

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah perbuatan yang dilakukan sebagai proses untuk mendorong perkembangan optimal pada siswa¹, yakni berkembang dengan optimal sesuai dengan sistem yang dianut di masyarakat dan tentu saja sesuai dengan potensinya. Pendidikan berupaya menghadirkan kondisi yang memudahkan anak untuk mengembangkan dirinya dengan optimal. Artinya didalam proses pendidikan, siswa mengembangkan dirinya dengan aktif dan guru mendorong siswa mengembangkan dirinya dengan menciptakan kemudahan untuk optimalnya perkembangan itu. Salah satu elemen penting dalam pendidikan adalah pembelajaran. Optimalnya perkembangan siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang mereka dapatkan dalam dunia pendidikan.

Peran guru dalam proses belajar-mengajar sangat menentukan kualitas pembelajaran. Karena didalam proses belajar mengajar guru mempunyai fungsi sangat penting.² Menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan adalah suatu hal yang wajib dilakukan guru.³ Menarik dan menyenangkannya suatu pembelajaran dapat mendorong siswa tertarik sehingga membuat mereka antusias

¹ Moh. Muslih et al., *Pendidikan Humanis Penilaian Pendidikan Di Sekolah* (Pekalongan: Penerbit NEM, 2022), 193.

² Khusnul Khatimah Dahlan, "Peran Guru Profesional Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Bantaeng," *Universitas Muhammadiyah Makassar*, 2019.

³ Yenny Suzana and Imam Jayanto, *Teori Belajar & Pembelajaran* (Malang: Literasi Nusantara, 2021), 36.

dalam belajar, sehingga siswa tidak merasa terpaksa mengikuti pembelajaran dan memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berbicara mengenai tugas guru yang penting pada pembelajaran, salah satu pelajaran yang perlu dikemas dengan menarik dan menyenangkan oleh guru dengan menerapkan model pelajaran dan media yang menarik untuk siswa adalah matematika. Hal ini karena bagi sebagian orang matematika adalah pelajaran yang sulit.⁴ Sejak kita kecil matematika sudah dikenalkan karena memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Dalam banyak kegiatan sehari-hari, matematika telah banyak digunakan. Disadari atau tidak, matematika tidak dapat terlepas dalam kehidupan seseorang. Sementara itu, tradisi spiritual umat Islam memiliki hubungan yang erat dengan matematika, dekat dengan Al-Qur'an dan matematika tentunya bisa menjadi "jalan" menuju tercapainya kemaslahatan baik di dunia maupun di akhirat, sesuai ajaran Islam sebagaimana pendapat oleh Abdussyakir dalam bukunya *Ketika Kyai Mengajar Matematika*.⁵

⁴ Muallimul Huda and Mutia Mutia, "Mengenal Matematika dalam Perspektif Islam," *FOKUS Jurnal Kajian Keislaman dan Kemasyarakatan* 2, no. 2 (December 31, 2017): 182, <https://doi.org/10.29240/jf.v2i2.310>, 186.

⁵ Abdussyakir, *Ketika Kyai Mengajar Matematika* (Malang: UIN Malang, 2007).

Al-Qur'an memuat sejumlah ayat yang membahas tentang pentingnya mempelajari matematika. Surah Yunus ayat 5 yang berbunyi seperti berikut⁶, salah satu ayat yang memuat hal tersebut.

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ ۖ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِّينَ وَالْحِسَابَ ۗ مَا

خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ

Dalam tafsir al-Jalalain ayat ini membahas tentang bilangan tahun dan perhitungan waktu yang terdapat pada potongan ayat *عَدَدَ السِّنِّينَ وَالْحِسَابَ*.⁷ Selain itu, Ibnu Katsir juga menafsirkan maksud dari potongan ayat tersebut adalah “Maka dengan matahari, kamu mengetahui hari, dan bulan kamu mengetahui bilangan bulan-bulan dan tahun”.⁸ Dari ayat tersebut kita dapat mengetahui perhitungan waktu serta bilangan tahun maka untuk melakukan perhitungan tersebut kita perlu mempunyai kemampuan berhitung agar kita dapat mengambil manfaat dari ayat tersebut.

