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah memahami konsep berhitung dalam matematika yang menjelaskan keterkaitan antar konsep secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah (Depdiknas 2006). Pemahaman konsep matematika sangat penting karena akan terus berkesinambungan hingga pada tingkat tertinggi. Menurut Depdiknas (2006), menjelaskan salah satu tujuan KTSP pelajaran matematika yaitu agar siswa memiliki kemampuan memahami

konsep matematika, mengaitkan antar konsep, dan mampu mengaplikasikan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Rahmawati, Noer and Coesamin 2013, 143). Pemahaman konsep merupakan hal paling penting dalam pembelajaran matematika karena membantu siswa untuk siap memahami konsep baru yang memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi.

Kilpatrick, et al (2001) dalam Saraswati (2013, 23), mengemukakan bahwa siswa dengan pemahaman konsep akan fakta dan metode-metode yang dipelajari akan lebih banyak tahu karena semuanya saling terhubung sehingga menjadi mudah untuk mengingat dan menggunakannya, serta memudahkan untuk mengaitkan dengan konsep yang baru. Hudoyo (1988) dalam Herawati, Siroj, dan Basir (2010, 71) juga menyatakan bahwa matematika berhubungan dengan ide-ide dan konsep-konsep yang abstrak yang tersusun secara hierarki. Konsep matematika tersusun secara hierarki berarti tidak boleh ada satu konsep yang dilewati penjelasannya. Penjelasan konsep perlu dilakukan terstruktur karena dalam konsep matematika selalu membutuhkan konsep yang berkesinambungan dengan konsep sebelumnya. Oleh sebab itu, pemahaman konsep dalam matematika sangat penting ditanamkan pada siswa.

Rendahnya prestasi dalam pelajaran matematika seringkali terjadi dalam pembahasan topik perkalian. Kurangnya pemahaman terhadap konsep perkalian sehingga siswa belum mampu melakukan operasi hitung dan mengaplikasikan perkalian dengan baik. Perkalian merupakan salah satu operasi hitung yang berhubungan dengan operasi hitung penjumlahan. Perkalian merupakan salah satu topik yang penting dan perlu dipahami oleh semua siswa karena penerapannya sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, siswa perlu untuk

dapat memahami konsep dasar dalam operasi hitung perkalian. Sebagai contoh, untuk memahami operasi hitung perkalian, siswa perlu untuk menguasai operasi hitung penjumlahan terlebih dahulu. Dengan demikian, sangat diharapkan siswa sudah menguasai suatu topik dasar seperti penjumlahan, sehingga akan memudahkan siswa memahami konsep berhitung perkalian, sebagai pembelajaran yang akan terus berlanjut.

Pada hakikatnya, perkalian merupakan penjumlahan yang dilakukan berulang-ulang (Prabowo dan Rahayu 2006, 55). Ada hubungan antara operasi hitung penjumlahan dengan perkalian. Operasi hitung perkalian merupakan bentuk singkat dari penjumlahan bilangan yang dilakukan dengan angka yang sama secara berulang. Jika dilihat dari penerapan perkalian dalam aspek kehidupan, maka pemahaman konsep perkalian menjadi sangat penting dipahami sejak dini. Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), topik perkalian pertama kali diajarkan pada siswa kelas 2 SD pada semester genap. Penanaman konsep perkalian pada siswa kelas 2 menjadi hal paling mendasar untuk melangkah pada konsep perkalian pada jenjang yang lebih sulit.

Permasalahan yang sering terjadi adalah siswa kelas 2 belum memahami secara jelas dan nyata tentang pengertian perkalian. Sering ditemukan guru meminta siswa untuk menghafal dan mengerjakan lembar tugas dalam mengajarkan topik perkalian. Pembelajaran topik perkalian masih menjadi suatu yang abstrak bagi siswa kelas 2 sehingga mereka cepat menjadi bosan dan belum menunjukkan ketertarikan terhadap perkalian. Guru belum menemukan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk mewakili penjelasan konsep perkalian.

