

# 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 menjadi dewasa. Selanjutnya pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.<sup>1</sup>

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 Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dalam membentuk watak serta peradaban dalam rangka mencerdaskan kehidupan

---

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

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 demokrat serta bertanggung jawab.<sup>2</sup>

Firman Allah Swt dalam Q.S Al-Mujadalah Ayat 11 yang berbunyi:

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

Wahai orang-orang yang beriman kepada Allah dan melaksanakan apa yang disyariatkan kepada mereka, jika dikatakan kepada kalian, “Berlapang-lapanglah kalian di dalam majlis-majlis.” Maka lapangkanlah, niscaya Allah melapangkan bagi kalian kehidupan dunia dan di Akhirat. Dan jika dikatakan kepada kalian, “Bangkitlah dari majlis agar orang yang memiliki keutamaan duduk padanya.” Maka bangkitlah, niscaya Allah mengangkat orang-orang yang beriman di antara kalian dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan dengan beberapa derajat yang Agung. Dan Allah maha mengetahui apa yang kalian kerjakan, tidak ada sesuatupun dari perbuatan kalian yang luput dari-Nya, dan Dia akan membalas kalian atas perbuatan tersebut.<sup>3</sup>

Pada ayat tersebut juga dijelaskan bahwa orang yang memiliki ilmu pengetahuan dan mengamalkannya, mendapat kemuliaan, kehormatan dan ditinggikan derajatnya dari manusia lain oleh Allah Swt.<sup>4</sup> Pendidikan pada

---

<sup>2</sup> Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung:Citra Kembar, 2003), h.7.

<sup>3</sup> <https://tafsirweb.com/10765-quran-surat-al-mujadalah-ayat-11.html> (diakses pada tanggal 4 September: 2020)

<sup>4</sup> Departemen Agama RI, *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama. Proyek Pembinaan Pendidikan Agama, 1985), h. 92.

hakekatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam maupun di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup.<sup>5</sup>

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 Daradjatt pada dasarnya ada tiga komponen yang harus dimiliki oleh guru yaitu kompetensi kepribadian, kompetensi penguasaan atas bahan dan kompetensi dalam cara-cara mengajar.<sup>6</sup>

Sehingga untuk mencapai kualitas pembelajaran, maka keterampilan guru dalam proses pembelajaran penting dan harus ditingkatkan.<sup>7</sup> 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 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 profesional harus dapat mengupayakan hal tersebut. Apabila peran guru tidak terlaksana dengan baik, maka hasil belajar peserta didik juga tidak akan optimal. Di antara upaya yang dimaksud adalah

---

<sup>5</sup> Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Pt. Rineka Cipta, 1991), h. 73-75.

<sup>6</sup> Zakia. Daradjat, *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 263.

<sup>7</sup> Zainal Aqila, *Membangun Profesionalisme Guru dan Pegawai Sekolah*, (Bandung: CV. Yrama Widya, 2007), h. 5.

pengaruh permainan bom angka tradisional terhadap hasil belajar siswa, sehingga dengan permainan bom angka tradisional diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan hasil belajar, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, dan mempertinggi kualitas pembelajaran. Pengertian permainan dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat *grafis*, *potografis*, atau *elektronik* untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat praktik 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 mengaplikasikan pembelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran dalam pelajaran matematika hendaknya dikemas dengan media pembelajaran atau permainan yang dapat membuat peserta didik senang, aktif, dan berminat. Peserta didik dapat mengambil pelajaran tematik, dalam pembelajaran guru harus dituntut kreatif dalam pengelolaan kelas ataupun penggunaan berbagai 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 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 yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika salah satunya yaitu menggunakan permainan bom angka karena dengan permainan tradisional salah satunya dapat menimbulkan minat belajar siswa.

Menurut Zulkardi (2002), masalah utama yang sering dihadapi dalam pembelajaran Matematika di sekolah yaitu Matematika dirasakan sulit oleh siswa karena banyak guru mengajarkan Matematika dengan materi dan metode yang tidak menarik, seoran guru menerangkan dan menjelaskan saja, sementara siswa hanya mencatat. Untuk menyampaikan materi siswa diperlukan metode khusus dengan melihat perkembangannya pada masa bermain, bermain sambil belajar dengan tidak meninggalkan inti materi yang disampaikan berdasarkan pemahaman konsep dasar Matematika penting diterapkan dalam pendidikan SD/MI sehingga diharapkan pada tingkat pendidikan selanjutnya siswa sudah mempunyai bekal informasi terkait konsep Matematika dan lebih mudah mengaitkan informasi yang baru dengan skema yang dimiliki siswa. Menghadirkan pembelajaran Matematika yang menarik dan menyenangkan bagi siswa mengenal dunia luar telah mengarahkan dan menuntun mereka pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi, yang merupakan hasil pemikiran, kreativitas, prakarsa coba-coba, termasuk hasil oleh budi pendahulu kita.

Menurut Sucipto 2003. Permainan Bom Angka adalah suatu permainan mengucapkan angka secara berurutan kemudian setiap pemain mengucapkan bom di kelipatan bilangan yang telah disepakati. Permainan Bom Angka termasuk permainan tradisional yang lahir sebagai hasil modifikasi dari ide pemikiran masyarakat. Permainan tradisional merupakan segala bentuk permainan yang telah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun-tumurun dari generasi ke generasi .

Permainan ini sangat mudah dilakukan hal yang diperlukan dari permainan ini adalah pemain yang banyak dan kekompakan setiap pemain dalam mematuhi aturan. Untuk pemain yang lupa atau tidak mengucapkan kata bom maka pemain tersebut mendapatkan hukuman seperti menjawab soal pelajaran, menyanyi, menari, mencari benda yang hilang dan sebagainya. Permainan ini selain sebagai penghilang rasa kejenuhan dan melatih keaktifan setiap pemain juga melatih konsentrasi, ingatlah dan kemampuan perkalian dari pemain. Banyaknya pemain dalam permainan ini minimal 2 orang. Semakin banyak pemain yang ikut serta maka akan semakin menarik karena semua pemain yang mendapatkan giliran pertama bisa berbeda-beda sehingga pemain yang mendapatkan giliran mengucapkan kata bom juga berbeda-beda.

Permainan ini sangat marak dimainkan oleh anak-anak tempo dulu. Akan tetapi, sekarang permainan ini sudah hampir terlupakan khususnya oleh masyarakat perkotaan. Bom Angka dimainkan di luar ruangan atau halaman yang rata dan

kering.<sup>8</sup> Dengan menggunakan permainan bom angka tradisional diharapkan bisa membuat peserta didik menjadi lebih menyenangkan dan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang ditemukan di Mi Nurul Islam Tamban Baru Timur Km 18 Kabupaten Kapuas, dalam 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 bom angka tradisional dalam pembelajaran tematik agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran tematik.

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 Fitria 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 Permainan Bom Angka Tradisional Terhadap Hasil**

---

<sup>8</sup> <https://www.researchgate.net/publication/279804547> Permainan Bom Angka dalam Konsep Kelipatan Persekutuan Terkecil untuk Anak Sekolah Dasar, (diakses pada tanggal 11 April: 2020)

## **Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di MI Nurul Islam Tamban Baru Timur Km. 18 Kabupaten Kapuas”**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran Matematika yang menggunakan permainan bom angka tradisional kelas IV di MI Nurul Islam Tamban Baru Timur Km. 18 Kabupaten Kapuas?
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan permainan bom angka tradisional pada mata pelajaran Matematika kelas IV di MI Nurul Islam Tamban Baru Timur Km. 18 Kabupaten Kapuas?
3. Apakah permainan bom angka tradisional berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika kelas IV di MI Nurul Islam Tamban Baru Timur Km. 18 Kabupaten Kapuas

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini secara umum bertujuan untuk:

1. Mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan permainan bom angka tradisional dalam pembelajaran Matematika kelas IV Di MI Nurul Islam Tamban Baru Timur Km. 18 Kabupaten Kapuas.

2. Mengetahui pengaruh menggunakan permainan bom angka tradisional dalam pembelajaran Matematika kelas IV MI Nurul Islam Tamban baru Timur Km. 18 Kabupaten Kapuas.
3. Mengetahui pengaruh permainan bom angka tradisional terhadap hasil belajar siswa Matematika kelas IV Di MI Nurul Islam Tamban Baru Timur Km. 18 Kabupaten Kapuas.

#### **D. 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. Jadi yang penulis maksud pengaruh disini adalah dampak dari suatu terhadap sesuatu, sehingga bisa merubah perilaku.
2. Permainan tradisional bom angka adalah sebuah permainan tradisional zaman dulu yang di mainkan oleh anak-anak tempo dulu, cara permainan bom angka adalah setiap pemain mengucapkan kata bom dengan keras di kelipatan bilangan yang telah disepakati.
3. Pembelajaran Matematika merupakan pembelajaran yang ditetapkan bagi anak kelas awal sekolah dasar diantaranya di Kelas IV, Subtema 1 makhluk hidup dan lingkungan alam di sekitarku, materi FPB & KPK, Semester II.
4. 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.

### **E. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Peserta didik yang diteliti adalah peserta didik kelas IV di MI Nurul Islam Tamban Baru Timur Km. 18 Kabupaten Kapuas pada semester II tahun Pelajaran 2020/2021
2. Pengaruh permainan bom angka 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 bom angka tradisional pada kelas IV di MI Nurul Islam Tamban Baru Timur Km. 18 Kabupaten Kapuas. Tahun Pelajaran 2020/2021

### **F. Hipotesis Penelitian**

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

Ha = Terdapat pengaruh permainan bom angka tradisional terhadap hasil belajar Matematika Siswa kelas IV di MI Nurul Islam Tamban Baru Timur Km. 18 Kabupaten Kapuas. Tahun Pelajaran 2020/2021.

Ho = Tidak terdapat pengaruh permainan bom angka tradisional terhadap hasil belajar Matematika Siswa kelas IV di MI Nurul Islam Tamban Baru Timur Km 18 Kabupaten Kapuas. Tahun 2020/2021.

### **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian diharapkan 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 bom angka tradisional pada materi yang akan disampaikan.

b. Bagi Peserta didik

- 1) Dapat menghilangkan rasa jenuh pada proses pembelajaran.
- 2) Memberikan pengalaman nyata dari 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 bom angka tradisional 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 bom angka tradisional.

BAB III Metode penelitian meliputi jenis penelitian dan pendekatan penelitian, metode penelitian dan 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 peneliti, penyajian data dan pembahasan serta analisis data.

BAB V Penutup meliputi simpulan dan saran-saran.