

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam arti sederhana sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau *paedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Selanjutnya pendidikan diartikan sebagai usaha yang di jalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.¹

Berdasarkan pasal 12 Undang-Undang No 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional terdapat 3 jenjang pendidikan yaitu, pendidikan Sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah atas pendidikan tinggi. Rumusan tujuan pendidikan pada setiap jenjang pendidikan berbeda-beda sesuai dengan fungsi dan tugas yang diembannya sebagai penjabaran dari tujuan pendidikan Nasional. Pendidikan diharapkan juga dapat berperan dalam menunjang pembangunan terutama yang berkaitan dengan peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang menyangkut *skill* (kemampuan) setiap warga negara Indonesia dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa:

¹Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 1

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dalam membentuk watak serta peradaban dalam rangka 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 serta bertanggung jawab.²

Firman Allah Swt yang lain dalam QS. Al-Mujadalah Ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Pada penggalan ayat tersebut dijelaskan bahwa orang yang memiliki ilmu pengetahuan dan mengamalkannya, mendapat kemuliaan, kehormatan dan ditinggikan derajatnya dari manusia lain oleh Allah Swt.³ Pendidikan pada hakekatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam maupun di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup.⁴

Keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuannya dalam menguasai materi yang akan disampaikannya, Akan tetapi ada faktor lain yang harus dikuasainya sehingga ia mampu menyampaikan materi secara profesional dan efektif. Menurut Zakiyah Daradjat pada dasarnya ada tiga komponen yang harus dimiliki oleh guru yaitu

²Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang sistem pendidikan Nasional (Bandung: Citra Kembar, 2003), h.7.

³Departemen Agama RI, *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Agama. Proyek Pembinaan Pendidikan Agama, 1985), h. 92.

⁴ Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1991), h 73 - 75

kompetensi kepribadian, kompetensi penguasaan atas bahan dan kompetensi dalam cara-cara mengajar.⁵

Sehingga untuk mencapai kualitas pembelajaran, maka keterampilan guru dalam proses pembelajaran penting dan harus ditingkatkan.⁶ Proses pembelajaran dalam setiap satuan pendidikan dasar dan menengah seperti tercantum dalam Permendiknas No 41 Tahun 2007 tentang standar proses yang dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.

Guru sebagai tenaga pendidik yang professional harus dapat mengupayakan hal tersebut. Apabila peran guru tidak terlaksana dengan baik, maka hasil belajar peserta didik juga tidak akan optimal.⁷ Di antara upaya yang dimaksud adalah pengaruh permainan tradisional badamprak terhadap hasil belajar. Sehingga dengan penggunaan permainan tradisional badamprak diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan hasil belajar siswa belajar, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, dan mempertinggi kualitas pembelajaran. Pengertian permainan dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat *grafis*, *potografis*, atau

⁵ Zakiyah. Daradjat, *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h.263

⁶ Zainal Aqila, *Membangun Profesionalisme Guru dan Pegawai Sekolah.*, (Bandung: CV.Yrama Widya, 2007), h. 5

elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat praktik pengalama lapangan 2, dapat dilihat bahwa pembelajaran matematika sering dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan bagi peserta didik, karena dianggap susah oleh siswa pada umumnya. Penyebabnya ada 3 faktor yaitu, pertama adalah guru pengajar, kedua siswa belum mengerti tentang penerapan dan yang ketiga pengaplikasian pembelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran dalam mata pelajaran matematika hendaknya dikemas dengan media pembelajaran atau permainan yang dapat membuat peserta didik senang, aktif, dan berminat. peserta didik dapat mengambil pelajaran dari guru yang sudah menjelaskan dan mengajarkan pembelajaran tematik, dalam pembelajaran guru harus dituntut kreatif dalam pengelolaan kelas ataupun penggunaan permainan sebagai alat bantu dalam mengajar untuk membuat siswa tidak bosan dan berperan aktif dalam pembelajaran. Salah satu contoh, ketika mata pelajaran tematik subtema 1 makhluk hidup dan lingkungan alam sekitarku pembelajaran 2 hanya membacakan materi saja tidak menggunakan media dan permainan dalam mengajar. Karena tidak adanya media dan permainan yang digunakan, tentunya akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Permainan penting digunakan untuk menciptakan sebuah proses pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kreatif. Banyak permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika salah satunya yaitu badamprak

karena dengan permainan tradisional salah satunya dapat menimbulkan minat belajar siswa.

Menurut Nor Izatil Hasanah dan Hardiyanti Pratiwi, badamprak berasal dari kata damprak yang artinya menjatuhkan kedua kaki secara bersamaan. Karena begitulah bentuk permainannya, anak-anak berinting-inting dan kemudian badamprak. Permainan ini sangat marak dimainkan oleh anak-anak tempo dulu. Akan tetapi, sekarang permainan ini sudah hampir terlupakan khususnya oleh masyarakat perkotaan. Badamprak dimainkan di luar ruangan atau halaman yang rata dan kering.⁸ Dengan menggunakan permainan tradisional diharapkan bisa membuat peserta didik menjadi lebih menyenangkan dan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang ditemukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 17 Hulu Sungai Tengah, dalam pembelajaran Matematika subtema 1 makhluk hidup dan lingkungan alam sekitarku pembelajaran 2 didapati bahwa sebagian peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena kurangnya penggunaan permainan pada pembelajaran yang tepat dan itu membuat peserta didik tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan guru dan mereka malah bermain sama teman sebangku. Akibatnya peserta didik tidak memahami isi materi yang sudah dijelaskan. Oleh sebab itu, penulis ingin mencoba menggunakan permainan tradisional badamprak dalam pembelajaran tematik agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran tematik.