Slameto menjelaskan bahwa keefektifan pembelajaran matematika bergantung pada strategi dan pendekatan yang digunakan dalam pengajaran kepada siswa (Slameto 2003, 76). Kunci keberhasilan dapat diawali dari bagaimana cara guru memfasilitasi pembelajaran yang akan terjadi. Guru perlu untuk merancang pembelajaran sebaik mungkin sesuai dengan kebutuhan siswa dan mampu memotivasi siswa agar dapat terlibat dalam pembelajaran yang lebih aktif. Pemahaman konsep dapat dibangun dengan cara memberikan kesempatan bagi siswa mengalami pembelajaran melalui pendekatan *student centered* (Zulkardi 2005, 101). Ketika siswa yang mengalami pembelajaran dengan cara melakukan kegiatan secara langsung, maka akan lebih mudah membangun daya berpikir secara sistematis terhadap konsep yang diajarkan. Pengalaman melakukan secara langsung akan membantu daya ingat siswa semakin lama dan memahami konsep dengan cara konkret.

Siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian akan memicu rendahnya motivasi belajar siswa dalam mempelajari perkalian. Siswa merasakan ketakutan dan memikirkan bahwa perkalian merupakan operasi hitung yang sulit dan menakutkan. Ketika minat dan antusias muncul, maka secara otomatis anak tersebut akan memiliki rasa ingin tahu yang lebih terhadap perkalian.

Berdasarkan tahap perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, siswa kelas 2 SD yang berusia 7-8 tahun telah memasuki tahap perkembangan operasional konkret, dimana pada tahap ini, anak-anak mampu melakukan penalaran logis melalui bantuan kejadian yang konkret. (Santrock 2003, 106). Benda konkret dapat membantu siswa berpikir secara logis dan

membantunya untuk mengingat konsep, serta membantu siswa mengingat lebih lama. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa membutuhkan alat bantu berupa media dan alat peraga untuk memahami konsep pembelajaran matematika (Heruman 2010, 2). Media pembelajaran tersebut yang akan membantu guru memperjelas konsep baru yang dipelajari oleh siswa. Setiap konsep yang abstrak yang baru dipelajari perlu diberikan penguatan agar konsep tersebut dapat tersimpan lama dalam memori, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada kondisi awal, siswa kelas 2 SD Lentera Harapan Curug selalu tertarik terhadap kegiatan bermain. Sekolah menyediakan fasilitas permainan tradisional hingga yang modern. Siswa kelas 2 lebih tertarik dan selalu memperebutkan permainan congklak. Oleh sebab itu, muncul ide untuk menggunakan permainan congklak sebagai media pembelajaran dalam pembahasan topik perkalian. Permainan tradisional penting untuk diperkenalkan pada anak-anak, agar mereka dapat menghargai dan bangga terhadap kebudayaan bangsa Indonesia yang unik dan beragam. Congklak merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang dikenal di Indonesia. Untuk meningkatkan pemahaman siswa dan memotivasi siswa dalam belajar topik perkalian, maka dalam penelitian ini digunakan permainan congklak sebagai media pembelajaran.

Melalui media congklak, siswa dapat melakukan operasi berhitung perkalian secara konkret. Yulianty (2008, 111) menjelaskan bahwa permainan congklak dapat memudahkan anak-anak dalam memahami konsep berhitung. Permainan congklak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran

matematika topik perkalian. Usia siswa kelas 2 SD masih tertarik dengan permainan atau benda yang konkret. Semua anak-anak dari budaya dan usia yang beragam tentunya menyukai bermain, antara lain permainan papan, kartu, dan permainan yang menggunakan dadu yang berkaitan dengan konteks dalam pembelajaran matematika yang membantu mereka dapat bereksplorasi terhadap ide-ide berhitung (Foshot dan Marten 2001, 102). Permainan congklak sebagai salah satu permainan papan juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam pelajaran matematika. Diharapkan melalui penggunaan media congklak ini dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa kelas 2 SD Lentera Harapan Curug dalam pelajaran matematika topik perkalian.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan sebelumnya, terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi, antara lain:

- 1) Kurangnya pemahaman konsep perkalian, khususnya saat menjelaskan arti perkalian.
- 2) Kurangnya minat siswa dalam belajar matematika topik perkalian.
- 3) Tuntutan materi kurikulum yang padat.
- 4) Metode pembelajaran yang digunakan masih penugasan dan ceramah.
- 5) Guru belum terbiasa dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga siswa cenderung menjadi pasif.
- 6) Dalam pembelajaran matematika, siswa hanya diberikan soal latihan tanpa diberikan penjelasan yang konkret.
- 7) Guru belum membimbing siswa yang lemah dalam berhitung.