Ayat tersebut mengilustrasikan pentingnya menggunakan rasio ketika mencari tahu perhitungan waktu. Untuk mempertajam rasio tersebut diterapkan matematika. Pembelajaran matematika dapat melatih seseorang untuk berpikir

⁶ *Al-Quran Dan Terjemahannya* (Kementrian Agama Republik Indonesia, 2017).

⁷ Jalaluddin As-suyuthi and AL-Mahally Jalaluddin Muhammad Ibnu Ahmad, *Tafsir Jalalain*, n.d.

⁸ Abdullah bin Muhammad, *Tafsir Ibnu Katsir* (Jakarta: Pustaka Imam Asy Syafii, n.d.).

jernih, kritis dan sistematis.⁹ Mengetahui pentingnya matematika untuk perkembangan teknologi dan pengetahuan maka sudah sebaiknya kualitas pemahaman matematika harus ditingkatkan. Berbagai upaya dibuat pemerintah agar dapat mutu pendidikan menjadi lebih baik khususnya dalam bidang matematika, seperti meningkatkan kualitas guru matematika dan melengkapi fasilitas. Namun kenyataannya, upaya yang dilakukan tidak membuahkan hasil yang memuaskan. Jeleknya nilai siswa karena tidak menguasai matematika sebagai buktinya.

Dari observasi awal dapat diketahui bahwa pembelajaran matematika dikelas II SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin ketika guru menyampaikan materi hanya memberikan contoh di papan tulis. Pembelajaran yang dilakukan juga hanya menggunakan metode ceramah kemudian siswa diminta mengerjakan tugas. Hal seperti ini hampir dilakukan setiap kali pelajaran matematika. Proses belajar mengajar seperti ini membuat tidak tertariknya siswa terhadap pembelajaran karena suasana pembelajaran yang membosankan apalagi pada pembelajaran matematika yang mereka anggap sulit. Terbukti hasil belajar siswa kurang memuaskan ketika dilakukan evaluasi.

Dari wawancara dengan guru matematika kelas II, diketahui bahwa kemampuan berhitung siswa masih cukup rendah, terutama pada materi pembagian. Dimana pada materi tersebut dengan KKM sebesar 65, banyak siswa yang tidak lulus. Hal ini berarti 30% atau sebanyak 6 siswa mampu memenuhi

⁹ Nurul Mahfuzah, "Kemampuan Koneksi Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX MTsN 2 Gambut Tahun Pelajaran 2016/2017," UIN Antasari, 2016, 4.

kriteria KKM, sedangkan sisanya 70% atau sebanyak 14 siswa tidak mampu memenuhi kriteria KKM. Pembagian seharusnya dipelajari siswa setelah mempelajari konsep matematika utama lain, yaitu penjumlahan, pengurangan, dan perkalian.¹⁰ Hal ini sejalan dengan kurikulum 13 mengenai konsep operasi hitung.

Siswa mengenal operasi hitung pembagian saat berada dikelas II sekolah dasar, dimana pembagian adalah satu dari empat kemampuan berhitung dasar. Pada tingkat awal yaitu SD menciptakan suasana belajar matematika memerlukan pemikiran matang sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Sehingga untuk membantu siswa memahami materi diperlukannya penerapan suatu model pembelajaran yang dikombinasikan dengan media pembelajaran sehingga bermaknanya pembelajaran dapat tercipta dan membuat siswa tertarik dengan pembelajaran sehingga materi mudah diserap siswa.