⁸Nor izatil hasanah, Hardiyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: aswaja pressindo, 2016), h. 99

Sesuai dengan kajian pustaka sebelumnya penelitian tentang pengaruh penggunaan permainan tradisional pernah dilakukan oleh kurniawati dengan judul “Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional”, dan Fitri Astuti dengan judul “Efektivitas Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kreativitas Verbal Pada Masa Anak Sekolah)

Berpijak dari latar belakang dan kajian pustaka sebelumnya maka penulis tertarik meneliti lebih mendalam dan penulis tuangkan ke dalam skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Badamprak terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV di MIN 17 Hulu Sungai Tengah”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran Matematika yang menggunakan permainan tradisional badamprak di MIN 17 hulu Sungai Tengah?
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan permainan tradisional badamprak pada mata pelajaran Matematika di MIN 17 Hulu Sungai Tengah?
3. Apakah penggunaan permainan tradisional badamprak berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika kelas IV di MIN 17 Hulu Sungai Tengah?

C. Definisi Operasional

Definisi operasional sebagai berikut :

1. Pengaruh menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah daya yang ada atau yang timbul dari suatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.⁹ Jadi yang penulis maksud pengaruh disini adalah dampak dari sesuatu terhadap sesuatu, sehingga bisa merubah perilaku
2. Permainan tradisional Badamprak adalah sebuah permainan tradisional zaman dulu yang di mainkan oleh anak-anak tempo dulu, cara permainan badamprak adalah dengan melempar undas (batu) kedalam kotak yang sudah di buat dan memainkannya.
3. Hasil belajar hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Pada penelitian ini penulis hanya meneliti aspek kognitifnya saja.

D. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Peserta didik yang diteliti adalah peserta didik kelas IV MIN 17 Hulu sungai tengah pada semester II tahun Pelajaran 2019/2020

⁹Dapertemen pendidikan Nasional, *Kamus Besar bahasa Indonesia* (Jakarta : Balai Pustaka) h. 849.

2. Pengaruh penggunaan permainan tradisional badamprak terhadap hasil belajar bisa dilihat dari skor akhir peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal tentang materi yang telah diajarkan.

Jadi, yang dimaksud dengan judul penelitian ini adalah suatu penelitian untuk mengetahui Pengaruh Permainan tradisional badamprak pada pembelajaran Matematika kelas IV MIN 17 Hulu sungai tengah. Tahun pelajaran 2018/2019

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum bertujuan untuk:

1. Mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional badamprak pada mata pejaran Matematika kelas IV MIN 17 Hulu Sungai Tengah.
2. Mengetahui pembelajaran menggunakan permaianan tradisional badamprak pada mata pelajaran Matematika kelas IV MIN 17 Hulu Sungai Tengah.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan permainan tradisional badamprak terhadap hasil belajar Matematika kelas IV di MIN 17 Hulu Sungai Tengah.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. Hipotesis adalah bentuk suatu prediksi mengenai jawaban terhadap pertanyaan penelitian.¹⁰ Berangkat dari permasalahan yang telah peneliti uraikan di atas peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

¹⁰Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offest, 2005), h. 49.

Ha = Terdapat pengaruh penggunaan permainan tradisional badamprak terhadap hasil belajar Matematika kelas IV di MIN 17 Hulu Sungai Tengah Tahun pelajaran 2019/2020

Ho = Tidak terdapat pengaruh penggunaan permainan tradisional badamprak terhadap hasil belajar Matematika kelas IV di MIN 17 Hulu Sungai Tengah. Tahun pelajaran 2019/2020.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang di harapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan, khususnya teori belajar dalam pembelajaran tematik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan untuk melakukan pembelajaran kearah yang lebih baik.
- 2) Dapat menjadi teknik pembelajaran yang tepat tetapi bersifat variatif.
- 3) Mempermudah pelaksanaan pembelajaran Matematika.
- 4) Dapat mengembangkan pemahaman pembelajaran Matematika kepada peserta didik, melalui permainan.
- 5) Dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

- 6) Memberikan pengalaman bagi guru untuk menggunakan permainan tradisional badamprak pada materi yang akan disampaikan.
- b. Bagi Peserta Didik
- 1) Dapat menghilangkan rasa jenuh pada proses pembelajaran.
 - 2) Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan hasil belajar Matematika.
 - 3) Membuat siswa aktif dalam pembelajaran.
- c. Bagi Madrasah
- 1) Memberikan masukan positif terhadap kemajuan sekolah dalam menggunakan permainan tradisional badamprak dalam pendidikan sekolah.
 - 2) Memberikan masukan dalam pengelolaan kelas kedepannya agar bervariasi pada proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah.

H. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran umum penulis sajikan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis, kegunaan penelitian, definisi operasional, serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan teori, berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan pembelajaran Matematika, penggunaan permainan tradisional badamprak.

BAB III Metode penelitian meliputi jenis penelitian dan pendekatan penelitian, metode penelitian dan data sumber data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, pengolahan data dan teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

BAB IV Laporan hasil penelitian dan pembahasan meliputi gambaran umum lokasi penelitian, analisis instrumen penelitian, penyajian data dan pembahasan serta analisis data.

BAB V Penutup meliputi simpulan dan saran-saran