- 8) Motivasi belajar siswa belum terlihat merata.
- 9) Siswa belum memberikan respon bertanya-jawab saat proses pembelajaran berlangsung.
- 10) Siswa belum memberikan perhatian selama guru memberikan penjelasan.
- 11) Masih ada siswa yang belum mengikuti instruksi guru dengan baik.
- 12) Kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan alat dan bahan yang ada di sekitar sebagai media pembelajaran.

Permasalahan yang serupa terjadi di kelas 2 SD Lentera Harapan Curug yang cukup menimbulkan kerisauan guru. Guru menyadari masih banyak kekurangan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

1.3 Batasan Masalah

Agar fokus pada tujuan penelitian, penulis membatasi masalah dalam penelitian ini. Hal yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah membahas pemahaman konsep siswa dalam memahami perkalian yang pertama kali ditemui oleh siswa yang masih lemah dalam berhitung di kelas 2 SD dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembahasan topik perkalian. Masalah yang ditemukan pada siswa kelas 2 SD Lentera Harapan Curug adalah kesulitan menjelaskan arti dari perkalian dan menghubungkan konsep penjumlahan dan perkalian. Hal yang ditemukan adalah siswa kesulitan dalam menempatkan bilangan yang akan dijumlahkan berulang-ulang sebagai bentuk dari perkalian.

Adapun masalah motivasi belajar siswa yang masih kurang saat mengikuti pelajaran matematika, khususnya pada topik perkalian. hal ini ditunjukkan oleh siswa yang menganggap topik perkalian lebih sulit untuk dipahami. Para siswa

belum memberikan perhatian yang penuh dan mandiri dalam mengerjakan tugas perkalian yang diberikan oleh guru. Siswa belum menunjukkan sikap yang mudah menyerah ketika mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal perkalian.

Keterbatasan media dan kreativitas guru juga menjadi masalah dalam pembahasan topik perkalian pada siswa kelas 2 SD. Topik perkalian merupakan topik yang abstrak untuk dijelaskan pada siswa kelas 2 SD. Oleh sebab itu, penggunaan media yang konkret akan sangat penting dalam membantu siswa membangun cara berpikir secara logis terhadap perkalian.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media congklak dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas 2 SD Lentera Harapan Curug dalam topik perkalian?
2. Bagaimana penggunaan media congklak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 2 SD Lentera Harapan Curug dalam topik perkalian?
3. Bagaimana menghadapi kendala-kendala yang muncul dalam menggunakan media congklak untuk meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa kelas 2 SD Lentera Harapan Curug dalam topik perkalian?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis bagaimana penggunaan media congklak dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas 2 SD Lentera Harapan Curug dalam topik perkalian.

2. Untuk menganalisis bagaimana penggunaan media congklak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 2 SD Lentera Harapan Curug dalam topik perkalian.
3. Untuk mengidentifikasi kendala-kendala yang muncul dalam penggunaan media congklak untuk meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa kelas 2 SD Lentera Harapan Curug dalam topik perkalian.

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat menjawab masalah pada Pendidikan Anak Usia Dini dan memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat digunakan untuk memberi ide baru dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar dalam belajar perkalian melalui penggunaan media congklak.

1.6.2 Manfaat praktis

Bila ditinjau secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Bagi penulis, memberikan pengalaman dalam pembelajaran ketika menggunakan congklak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar.
- 2) Bagi sekolah, dapat menjadi ide dalam perencanaan kurikulum dan program pendidikan matematika bagi anak usia dini di tahun berikutnya dan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan sekolah.

