

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK
TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA
KELAS 1 SD NEGERI 11 BANDA ACEH**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Serjana Pendidikan

Oleh

Enika Warni

1611080003



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

BINA BANGSA GETSEMPENA

BANDA ACEH

2020/2021

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Erika Wani

NIM : 1611080003

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

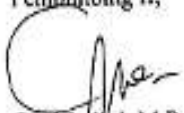
Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 SD Negeri 11 Banda ACEH.

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana.

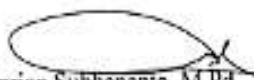
Pembimbing I,


Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN.1320048701

Banda Aceh, 4 Januari 2021
Pembimbing II,


Cut Marlina, M.Pd
NIDN.1327088402

Mengetahui
Ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN.1320048701

BAB I **PENDAHUUAN**

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang paling dalam menunjang kemajuan bangsa di masa depan, karena dengan pendidikan akan terbentuk subyek – subyek yang berkualitas. Menurut Mulyadi (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 bertakwa kepada Tuhan Yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. “ Untuk memenuhi tujuan pendidikan maka diselenggarakan sistem kependidikan yang dirangkai secara sistematis, terencana, terarah serta sistematis melalui pendidikan formal seperti sekolah.

Pendidikan haruslah di dapatkan anak dari sejak anak berada didalam kandungan ibu hingga anak sudah dilahirkan, pendidikan

pertama yang di peroleh anak adalah berasal dari didikan orang tuanya sebagai guru yang paling utama. Pendidikan bagi anak juga tidak hanya berpaku pada orang tua yang merawat dan mengasuh anak ketika di rumah, tetapi anak haruslah mendapatkan pendidikan yang berasal dari luar seperti di sekolah, khususnya pendidikan dasar.

Masa sekolah dasar merupakan periode perkembangan middle and late childhood (usia 6-11 tahun) dimana anak mulai menguasai keahlian membaca, menulis dan berhitung (Santrock, 2010). Kemampuan berhitung merupakan faktor khusus yang menghasilkan inteligensi dalam diri individu. Menurut Susanto (2011) berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang digunakan dalam setiap aktivitas manusia mulai dari penambahan, pengurangan, pembagian, sampai perkalian. Namun kemampuan berhitung anak di Indonesia masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan negara-negara lain. Hal ini ditunjukkan pada hasil Programme for International Student Assessment 2012, Indonesia berada di peringkat ke 64 dari 65 negara yang berpartisipasi dalam tes kemampuan matematika dan sains (Kompas, 2013). Oleh karena itu kemampuan berhitung sangat penting untuk ditingkatkan terutama pada masa sekolah dasar.

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak masa sekolah dasar perlu memperhatikan tahap perkembangan kognitif agar metode pembelajaran yang disampaikan dapat mempermudah individu dalam proses belajar. Tahapan perkembangan kognitif yang dikemukakan

oleh Piaget (dalam Irsyad, 2012) siswa tingkat sekolah dasar masuk dalam tahap operasional konkret (usia 7 – 11 tahun) dimana proses berfikir atau tugas mental dapat dikerjakan (operasional) selama objek masih terlihat. Sehingga anak pada tingkatan sekolah dasar akan lebih mudah dalam menyelesaikan tugas-tugas operasional mencakup tugas penambahan, pengurangan, pembagian, pengurutan, dan pembalikan apabila menggunakan bantuan media pembelajaran berupa benda konkret yang dapat menarik perhatiannya.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, guru adalah sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pengarah, pelatih, penilai, dan pengevaluasi dari siswa. Guru merupakan faktor penting dalam peningkatan kualitas pendidikan karena di tangan guru, kualitas pembelajaran bergantung. Berjalannya proses belajar mengajar sangat bergantung pada seorang guru, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, semua itu guru lah yang bertanggung jawab.

Sebagai seorang pendidik, guru bertugas sebagai penyalur pengetahuan kepada siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Inovasi yang perlu dilakukan guru salah satunya yakni mengembangkan media pembelajaran yang telah ada.

Media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi anak supaya proses belajar mengajar terjadi dengan baik. Menurut (Sumanto & Seken, 2012:5), Rangsangan yang dimaksud disini adalah perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga siswa dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, serta siswa belajar sendiri sesuai minat dan kemampuannya.

Sudjana dan Rivai (dalam Nurseto, 2011) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: (1) metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal, (2) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran, (3) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka, (4) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan. Dengan begitu penggunaan media pembelajaran akan menunjang proses belajar mengajar agar siswa memahami dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru secara cepat dan mudah.

Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam proses belajar mengajar siswa pada tingkat sekolah dasar adalah permainan tradisional. Melalui bermain anak memperoleh dan memproses informasi mengenai hal-hal baru dan berlatih melalui keterampilan yang ada, anak juga belajar memahami kehidupan, serta belajar mengendalikan diri (Handayani, Nyoman, & Wayan, 2013).

Permainan congklak dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan pada anak hal ini telah didasarkan pada penyesuaian terhadap dunia anak yang cenderung lebih tertarik belajar yang dikemas dalam sebuah permainan (Li'anah & Sri, 2014). Permainan congklak merupakan

permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan congklak dan 98 biji congklak (Mulyani, 2013). Permainan congklak memiliki aspek-aspek perkembangan pada anak, yaitu psikomotorik (melatih kemampuan motorik halus, emosional (melatih kesabaran dan ketelitian), kognitif (melatih kemampuan menganalisa dan menyusun strategi), sosial (menjalin kontak sosial dengan teman bermain), serta melatih jiwa sportifitas. Selain itu permainan congklak memiliki beberapa manfaat, yaitu melatih otak kiri anak untuk berfikir, melatih strategi untuk mengalahkan lawan, untuk perkembangan dan pembentukan otak kanan, melatih anak dalam bekerjasama, dan melatih emosi pada anak (Heryanti, 2014).

Berdasarkan wawancara dengan guru SD Negeri 11 Banda Aceh, diperoleh informasi bahwa guru disekolah tersebut belum menggunakan media permainan congklak dalam proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran berhitung dan selama ini media yang diperlihatkan oleh guru juga menggunakan media seperti: berhitung menggunakan jari tangan, batu, pipet dan gambar-gambar dan media lainnya, sehingga dalam hal ini siswa masih banyak belum bisa berhitung. Media yang kurang bervariasi membuat siswa mudah bosan dan jenuh saat proses belajar berhitung berlangsung dan perhatiannya teralihkan pada hal-hal lain seperti berbicara dengan teman dan sibuk dengan kegiatannya masing-masing dalam kelas. Jika dilihat dari hasil ulangan harian sebagian besar siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 70%. Dari 30 siswa hanya 25% (10 siswa) yang sudah memenuhi KKM, sedangkan 75% (20 siswa),belum memenuhi KKM.

Tabel. 1.1.Data Kemampuan Berhitung.

	Indikator	Persentase mampu	Persentase tidak mampu
	Menyebutkan urutan bilangan 41 sampai dengan 99	25%	75 %
	Menuliskan urutan bilangan 41 sampai dengan 99	20%	80%
	Menentukan nilai tempat (satuan dan puluhan) bilangan terdiri atas dua angka	20%	80%

Sumber data: Guru kelas 1 SD 11 Banda Aceh

Untuk itu media diperlukan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa salah satu permainan congklak.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“pengembangan media Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 di SD Negeri 11 Banda Aceh”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah tindakan yang diperlukan untuk mengetahui dari persoalan. Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih rendahnya kemampuan berhitung siswa.
2. Kemampuan berhitung siswa belum mencapai KKM.
3. Guru belum pernah melakukan pembelajaran menggunakan media congklak.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yaitu usaha sadar untuk menetapkan batasan dari masalah penelitian yang akan diteliti. Agar peneliti lebih fokus, tidak meluas dan terarah serta tidak menyimpang dari pembahasan yang dimaksud maka dalam penulisan skripsi ini difokuskan pada:

1. Penelitian ini hanya menggunakan media permainan congklak
2. Penelitian ini hanya menghasilkan produk pengembangan media permainan congklak
3. Penelitian ini hanya fokus pada Pb 3 Sub Tema 1 “Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita”.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Bedasarkan latar belakang yang telah di jelaskan diatas, maka penulis merumuskan masalah pada penelitian ini Bagaimana mengembangkan media permainan congklak untuk siswa kelas 1 di SD Negeri 11 Banda Aceh yang valid?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengembangan media permainan congklak untuk siswa kelas 1 di SD Negeri 11 Banda Aceh yang valid.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap guru dan siswa pada umumnya dalam pembelajaran dan memberikan kajian teori mengenai pengembangan media permainan congklak terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 1 di SD Negeri 11 Banda Aceh.

2. Manfaat Praktis

- a. Instrumen penilaian kemampuan berhitung
- b. RRP
- c. Media pembelajaran yaitu congklak