

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan mata pelajaran yang tidak asing didalamnya terdapat rumus-rumus dan konsep hitung. Rumus dan konsep tersebut berupa sesuatu yang abstrak. Matematika selalu digunakan dalam segala segi kehidupan.<sup>1</sup> Matematika memiliki peran penting yang dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui matematika diharapkan dapat membantu siswa memecahkan permasalahan dalam kehidupan. Dalam bidang studi lainnya pun matematika ikut berperan penting.

Matematika didalam pembelajaran, tidak jarang siswa yang masih menganggap pelajaran matematika ialah pelajaran yang membosankan. Hal ini menjadi tantangan bagi seorang pendidik atau guru untuk menghilangkan secara perlahan-lahan anggapan siswa bahwa mata pelajaran matematika merupakan pelajaran yang membosankan.

Pada pembelajaran Matematika di sekolah dasar merupakan tahap penanaman konsep, maka dari itu siswa harus menyampaikan dengan hal-hal yang bersifat konkrit.<sup>2</sup> Dalam tahapan siswa sekolah dasar terutama kelas

---

<sup>1</sup> Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), 75.

<sup>2</sup> Muslimin, Ratu Ilma Indra Putri, dan Somakim, "Desain Pembelajaran Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Permainan Tradisional Congklak Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Di Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Kreano*, Vo.3, No. 2, (Desember, 2012), 101.

rendah masih berfikir konkrit atau menghadirkan benda nyata sebagai media pembelajaran. Hal ini penting dilakukan guru dalam menyampaikan materi pelajaran terlebih pada mata pelajaran matematika.

Pada tingkatan ini, siswa akan lebih mudah untuk memahami rumus dan konsep yang abstrak. Guru dapat menghadirkan benda yang konkrit dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru memiliki salah satu peran yang penting untuk meningkatkan pemahaman. Menurut Somakim dalam jurnal Muslimin, dkk, mengemukakan bahwa bermain merupakan salah satu ciri anak usia SD yang dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan, adapun menginteraksikan permainan ke dalam proses pembelajaran, berarti turut mengondisikan siswa belajar sambil bermain sehingga siswa menjadi aktif dan senang dalam belajar.<sup>3</sup> Bermain disini ialah siswa memanfaatkan permainan dengan menggabungkan konsep materi pelajaran didalam permainan tersebut. Siswa dapat belajar sekaligus bermain di waktu yang bersamaan.

Dalam pembelajaran matematika, guru dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran.<sup>4</sup> Permainan tradisional disini ialah memanfaatkan permainan tradisional sebagai alat atau media untuk menyampaikan materi kepada siswa. Adapun dalam permainan tersebut mempunyai unsur materi matematika yang dapat menguatkan konsep materi

---

<sup>3</sup> Muslimin, Ratu Ilma Indra Putri, dan Somakim, "Desain Pembelajaran Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Permainan Tradisional Congklak Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar", 101.

<sup>4</sup> Himmatul Ulya, "Permainan Tradisional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Matematika", Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 2017, 374.

tersebut. Kemudian, permainan tradisional tersebut digunakan oleh guru sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi peneliti di SDN Curug Barang, pada kelas II hasil belajar pada materi operasi hitung pengurangan masih terdapat siswa yang belum menguasai konsep ilmu hitung, terlebih pada operasi hitung pengurangan bilangan cacah dengan menyimpan. Dari 18 siswa, hanya 4 siswa yang menguasai konsep operasi pengurangan dengan perolehan rata-rata nilai lebih dari KKM 65.00 yang sudah ditetapkan. Adapun, ketidaktuntasan beberapa siswa dalam pelajaran matematika materi operasi pengurangan disebabkan karena siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, malu untuk bertanya dan tidak sedikit siswa yang mengobrol ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran. Dari hasil analisa peneliti, usaha yang sudah dilakukan oleh wali kelas dalam menyampaikan materi pengurangan dengan menyimpan kurang memanfaatkan media pembelajaran atau alat peraga yang kurang bervariasi dan kurangnya ketersediaan media pembelajaran. Sehingga, siswa merasa bosan terhadap materi yang sedang dipelajari. Sedangkan, siswa cenderung ingin bermain ketika pembelajaran sedang berlangsung. Adapun dalam hal ini, perlu dilakukan proses pembelajaran yang menggunakan media permainan untuk siswa belajar sambil bermain. Menurut Musfiroh dalam jurnal Syofnida Ifrianti, menyatakan bahwa metode bermain ialah metode yang bisa dikatakan sangat relevan, cocok, dan

efektif untuk digunakan di sekolah oleh guru dalam proses pembelajaran dari segi psikomotorik, kognitif, dan afektif.<sup>5</sup>