- 3) Bagi guru, meningkatkan kemampuan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran dari permainan tradisional.
- 4) Bagi para siswa, dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar melalui penggunaan media congklak dalam topik perkalian.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini dibagi dalam lima bab, yang terdiri dari Bab I Pendahuluan, Bab II Landasan teori, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Hasil Penelitian, serta Bab V Kesimpulan dan Saran.

Bab I Pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang pentingnya pemahaman konsep dan motivasi belajar, khususnya dalam pelajaran matematika. Identifikasi masalah yang sering terjadi hingga menjadi keresahan guru dalam mengajarkan topik perkalian pada siswa kelas 2 SD Lentera Harapan Curug. Selain itu, penulis menyajikan rumusan masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini, tujuan penelitian, manfaat penelitian secara teoritis dan praktis bagi pembaca dan subjek penelitian ini.

Bab II Landasan teori merupakan bagian kumpulan beberapa literatur yang berkaitan dengan ide-ide yang mendukung pengembangan penelitian ini. Literature atau teori pendukung yang dikutip menjadi dasar penting dalam penelitian ini. Peneliti menjelaskan teori permainan congklak yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengantarkan dan membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar.

Siswa kelas 2 SD yang berusia rata-rata 7-8 tahun masih tergolong dalam anak usia dini. Hal ini dinyatakan oleh Bradekamp (1992, 1), bahwa dalam batasan *The National Assosiation for The Education of Young Children (NAEYC)* menjelaskan anak usia dini adalah anak yang berusia sejak dilahirkan sampai berusia delapan tahun. Sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas 2 SD yang rata-rata berusia 7-8 tahun. Menurut Jean Piaget dalam teori perkembangan kognitif menggolongkan bahwa anak-anak yang berusia 7-8 tahun tergolong dalam tahap operasional konkret, dimana mereka akan mudah memahami suatu konsep jika diberikan bantuan atau penjelasan secara konkret.

Pembahasan mengenai pemahaman konsep diambil dari taksonomi Bloom yang berada pada level pengetahuan kedua, yaitu pemahaman. Berangkat dari kemampuan pemahaman ini, maka dijelaskan teori-teori pendukung pemahaman konsep dan indikator yang menunjukkan seorang anak menjadi telah memahami konsep.

Adapun teori lainnya yang menjadi variabel yang akan diukur dalam penelitian ini, yaitu motivasi belajar. Peneliti menyajikan teori-teori pentingnya siswa memiliki motivasi belajar, upaya-upaya meningkatkan motivasi belajar, dan faktor pemicu munculnya motivasi belajar, serta indikator motivasi belajar yang dapat memudahkan pengukuran munculnya sikap yang menunjukkan seorang anak memiliki motivasi belajar.

Dalam kajian pustaka pada bab dua, peneliti juga membahas tentang pembelajaran matematika di kelas 2 SD sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada semester dua yang membahas topik perkalian. Siswa kelas 2 SD baru diperkenalkan dengan topik perkalian di semester kedua (genap)

dan diharapkan mampu memahami konsep dasar perkalian di awal pembelajaran perkalian, agar memudahkan siswa untuk melanjutkan dan mengaitkan ke konsep perkalian pada tingkat lebih lanjut.

Bab III Metode Penelitian merupakan ringkasan gambaran metode yang digunakan dalam penelitian ini, desain penelitian, subjek, tempat dan waktu penelitian, instrumen penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data yang dilakukan, serta analisis data dalam penelitian ini. Pada bab ini, penulis menjelaskan instrumen-instrumen beserta kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep dan motivasi belajar.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan menjelaskan tentang ulasan data-data yang diperoleh dalam setiap siklus yang telah dilakukan, hingga pada rencana perbaikan ke siklus berikutnya. Hasil dari data-data tersebut dianalisis berdasarkan kesesuaian dengan teori atau literatur yang telah dibahas pada bab dua. Pada akhirnya dilakukan perhitungan dan analisis data pada keseluruhan siklus untuk melihat keefektifan penggunaan media congklak dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa terhadap topik perkalian.

Bab V Kesimpulan dan Saran, menjawab pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah setelah dilakukan penelitian ini. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka terdapat beberapa saran yang perlu diperhatikan bagi para guru dan sekolah yang terkait.