

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang paling dalam menunjang kemajuan bangsa di masa depan, karena dengan pendidikan akan terbentuk subyek – subyak yang berkualitas. Menurut Kamulyan (2016 : 12) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar agar para pelajar di didik secara aktif dalam mengembangkan potensi dirinya yang diperlukan untuk dirinya dan masyarakat.

Tujuan dari pendidikan sendiri untuk menciptakan generasi generasi yang berkualitas, yang nantinya mampu bersaing dalam dunia pendidikan. Tujuan pendidikan secara nasional yaitu “mengembangkan kemampuan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang aha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang deokratis dan bertanggungjawab.“

Untuk memenuhi tujuan pendidikan maka diselenggarakan sistem kependidikan yang dirangkai secara sistematis, terencana, terarah serta sistematis melalui pendidikan formal seperti sekolah. Di sekolah siswa dituntut untuk menguasai semua bidang studi, salah satunya bidang studi matematika.

Dalam melaksanakan pembelajaran matematika dibutuhkan media yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi. Menurut Nurmaini (2012 : 9), menunjukkan bahwa ada keterkaitan anak untuk melakukan kegiatan berhitung melalui permainan dadu angka merupakan salah satu dari sekian banyaknya cara untuk meningkatkan keterampilan berhitung

anak. Namun selama ini, tidak sedikit Guru yang menggunakan metode, strategi dan media yang konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini disebabkan karena sebagian besar Guru Sekolah Dasar merupakan Guru yang sudah berumur, sehingga media yang sering digunakan konvensional. Yang berujung pada, siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Padahal pada mata pelajaran matematika siswa menganggap mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran yang dinilai paling sulit pemahamannya apalagi dengan menggunakan strategi, metode, dan media yang konvensional mata pelajaran tersebut dirasa semakin sulit pemahamannya.

Salah satu materi pada mata pelajaran yang membutuhkan media yang menarik yaitu mengenai operasi hitung, karena siswa dituntut untuk dapat berhitung dengan lancar. Bukan itu saja, pada materi operasi hitung siswa dituntut untuk bisa menghafal angka – angka dengan baik dan benar. Sehingga ketika Guru memberikan pertanyaan siswa dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan benar. Yang terjadi di sekolah dasar saat ini adalah Guru – Guru yang sudah lanjut usia menggunakan media yang konvensional dalam proses belajar mengajar, seperti : menggunakan lidi dan jari tangan dalam materi operasi hitung.

Jika menggunakan media jari untuk belajar berhitung, hal tersebut cukup membosankan dan siswa cenderung tidak bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran. Dan jika menggunakan media sempoa yang sudah modern namun juga dianggap kurang efektif, karena siswa hanya aktif dengan dirinya sendiri yang kurang menyenangkan bagi siswa. Melihat dari masalah yang ada, salah satu media yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi operasi hitung yaitu dengan menggunakan permainan tradisional. Permainan tradisional yang biasanya hanya dimainkan saja, dengan sedikit inovasi dari Guru bisa dijadikan media pembelajaran yang cukup menarik bagi siswa.

Banyak permainan tradisional yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran matematika seperti : dakon, betengan, dan lain – lain. Karena

dalam permainan tradisional membutuhkan lawan bermain, hal tersebut akan menambah semangat siswa dalam belajar. Melalui permainan tradisional ketika melaksanakan proses belajar mengajar, siswa menggunakan sebagian besar alat indranya, dimana dengan penggunaan alat indra yang maksimal informasi yang diperoleh lebih dapat dipahami dan lebih lama diingat.

Salah satu permainan yang dapat diterapkan yaitu permainan dakon. Dakon merupakan permainan tradisional yang ada di daerah Jawa, hampir semua penduduk Jawa mengenal permainan congklak atau dakon. Cara memainkannya mudah dan alatnya bisa membuatnya sendiri tanpa harus membeli walaupun tidak bisa membuat bisa menggunakan lantai. Permainan dakon dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk membelajarkan konsep matematika misalnya menghitung bilangan.

Melalui permainan dakon, siswa dituntut untuk selalu berhitung, sehingga yang diharapkan dengan penggunaan permainan dakon dalam proses belajar mengajar dapat tercapai.

Berdasarkan realita tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I di SD Negeri 01 Bnadardawung Tahun Ajaran 2016/2017”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan metode maupun strategi pembelajaran yang kurang bervariasi sangat mempengaruhi keaktifan siswa dalam belajar.
2. Penggunaan alat peraga yang kurang sesuai mempengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami konsep pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang dikaji lebih terfokus dan terarah maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun dalam penelitian ini penulis membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian terbatas pada siswa kelas I SD Negeri 01 Bandardawung tahun ajaran 201 / 2017.
2. Penelitian ini terbatas pada kemampuan berhitung siswa kelas I SD Negeri 01 Bndardawung tahun ajaran 2016 / 2017
3. Penelitian ini terbatas pada mata pelajaran matematika kelas I
4. Penelitian ini terbatas pada permainan tradisional dakon

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, maka permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut :

Apakah permainan dakon memiliki pengaruh terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I SD Negeri 01 Bandardawung tahun ajaran 2016 / 2017 ?

E. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan yang dilaksanakan secara terencana dan sistematis, pasti ada tujuan yang hendak dicapai. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Untuk mengetahui pengaruh permainan dakon terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD Negeri 01 Bandardawung tahun ajaran 2016 / 2017.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan untuk guru untuk memanfaatkan permainan tradisional dalam kegiatan belajar mengajar semaksimal mungkin.

b. Bagi Siswa

Agar bermanfaat bagi siswa yang mempunyai kesulitan dalam pelajaran Matematika khususnya operasi hitung. Diharapkan bisa menjadi daya tarik dalam melaksanakan pembelajaran.