Menyikapi permasalahan di atas maka perlu menciptakan pembelajaran matematika yang membuat siswa tertarik mengikutinya pembelajaran tersebut. Salah satu cara bisa dengan penerapan model pembelajaran berbasis *discovery learning* pada pembelajaran matematika. Model pembelajaran *discovery learning* ialah model pembelajaran yang berupaya untuk memunculkan aktivitas dengan melibatkan siswa. Membantu siswa dalam menemukan informasi adalah konsep dari model *discovery learning*.¹¹ Penggunaan model ini pada pembelajaran matematika bisa membuat siswa kritis dalam berpikir karena menyenangkan

¹⁰ Elmi Listyoningsih and Siti A'isyah, "Penerapan Metode Realistic Mathematic Education (RME) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pembagian Pada Siswa Kelas II SDN Pucang Telu Kecamatan Kalitengah Kabupaten Lamongan" 01, no. 02 (2016).

¹¹ Nabila Yuliana, "Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," n.d., 24.

pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, model *discovery learning* juga bisa termotivasi mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat, terlebih lagi pada kemampuan berhitung siswa.¹²

Untuk mendukung penggunaan model *discovery learning* dapat menggunakan media yang membantu pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Ketika model pembelajaran dikombinasikan dengan media, siswa dapat menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran, pembelajaran juga menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga membuat siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran seperti ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan efektifitas pembelajaran.

Media permainan papan saku sangat cocok digunakan untuk materi pembagian, karena dapat mendiskripsikan pembagian itu sendiri. Media ini membantu dalam memahami konsep pembagian dengan mendeskripsikan pembagian sebagai pengurangan berulang sampai habis. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkombinasikan model pembelajaran *discovery learning* dengan media papan saku pada materi pembagian untuk melihat pengaruhnya terhadap kemampuan berhitung siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Permainan Papan Saku Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa”**.

¹² Firosalia Kristin, “Analisis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD” 2 (2016), 90.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas, rumusan masalah dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berhitung siswa setelah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan permainan papan saku?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dengan permainan papan saku untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan permainan papan saku?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian yang diharapkan pada penelitian ini adalah:

1. Mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa setelah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan permainan papan saku.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dengan permainan papan saku untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa.
3. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan permainan papan saku.

D. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* di dalam proses belajar mengajar membuat siswa aktif menyelidiki sendiri dan menemukan konsep sehingga siswa mampu menyelesaikan permasalahan sesuai materi yang dipelajari.¹³ Pada penelitian ini model *discovery learning* yang dimaksud ialah model digunakan dalam pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan papan saku untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

2. Permainan Papan Saku

Papan saku adalah papan yang memiliki saku tempat objek media dapat dimuat.¹⁴ Permainan papan saku yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas.

3. Kemampuan Berhitung

Kemampuan matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian disebut sebagai kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung yang dimaksud dalam penelitian ini kemampuan berhitung pembagian siswa kelas II di SDN Kebun Bunga 6.

¹³ Aulia Marisya and Elfia Sukma, "Konsep Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli" 4 (2020), 21.

¹⁴ Gelar Dwirahayu and Nursida Nursida, "Mengembangkan Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Metode Permainan Untuk Siswa Kelas 1 MI," *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (January 11, 2017), <https://doi.org/10.33387/dpi.v5i2.177>, 124.

E. Signifikansi Penelitian

Dengan penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat dan kebergunaan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada pembaca tentang pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dengan permainan papan saku.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat menjadi bahan acuan pembelajaran yang digunakan sekolah untuk mengembangkan kualitas pembelajaran disekolah.

b. Bagi Guru

Menambah kreativitas dan varian dalam mengajar maupun merancang pembelajaran sehingga kegiatan belajar siswa dapat lebih bervariasi.

c. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi dan pengalaman siswa dalam proses belajar mengajar dan dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung siswa dengan penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Permainan papan saku pada kelas II.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Meningkatkan pengetahuan mengenai pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* dengan Permainan Papan Saku untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu pada “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Tentang Perkalian dan Pembagian Melalui Model *Discovery Learning* di Kelas II SDN Cikajang 2” ditulis oleh Sadya. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan ketuntasan hasil belajar dari 75% pada siklus I menjadi 100 pada siklus II, membuktikan bahwa siswa kelas II SDN Cikajang memperoleh peningkatan hasil belajar setelah menerapkan model *discovery learning* mengenai perkalian dan pembagian.¹⁵

