BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses sistematis dimana semua komponen, antara lain guru, siswa, material dan lingkungan belajar merupakan komponen penting untuk sistem keberhasilan belajar. Pembelajaran sebagai sebuah pembelajaran dengan tujuan untuk mencapai suatu hasil belajar. pendekatan sistem dalam desain pembelajaran. Dalam pandangan sistem semua komponen yang terlibat dalam pembelajaran saling berinteraksi satu dengan lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.[1]

Nickson mengatakan bahwa pembelajaran matematika menurut pandangan konstruktivis adalah pembelajaran untuk membantu siswa membangun konsep-konsep/prinsip-prinsip matematika dengan kemampuan mereka sendiri melalui proses internalisasi sehingga konsep/prinsip tersebut terbangun kembali dan transformasi informasi yang diperoleh menjadi konsep/prinsip baru yang terbentuk dari dalam benak siswa.[2] Lebih lanjut Nickson mengatakan bahwa terbentuknya skemata dalam benak siswa menyebabkan terjadinya pemahaman sehingga transformasi mudah terjadi. Jadi pembelajaran matematika adalah membangun pemahaman yang

[1]Fuja Siti Fujiawati, "Pemahaman Konsep Kurikulum dan Pembelajaran dengan Peta Konsep Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni", *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, Vol. 1, No. 1, (April, 2016), 21.

[2]Hudojo, *Belajar Mengajar Matematika*, (Jakarta: Depdiknas, P2LPTK), 6

merupakan hal terpenting dari hasil belajar sebab pemahaman akan bermakna pada materi yang dipelajari.[3]

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD)/ Madrasah Ibtidaiyah (MI) merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak dan hakikat matematika. Matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hierarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat anti dan semacamnya sehingga para ahli matematika dapat mengembangkan sebuah sistem matematika. Mengingat adanya perbedaan karakteristik itu maka diperlukan kemampuan khusus dari seorang guru untuk menjembatani antara dunia anak yang belum berpikir secara deduktif agar dapat mengerti dunia matematika yang bersifat deduktif.[4]

Matematika merupakan pola berpikir, pola mengorganisasikan pembuktian logik, pengetahuan terstruktur yang terorganisasi memuat: sifat-sifat, teori-teori yang dibuat secara deduktif berdasarkan unsuryangtidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya.[5]

Matematika menurut Russefendi adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola

---

[3]Qodri Ali Hasan, *Pengembangan Materi Pembelajaran Operasi Pembagian dengan Menggunakan Alat Peraga Manipulatif*, (Yogyakarta: Universitas Palangkaraya, 2011), 2

[4]Karso, *Pendidikan Matematika I*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), 14.

[5]Wida Rachmiati, *Konsep Bilangan Untuk Calon Guru SD/MI*, (Depok: Madani Publishing, 2017), 3.

keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil.[6] Sedangkan hakikat matematika menurut Soedjadi yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.[7]

Dari usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek konkretyang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Proses pembelajaran pada fase konkret dapat melalui tahapan konkret, semi konkret, dan selanjutnya abstrak.

Dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru di pahami siswa harus diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya. Untuk keperluan inilah, maka di perlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karna hal ini mudah dilupakan siswa.Pepatah Cina mengatakan, “saya

---

[6]Russefendi E. T, *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajarkan CBSA*, (Bandung: Tarsito, 1991), 1

[7]Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*, (Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud), 1

mendengar maka saya lupa, saya melihat maka saya tahu, saya berbuat maka saya mengerti".[8]

Keterampilan adalah"Prosedur atau aturan-aturan yang digunakan untuk memecahkan atau menyelesaikan soal-soal".Keterampilan ditunjukkan dengan aksi atau reaksi yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan.Penguasaan keterampilan berhitung dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa hitung perihal membilang (menjumlahan, mengurangi, membagi, memperbanyak dan sebagainya).

Pembagian merupakan lawan dari perkalian. Pembagian disebut juga pengurangan berulang sampai habis. Kemampuan prasyarat yang harus dimiliki siswa dalam mempelajari konsep pembagian adalah pengurangan dan perkalian.

Pembagian termasuk topik yang sulit untuk dimengerti siswa. Oleh karena itu, banyak ditemukan kasus ketika siswa di kelas tinggi SD bahkan sampai SMP, kurang memiliki keterampilan dalam pembagian. Hal ini merupakan penyebab mengapa siswa banyak mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika atau mata pelajaran lain yang berkaitan dengan pembagian. Penggunaan media pembelajaran yang efektif berikut ini, serta tentunya dengan bimbingan guru, diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari topik pembagian tersebut.

---

[8]Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 1-2.

Fakta di tujuh Sekolah Dasar daerah kecamatan Puloampel kabupaten Serang mengungkapkan bahwa, siswa kelas tinggi masih kesulitan dalam menghitung pembagian. Permasalah tersebut juga di temui beberapa SD/MI tersebut hampir sama yakni dalam pembelajaran di kelas rendah siswa mengalami kejenuhan dan dalam mengingat pembagian dengan caranya mereka masih lemah, karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Setelah dilakukan pembelajaran di kelas II SD Negeri Puloampel menggunakan media congklak, siswanya mengalami peningkatan dari nilai sebelumnya.

