

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Matematika merupakan suatu bidang ilmu yang dapat melatih proses berfikir sistematis dan terorganisir dalam menyelesaikan suatu masalah (Isrok'atun; et al, 2020., p. 3) matematika adalah bahasa, bahasa yang menggunakan istilah-istilah yang didefinisikan dengan hati-hati, jelas, tepat dengan simbol-simbol tetap, lebih berupa bahasa simbol makna dari pada bunyi. Matematika adalah ilmu tentang keteraturan pola atau ide Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 dinyatakan bahwa Tujuan pembelajaran matematika yakni: (a) memahami konsep matematika mendeskripsikan bagaimana keterkaitan antar konsep matematika serta menerapkan konsep ataupun logaritma efektif, akurat, serta tepat dalam memecahkan permasalahan, (b) menalar pola watak dari matematika, mengembangkan atau memanipulasi matematika dalam menyusun argumen, merumuskan bukti atau menjelaskan argumen dan pertanyaan matematika, (c) memecahkan masalah matematika yang meliputi kemampuan memahami masalah, menyusun model, penyelesaian matematika, penyelesaian model matematika, dan memberi solusi yang tepat, dan (d) mengkomunikasikan argumen atau gagasan dengan diagram, tabel, simbol, atau media lainnya agar dapat memperjelas masalah atau keadaan.

Febriani, et al., (2019) yang menyatakan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika adalah kemampuan siswa dalam

menyampaikan atau menguraikan dan menjelaskan dari bahasa, dengan bahasa sendiri serta mampu menerapkan konsep tersebut pada sebuah permasalahan, kemudian dapat mengaitkan antara satu konsep dengan konsep lainnya. Jadi penguasaan konsep merupakan tingkatan hasil belajar siswa sehingga dapat mendefinisikan atau menjelaskan sebagian atau mendefinisikan bahan pelajaran dengan menggunakan kalimat sendiri.

Menurut Mukrimatin, Murtono, & Wanabuliandari (2018) pemahaman konsep memerlukan indikator sebagai alat ukur bagi peserta didik, antara lain: (1) menyatakan kembali sebuah konsep, (2) menggolongkan objek-objek menurut kesamaan atau karakteristik tertentu, (3) menghubungkan satu konsep dengan konsep lain, (4) memberikan contoh dari sebuah konsep, (5) menghadirkan permasalahan matematika dalam sebuah konsep, (6) menerapkan, memilih, dan memanfaatkan operasi matematika tertentu. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan dasar. Memiliki pemahaman yang kuat tentang konsep matematika sejak dini akan memastikan bahwa siswa berhasil dalam belajar matematika di jenjang pendidikan selanjutnya. Namun, banyak siswa sekolah dasar yang menghadapi masalah dalam memahami konsep-konsep matematika seperti perkalian.

Kesalahan dalam pengolahan data dan pengaplikasian konsep perkalian yang dipelajari siswa sering terjadi. Siswa sekolah dasar harus memahami perkalian, salah satu konsep dasar matematika. Konsep ini akan terus digunakan dan dikembangkan dalam jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan dalam

kehidupan biasa. Jika siswa memiliki pemahaman yang kuat tentang perkalian, mereka akan lebih mampu memecahkan masalah matematika yang lebih kompleks. Konsep perkalian yang salah sejak tingkat dasar dan terus dibiarkan akan berdampak pada kemampuan berhitung di tingkat berikutnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Anugrahana (2020), bahwa kesalahan pemahaman konsep yang terus-menerus dan tidak segera diluruskan akan mengakibatkan permasalahan belajar dan proses pembelajaran berikutnya. Kesalahan konsep perkalian yang dialami peserta didik tersebut yang menyebabkan mereka mengalami kesulitan dalam belajar matematika.

Menurut Piaget masih pada tahap operasi konkret (Unaenah, et al., 2022). Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan suatu alat bantu berupa bahan ajar dan media yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga siswa dapat lebih memahami dan mengerti. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Bruner (dalam Chairunnisa, 2018) yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa sebaiknya diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda (alat peraga). Salah satu konsep matematika dasar yang harus dikuasai oleh siswa SD adalah perkalian. Siswa harus memiliki kerangka pemahaman yang kokoh tentang perkalian karena tidak hanya berguna untuk matematika lebih lanjut, tapi juga untuk keterampilan sehari-hari. Salah satu caranya adalah melalui permainan tradisional “karet gelang. Permainan tradisional adalah aktivitas bermain dan olah tubuh yang berasal dari kebiasaan masyarakat tertentu dan diajarkan turun temurun dari generasi ke generasi. Permainan tradisional tidak hanya mengandung unsur kesenangan tetapi juga mengandung

nilai-nilai budaya dan dapat melatih kecakapan anak untuk berpikir dan berhitung (Pratiwi & Pujiastuti, 2020).

Penggunaan permainan karet gelang tradisional dalam pengajaran perkalian matematika dapat sangat memengaruhi minat belajar siswa Sekolah Dasar. Pertama-tama, permainan Karet gelang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa (Dilla, 2020). Dalam permainan ini, siswa dapat berinteraksi langsung dengan karet gelang dan melakukan perhitungan perkalian dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Aktivitas ini membuat pembelajaran matematika menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Siswa akan merasa tertantang dan antusias untuk mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat mereka terhadap matematika. Penggunaan permainan karet gelang sebagai alat bantu pengajaran dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi permasalahan pemahaman perkalian siswa. Materi perkalian merupakan salah satu topik yang diajarkan kepada siswa pada tingkat ini. Namun seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian secara abstrak.

Permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami konsep perkalian secara konkrit (Hartatik & Rahayu, 2018). Dalam permainan ini siswa menggunakan karet gelang untuk melakukan perhitungan perkalian. Pertama, permainan memungkinkan siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Ketika siswa berpartisipasi dalam pembelajaran, mereka merasa lebih termotivasi dan antusias. Kedua, penggunaan benda nyata seperti karet gelang membantu siswa membayangkan konsep

perkalian dengan lebih jelas. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan interaksi sosial antar siswa (Muhsin, 2023). Siswa dapat bekerja sama melakukan perhitungan perkalian dan saling membantu ketika muncul masalah. Ini membantu siswa meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi mereka.

Hasil observasi kegiatan di SD Negeri 10 Tanjung Lago ada beberapa siswa yang kesulitan dalam pembelajaran matematika terutama memahami konsep perkalian. Pemahaman siswa terhadap konsep perkalian juga masih sangat rendah dan kurang maksimal yang ditandai dengan data nilai ulangan harian pada mata pelajaran matematika. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik memiliki nilai yang rendah, siswa belum bisa menyelesaikan soal latihan yang diberikan guru, sebagian siswa belum memahami perkalian dan pada kegiatan pembelajaran media pembelajaran yang disajikan kurang bervariasi. Siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi perkalian yang didapat adalah 16 siswa mendapat nilai kurang dari 50, 22 siswa mendapatkan nilai 51- 60, 9 siswa mendapatkan nilai 61-74 dan 7 siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 75. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) disekolah yaitu 75 sedangkan nilai yang di peroleh siswa kebanyakan masih kurang dari nilai KKM ( Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ada di sekolah tersebut.

Untuk itu perlu adanya solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Solusinya adalah peneliti menawarkan media pembelajaran yang dilakukan dengan belajar sambil bermain karena identiknya siswa sekolah dasar senang bermain, dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan

motivasi belajar siswa meningkat. Salah satu media pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran yaitu media permainan karet gelang. Penggunaan media karet gelang dalam mengajarkan perkalian di kelas dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa, terutama dalam Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, fleksibel, dan lebih menekankan pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Dalam konteks ini, penggunaan media seperti karet gelang sangat sesuai untuk mendukung penerapan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka, khususnya dalam mengajarkan perkalian.

Adapun penelitian yang relevan dalam mendukung permasalahan di atas yaitu Penelitian yang dilakukan oleh Istikomah (2020) menunjukkan bahwa penggunaan permainan karet gelang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian di kelas II sekolah dasar. Dan penelitian dari Antari, Muslimin, dan Rohman (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media karet gelang (disebut Kapera dalam penelitian ini) efektif dan cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran perkalian di kelas II sekolah dasar.

Diharapkan pendekatan pembelajaran yang menggunakan media permainan karet gelang tradisional akan membantu siswa memahami konsep perkalian dengan lebih mudah dan menyenangkan. Mereka juga akan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep tersebut dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian ”**Pengaruh Media**

## **Permainan Karet Gelang Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Di Kelas II Sekolah Dasar”**

### **1.2 Masalah Penelitian**

#### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Metode dan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih sama selama kegiatan pembelajaran (metode ceramah)
- b. Masih rendahnya minat siswa pada mata pelajaran matematika.
- c. Media pembelajaran yang digunakan di anggap kurang menarik yang membuat peserta didik kurang aktif pada pembelajaran Matematika.

#### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Agar penelitian tidak menyimpang dari ruang lingkupnya, penulis telah menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Menggunakan media karet gelang sebagai media pembelajaran matematika dalam memahami konsep perkalian.
- b. Penelitian ini akan dilaksanakan pada kelas II di SD Negeri 10 Tanjung Lago.
- c. Penelitian ini hanya akan meneliti apakah pengaruh media permainan karet gelang dalam pembelajaran matematika terhadap pemahaman konsep perkalian.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh media permainan karet gelang dalam pembelajaran matematika terhadap pemahaman konsep perkalian di kelas II sekolah dasar?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh media permainan karet gelang dalam pembelajaran matematika terhadap pemahaman konsep perkalian di kelas II sekolah dasar.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat setelah melaksanakan penelitian adalah sebagai berikut:

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini membantu pembelajaran ilmu, khususnya dalam bidang pendidikan. Diharapkan bahwa penelitian ini akan menjadi khasanah keilmuan, khususnya pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini memberikan wawasan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya tentang metode pembelajaran yang inovatif. Manfaat praktis ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi atau memberikan ide baru untuk pendidik dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif.

#### 2) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan semangat, meningkatkan motivasi dan merangsang minat belajar bagi peserta didik dalam pembelajaran Matematika. Karena pembelajaran Matematika di sekolah dasar tidak selamanya menjadi mata pelajaran yang susah dan membosankan.

#### 3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran dan mutu sekolah khususnya di SD Negeri 10 Tanjung Lago.

#### 4) Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti ialah dapat menambah pengetahuan tentang pembelajaran media permainan karet gelang, serta dijadikan sebagai pengalaman belajar terjun ke dunia pendidikan.

#### 5) Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi penelitian yang relevan bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian tentang pengaruh media permainan karet gelang dalam pembelajaran matematika terhadap pemahaman konsep perkalian di kelas II sekolah dasar.