Penelitian “Mengembangkan Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Permainan Untuk Siswa Kelas 1 MI” Ditulis oleh Gelar Dwirahayu dan Nursida. Menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di MTS Tarbiyah Islam 01 Kedungwaringin Bekasi. Salah satu permainan yang digunakan adalah permainan papan saku. Peningkatan hasil belajar siswa dibuktikan adanya siswa yang semula tidak berminat belajar matematika menjadi aktif, ceria, dan tidak terpaksa belajar matematika, serta memiliki dorongan yang

¹⁵ Sadya, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Tentang Perkalian Dan Pembagian Melalui Model *Discovery Learning* Di Kelas II SDN Cikajang 2,” *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 7 (2021).

tinggi untuk mengerjakan soal matematika dengan baik merupakan bukti peningkatan hasil belajar siswa.¹⁶

Penelitian “*Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian dan Pembagian Bentuk Aljabar di Kelas VII A SMP Labschool UNTAD Palu” oleh Dwiyanto A. Sondi, Muh. Rizal, dan Linawati. Menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian dan aljabar.¹⁷

Penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di MI Al-‘Adli Palembang” oleh Rahmatussakina. Menggunakan metode penelitian *True Experimental*. Dengan kelas eksperimen dengan model pembelajaran *discovery learning* sedangkan kelas kontrol menggunakan model konvensional. Hasil penelitian menunjukkan kelas yang menggunakan model *discovery learning* memiliki rata-rata sebesar 86,67 % jauh lebih tinggi kelas yang menggunakan metode konvensional yang hanya memiliki nilai rata-rata sebesar 35,28 %.¹⁸

Penelitian “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tema Diriku Melalui Metode Permainan Papan Saku Siswa Kelas I SDN 01 Kurai Kecamatan

¹⁶ Dwirahayu and Nursida, “Mengembangkan Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Metode Permainan Untuk Siswa Kelas I MI (2017).”

¹⁷ Dwiyanto A Sondi and Muh Rizal, “Penerapan Metode Driil Dalam Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Bentuk Aljabar Di Kelas VII A SMP Labschool UNTAD Palu” 7, no. 1 (2018).

¹⁸ Rahmatussakina, “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Di Al-’Adli Palembang,” *UIN Raden Fatah Palembang*, 2018.

Suliki” oleh Erva Ismaneli. Menggunakan penelitian tindakan kelas dengan II siklus pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan jumlah siswa yang dinyatakan tuntas pada siklus I sebanyak 9 orang dengan nilai rata-rata sebesar 77 sedangkan pada siklus II terdapat sebanyak 14 siswa yang lulus pada evaluasi dengan nilai rata-rata sebesar 87. Hal ini membuktikan penelitian yang dilakukan dapat membuat peningkatan dari 64,6 % menjadi 77% pada siklus I dan dari 77% meningkat menjadi 86,7% pada siklus II.¹⁹

Perbedaan penelitian-penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah Pengaruh model *discovery learning* dengan permainan papan saku untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II. Sedangkan pada penelitian terdahulu hanya menggunakan model *discovery Learning* tanpa mengkomunikasikan dengan permainan. Pada penelitian ini hanya berfokus pada kemampuan berhitung pembagian saja sedangkan pada penelitian terdahulu berfokus pada dua kemampuan berhitung dasar yaitu perkalian dan pembagian. Selain itu, penelitian ini menggunakan salah satu bentuk *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent pretest-posttest group design*.

¹⁹ Erva Ismaneli, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tema Diriku Melalui Metode Permainan Papan Saku Siswa Kelas I SDN 01 Kurai Kecamatan Suliki,” *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2021).

G. Sistematika Penelitian

Bab I Pendahuluan terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, signifikansi penelitian, definisi istilah, penelitian terdahulu serta sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori, pada bab ini berisikan kajian teori yang berkenaan dengan judul, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

Bab III Metodologi Penelitian berisi penjabaran mengenai pendekatan dan jenis penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan meliputi penjelasan hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V Penutup berisikan kesimpulan dan saran.