Kemudian solusi yang ditawarkan adalah dengan menggunakan media permainan tradisional gapuk. Media permainan tradisional gapuk merupakan permainan yang menggunakan batu. Permainan tradisional gapuk ini dikembangkan lagi cara bermainnya agar dapat menjadi media permainan yaitu dengan menulis angka pada batu sesuai yang diperlukan berdasarkan soal yang diberikan oleh guru. Kemudian setiap pemain atau siswa memegang satu batu. Selanjutnya mengumpulkan batu yang sudah diberikan angka ke dalam lingkaran. Kemudian melempar batu yang dipegang tersebut ke atas dan sedikit menggeser tumpukan batu yang di dalam lingkaran tersebut secara bersamaan. Selanjutnya dengan mengambil batu yang terdapat di depan sesuai dengan yang diperlukan dan menangkap batu yang dilepar sebelumnya secara bersamaan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti ingin mengambil fokus penelitian mengenai **Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Pengurangan Dengan Media Permainan Tradisional Gapuk (PTK di Kelas II SDN Curug Barang Kecamatan Mancak).**

---

<sup>5</sup> Syofnida Ifrianti, "Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2, No. 2, (2015): 152.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kurangnya ketersediaan media pembelajaran atau alat peraga yang mendukung pembelajaran matematika.
3. Siswa belum memahami konsep pengurangan bilangan cacah dengan menyimpan.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan masalah dari penelitian ini dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan, antara lain sebagai berikut:

1. Langkah-langkah penggunaan media Permainan Tradisional Gapuk yang bagaimanakah yang dapat meningkatkan pemahaman konsep pengurangan di Kelas II SDN Curug Barang?
2. Bagaimana pemahaman konsep siswa terhadap materi pengurangan pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan media permainan tradisional gapuk di kelas II SDN Curug Barang?

## **D. Tujuan Penelitian**

Secara umum, tujuan dari penelitian ini ialah menjadikan dan menghasilkan permainan tradisional gapuk sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep pengurangan siswa kelas II. Adapun, secara khusus tujuan penelitian ini ialah untuk:

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan media permainan tradisional gapuk dalam meningkatkan pemahaman konsep pengurangan siswa di kelas II SDN Curug Barang.
2. Untuk meningkatkan pemahaman konsep pengurangan siswa pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan media permainan tradisional gapuk di kelas II SDN Curug Barang.

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini ialah antara lain sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan kajian untuk meningkatkan pemahaman konsep pengurangan siswa kelas II sekolah dasar melalui media permainan tradisional gapuk.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

- 1) Tersedia alternatif permainan tradisional gapuk sebagai media pembelajaran bagi siswa yang diharapkan dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan pemahaman konsep pengurangan pada siswa tingkat sekolah dasar.
- 2) Mengenal permainan tradisional yang terdapat di daerahnya.
- 3) Membantu siswa agar tidak melupakan permainan tradisional.

b. Bagi Guru

Memberikan informasi tentang permainan tradisional gapuk sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan pemahaman konsep pengurangan pada siswa sekolah dasar sehingga memotivasi para guru untuk menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran serupa pada mata pelajaran lainnya.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan dalam pembelajaran dan peningkatan pemahaman konsep dalam pelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S. Pd).
- 2) Mengasah diri untuk bertindak kreatif serta meningkatkan kecakapan dan keterampilan dalam penulisan karya ilmiah.

e. Bagi Pembaca

- 1) Mengambil sisi kebaikan atau positif dari hasil penelitian yang biasa diterapkan untuk bidang lainnya.
- 2) Digunakan sebagai acuan atau patokan bagi semua pihak yang ingin melakukan penelitian sejenis.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi kedalam lima bab, antara lain sebagai berikut:

Bab I adalah Pendahuluan yang berisikan Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, dan Manfaat Penelitian.

Bab II adalah Tinjauan Pustaka yang berisikan Kajian teori, Penelitian Terdahulu, dan Kerangka Berpikir.

Bab III adalah Metodologi Penelitian yang berisikan Setting Penelitian, Jenis Penelitian, Prosedur tiap siklus, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, dan Indikator Keberhasilan PTK.

Bab IV adalah Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari deskripsi hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran.