

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan pengetahuan dasar yang diperoleh siswa untuk menunjang keberhasilan belajar demi menempuh pendidikan lebih lanjut. Matematika sebagai ilmu yang terstruktur dan terorganisasikan dengan baik menunjukkan bahwa antara satu materi ajar erat kaitannya dengan materi pelajaran berikutnya. Karena itu, siswa yang kurang memiliki kemampuan dasar matematika yang kuat sejak dari SD akan sulit belajar matematika pada jenjang pendidikan berikutnya.

Pembelajaran matematika yang terkesan kaku bagi siswa, menyebabkan siswa berfikir bahwa pembelajaran pada pelajaran matematika adalah sangat sulit bahkan sampai-sampai siswa takut terhadap matematika. Dari sinilah siswa akan kesulitan terhadap apa yang akan dia kerjakan pada pelajaran matematika. Rasa takut dan was-was saat pembelajaran mengakibatkan penalaran dan pemikirannya tidak mampu untuk mengolah apa yang diberikan oleh guru.

“Sebagian besar penelitian tentang otak baru-baru ini menjelaskan, bahwa merasa terancam dan tertekan dalam lingkungan akan menghambat otak dan memperkecil kemampuannya. Bila otak harus menghadapi rasa frustrasi, ketakutan atau kebingungan, kinerjanya terhambat sehingga mengakibatkan perasaan tidak berdaya bagi para siswa” (Kaufeldt, 2009: 1). Siswa tidak diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen terhadap konsep-konsep dasar matematika. Hal ini

menimbulkan anggapan bahwa matematika hanya beban di sekolah. Pembelajaran matematika cenderung dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang diminati siswa dan bahkan ditakuti oleh sebagian siswa.

Apalagi untuk kelas rendah, walaupun sementara pelajaran berlangsung banyak siswa yang hanya bermain. Semua itu bisa terjadi karena pengaruh edukasi yang kurang menyenangkan. Timbulnya respon siswa seperti proses interaksi belajar mengajar matematika di kelas yang kurang tepat. Contohnya, guru yang tidak kompeten, guru aktif siswa pasif dalam pembelajaran, model pembelajaran yang dilakukan tidak menarik sehingga siswa cepat bosan dan sulit sekali untuk memahami materi yang diajarkan. Sebagai akibatnya sekarang, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika. Praktik kegiatan pengajaran matematika yang selama ini dilakukan terkesan monoton, sehingga tidak menarik perhatian siswa mempelajarinya.

Saat ini masih ada guru yang memberikan konsep-konsep matematika sesuai jalan pikirannya, tanpa memperhatikan bahwa jalan pikiran siswa berbeda dengan jalan pikiran orang dewasa dalam memahami konsep-konsep matematika yang abstrak. Sesuatu yang dianggap mudah menurut logika orang dewasa dapat dianggap sulit dimengerti oleh seorang siswa. Siswa tidak berpikir dan bertindak sama seperti orang dewasa. Oleh karena itu dalam pembelajaran matematika di SD, konsep matematika yang abstrak yang dianggap mudah dan sederhana menurut kita yang cara berpikirnya sudah formal, dapat menjadi hal yang sulit dimengerti oleh siswa.

Selain itu setiap siswa merupakan individu yang berbeda. Perbedaan pada tiap individu dapat dilihat dari minat, bakat, kemampuan kepribadian, pengalaman lingkungan, dan lain-lain. Karena itu seorang guru dalam proses pembelajaran matematika hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan karakteristik siswa tersebut. Belajar matematika akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.

Salah satu hal yang menyenangkan bagi anak didik di SD adalah permainan, karena dunia anak tidak lepas dari permainan. Bagi anak, bermain merupakan kebutuhan yang tidak dapat ditinggalkan (Imran, 2010: 12). Menurut Ahmadi (dalam Imran,2010:12) permainan adalah “suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas dasar kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut”. Dengan demikian, jika seorang siswa melakukan kegiatan belajar dengan asyik, bebas dan mendapat kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut maka siswa itu akan merasa sedang bermain-main. Jika pendapat ini diterapkan pada pembelajaran matematika, maka pembelajaran itu merupakan hal yang menyenangkan bagi siswa (Imran, 2010:12).

Agar dapat memenuhi kebutuhan untuk dapat belajar matematika dalam suasana yang menyenangkan, maka guru harus mengupayakan adanya situasi dan kondisi yang menyenangkan. Untuk itu guru perlu memahami tentang perkembangan siswa dalam belajar matematika, yang menyenangkan untuk dipelajari yang menjadikan siswa senang dan tidak bosan belajar matematika.

Dalam kurikulum SD khususnya pada mata pelajaran matematika materi yang diajarkan yaitu mengenai operasi bilangan, pengukuran, geometri dan pengolahan data. Untuk operasi bilangan ada empat operasi dasar yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Berdasarkan teori Gagne, dalam proses pengajaran guru harus melakukan sistem kapabilitas yaitu mempelajari konsep B yang mendasarkan pada konsep A, siswa perlu memahami lebih dulu konsep A. Tanpa memahami konsep A tidak mungkin siswa paham pada konsep B. Ini berarti mempelajari matematika haruslah bertahap dan berurutan serta mendasarkan pada pengalaman belajar yang lalu.

<http://www.masbied.com/2011/09-02/definisi-pemahaman-menurut-para-ahli/>

Contohnya sebelum belajar mengenai perkalian siswa harus menguasai penjumlahan sebagai materi yang telah diajarkan sebelumnya. Dalam materi perkalian bisa dihubungkan dengan materi penjumlahan karena perkalian adalah penjumlahan berulang.

Contoh:

1. $2 + 2 = 4$ dapat ditulis dalam operasi perkalian menjadi $2 \times 2 = 4$
2. $2 + 2 + 2 = 6$ dapat ditulis dalam operasi perkalian menjadi $3 \times 2 = 6$
3. $2 + 2 + 2 + 2 = 8$ dapat ditulis dalam operasi perkalian menjadi $4 \times 2 = 8$

Pada contoh 1, bilangan 2 dijumlahkan dua kali. Pada contoh 2 bilangan 2 dijumlahkan 3 kali dan pada contoh 3 bilangan 2 dijumlahkan 4 kali. Nah ada kata “kali” muncul. Bentuk penjumlahan berulang pada contoh di atas dapat disederhanakan dengan mengganti operasi penjumlahan oleh operasi perkalian

(x). Perkalian $a \times b$ bisa diartikan sebagai penjumlahan berulang bilangan b sebanyak a kali. Dengan cara ini siswa dapat menggunakan pemahaman yang telah didapat selama mempelajari operasi penjumlahan untuk selanjutnya digunakan mempelajari perkalian.

Selain itu, Ruseffendi (dalam Heruman, 2007: 7) telah membedakan antara belajar menghafal dengan belajar bermakna. “Pada belajar menghafal, siswa dapat belajar dengan menghafalkan apa yang sudah diperolehnya. Sedangkan belajar bermakna adalah belajar memahami apa yang sudah diperolehnya, dan dikaitkan dengan keadaan lain sehingga apa yang ia pelajari akan lebih dimengerti. Adapun Suparno menyatakan bahwa “belajar bermakna terjadi apabila siswa mencoba menghubungkan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka dalam setiap penyelesaian masalah”

Kendala yang dihadapi siswa dalam memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang adalah adanya persepsi yang salah yaitu menghafal. Selama ini penyampaian konsep perkalian dasar yang dilaksanakan adalah siswa diberikan pembelajaran dalam bentuk hafalan atau tanpa memperhatikan konsep dari perkalian itu sendiri. Sehingga siswa hanya berusaha untuk menghafal perkalian satu sampai perkalian sepuluh karena instruksi dari guru. Hasilnya sudah menjadi rahasia umum banyak siswa yang sudah duduk di kelas tinggi kewalahan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi hitung perkalian.

Sebaiknya, guru harus kreatif dalam menyajikan materi. Apalagi untuk kelas rendah, mereka membutuhkan proses pembelajaran yang menarik dan tidak

membuat siswa merasa tertekan saat belajar. Permainan interaktif merupakan suatu permainan yang dikemas dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi aktif dan senang dalam belajar. Oleh karena itu, jika guru dapat mengemas permainan sebagai model dalam pembelajaran matematika bagi siswa, maka mereka akan senang belajar matematika sehingga proses pembelajaran dapat menjadi efektif.

Selain itu, menurut Kaufeldt (2008: 80) bahwa dalam mengajarkan suatu materi sebaiknya mengaitkan dengan materi sebelumnya dan menyajikan materi baru yang relevan dengan kehidupan para siswa sehari-hari. Pengetahuan baru harus bersangkutan dengan kehidupan dan pengalaman mereka sehari-hari. Kalau otak para siswa memiliki kesempatan untuk mengenali konsep baru maka itu lebih menyerupai menghubungkan gagasan baru dengan pengalaman sebelumnya.

Namun, kenyataan di lapangan sesuai dengan hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari jumlah siswa kelas 2 SDN No.17 Kota Barat Kota Gorontalo sebanyak 30 orang hanya 12 orang atau 40% yang sudah memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang sedangkan yang lainnya belum dapat memahami konsep perkalian yang sifatnya abstrak. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode dan media yang tidak menarik bagi siswa serta tidak adanya penggunaan model dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti berupaya untuk menggunakan model yaitu model bermain beraturan (*games*). Model bermain beraturan adalah salah satu model yang dilakukan guru dalam pembelajaran khususnya untuk kelas rendah guna menunjang berjalannya proses pembelajaran sehingga bisa mencapai

tujuan tanpa harus membebani siswa atau membuat siswa takut yaitu dengan cara belajar sambil bermain berdasarkan aturan yang ditentukan. Hal inilah yang mendorong peneliti memilih penggunaan model bermain beraturan (*games*) untuk memberikan pemahaman konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang kepada siswa.

Maka peneliti mengangkat permasalahan ini dengan memformulasikan judul “Meningkatkan pemahaman konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang dengan menggunakan model bermain beraturan (*games*) di kelas 2 SDN No. 17 Kota Barat Kota Gorontalo”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Keinginan siswa untuk bermain tidak tersalur melalui proses pembelajaran
- 1.2.2 Siswa tidak dilibatkan dalam pemahaman konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang melalui penggunaan benda-benda konkret
- 1.2.3 Pembelajaran terkesan monoton dan tidak menarik perhatian siswa dalam memahami materi perkalian yang disajikan guru
- 1.2.4 Dalam belajar siswa lebih banyak menghafal fakta perkalian karena disajikan guru secara abstrak
- 1.2.5 Penggunaan model pembelajaran yang belum optimal

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti berharap agar tidak terlalu banyak kejanggalan dalam penulisan baik makna maupun istilah-istilah lain, maka peneliti membatasi masalah-masalah. Karena untuk meningkatkan pemahaman konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang tidaklah sempit melainkan bisa menggunakan berbagai macam cara. Oleh sebab itu, peneliti tidak dapat menjabarkan berbagai macam cara tersebut secara keseluruhan atau mendetail. Ini disebabkan karena kemampuan peneliti masih terbatas dan masih dalam taraf pendidikan. Jadi yang akan dibahas dalam penelitian ini hanya penggunaan model bermain beraturan (*games*) untuk meningkatkan pemahaman konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu apakah dengan menggunakan model bermain beraturan (*games*), pemahaman konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang pada siswa kelas 2 SDN No.17 Kota Barat Kota Gorontalo dapat meningkat ?

1.5 Cara Pemecahan Masalah

Cara pemecahan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut

- 1.4.1 Siswa diminta untuk fokus pada penyampaian guru
- 1.4.2 Siswa mengikuti aturan main yang akan dilakukan dalam pembelajaran nanti