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medòë*adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan *(Association of Education and Communication Technology/AECT)* di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk saluran dan yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara bataan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.[9]

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di salah satu Sekolah Dasar menyatakan bahwa siswanya masih belum aktif, dalam pembelajaran, siswanya pun masih sering sibuk dan ribut dengan sendirinya. Seorang guru belum menerapkan metode atau media saat pembelajaran berlangsung. Pada pembelajaran matematika materi pembagian dua angka seorang guru hanya menjelaskan dengan singkat, tidak menggunakan alat peraga atau media yang membuat siswa lebih terampil dan pembelajaranpun menjadi efektif.

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini adalah pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah yaitu metode tradisional, karena sejak dulu metode ini dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan siswa selama proses pembelajaran dan metode ini lebih banyak menuntut keaktifan guru dari pada siswa. Guru belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran menarik sehingga siswa merasa bosan dan

[9]Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* (Depok: PT Rajagrafindo Persada. 2012), 6-7.

kurangnya interaksi siswa dengan guru atau siswa dengan siswa. Pada semua pembelajaran membutuhkan metode yang tidak membuat siswa bosan dan jenuh. Apalagi pada pembelajaran operasi hitung, jika guru dalam pembelajaran tersebut tidak menggunakan media, siswa pasti susah untuk memahami operasi hitung. Jika seorang guru menggunakan alat peraga/media, siswa akan lebih terampil dan mengingat cara operasi hitung tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu adanya upaya khusus untuk memodifikasi dalam sistem pembelajaran di Sekolah Dasar tersebut untuk meningkatkan keterampilan siswa. Salah satunya dengan penggunaan media congklak. Media congklak adalah salah satu permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh dua anak, kebanyak anak-anak pasti sudah mengetahui permainan congklak tersebut. Cara menggunakan media cogklak dalam pembagian dua angka yaitu dari beberapa biji congklak dimasukkan ke dalam lubang induk, setelah dari lubang induk di bagikan pada setia lubang kecil sama rata sesai dengan pembagian. Misalnya 15:5 caranya yaitu:

1. Siswa mengambil 15 biji congklak dari tempatnya.
2. Masukkan 15 biji congklak tersebut dalam lubang congklak yang besar atau disebut dengan induk.
3. Cirikan 5 lubang kecil-kecil dengan kertas, supaya ketahuan lubang mana saja yang akan diisi.

4. Masukkan biji-biji tersebut sebanyak 5 biji setiap lubang kecilnya sampai habis.
5. Hitunglah banyak lubang kecil tersebut. Maka itulah hasil pembagian dari 15:5.

Dengan adanya sistem seperti ini guru tidak lagi berperan penuh, karena siswa sudah mempraktikkan sendiri dengan teman-temannya.

Dari latar belakang diatas, peneliti ingin melakukan uji coba alat peraga/media untuk melihat sejauh mana pengaruh media congklak terhadap keterampilan siswa dalam pembagian dua angka. Uji coba media ini dilakukan dalam sebuah peelitian dengan judul **"Pengaruh Penerapan Media Congklak Terhadap Keterampilan Siswa Dalam Pembagian Dua Angka"** (Kuasi Eksperimen di Kelas II SD Negeri Puloampel Kab. Serang).

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka pembatasan masalahnya dititik beratkan pada proses belajar mengajar dikhususkan pada mata pelajaran matematika di kelas II semester I dengan Kompetensi Dasar menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian tentang keterampilan dalam pembagian dua angka.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraian diatas, maka penulis merumuskan masalahdalam penelitian ini adalah:apakah terdapat pengaruhpenerapan media congklakterhadap keterampilan siswa dalam pembagian dua angka di kelas II SD Negeri Puloampel?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah: untuk mengkaji pengaruhpenerapan media congklak dalam pembagian dua angka di kelas II SD Negeri Puloampel.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan para guru agar dapat menerapkan media congklak sebagai usaha meningkatkan keterampilan siswa pada pembagian dua angka.
2. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dengan penerapan media congklak dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat berperan aktif terutama pada materi pembagian dua angka.
3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan atau informasi bagi sekolah dalam rangka menggunakan media congklak dalam meningkatkan keterampilan siswa pada materi pembagian dua angka.

F. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mengikuti sistematika penulisan sesuai dengan aturan yang berlaku, maka secara sistematis membagi ke dalam beberapa BAB, yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan terdiri dari: latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian pustaka: pengertian pembelajaran matematika, hakikat matematika, media congklak, materi pembagian.

BAB III Metodologi penelitian terdiri dari: waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, populasi, dan sampel, desain penelitian, instrument dan teknik pengumpulan data, analisis data dan hipotesis statistik.

BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan terdiri dari: hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V Penutup meliputi: kesimpulan dan saran.