

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan hampir disemua aspek kehidupan manusia, dimana berbagai permasalahan hanya dapat dipecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain bermanfaat bagi kehidupan manusia, disatu sisi perubahan tersebut telah membawa manusia ke dalam era persaingan global yang semakin ketat. Agar mampu berperan dalam persaingan global, maka suatu bangsa perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan kenyataan yang harus dilakukan secara terarah, intensif, efektif, dan efisien dalam proses pembangunan kalau tidak ingin bangsa ini kalah bersaing dalam menjalani era globalisasi tersebut.

Berbicara mengenai kualitas sumber daya manusia, pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan investasi dalam pengembangan sumber daya manusia, dimana peningkatan kecakapan dan kemampuan diyakini sebagai faktor pendukung upaya manusia dalam mengarungi kehidupan yang penuh dengan ketidakpastian. Dalam kerangka inilah pendidikan diperlukan dan dipandang sebagai kebutuhan dasar bagi masyarakat yang ingin maju dan berkembang.

Bahkan Allah swt. meninggikan beberapa derajat orang yang berilmu pengetahuan sebagaimana terdapat dalam penggalan al-Qur'an surah al-Mujadalah ayat 11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Pada penggalan ayat diatas dijelaskan bahwa Allah swt. akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan, baik itu ilmu pengetahuan umum maupun ilmu pengetahuan agama.

Pendidikan memang memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Karena tanpa pendidikan negara tidak akan maju dan perkembangan IPTEK akan terhambat. Oleh sebab itu, pendidikan menjadi tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat, dan pemerintah demi terciptanya generasi penerus yang bermartabat.

Mengingat betapa pentingnya belajar bagi jenjang pendidikan khususnya di Indonesia, maka pemerintah mengadakan program wajib belajar 9 tahun bagi seluruh anak Indonesia. Dimana sistem pendidikan di Indonesia diatur dalam UU RI No.20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang berbunyi:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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.¹

¹Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan penjelasannya*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), h. 7.

Ilmu pengetahuan sangat berguna dalam menjalani kehidupan dan matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan. Matematika merupakan ilmu dasar dan sudah diajarkan sejak dini kepada anak-anak. Mulai dari SD/MI sampai tingkat perguruan tinggi. Pentingnya belajar matematika di antaranya dinyatakan dalam penggalan al-qur'an Surah al-Isra ayat 12:

وَلِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ ۚ

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang di ajarkan di sekolah dasar mempunyai posisi yang sangat penting, sebab di samping dapat memberi bekal kemampuan berhitung, juga dapat memberi bekal kemampuan bernalar. Pada pendidikan dasar, matematika tergolong mata pelajaran yang dirasakan sulit bagi siswa, karena matematika ditinjau dari segi objeknya bukanlah merupakan objek konkret, tetapi merupakan benda pikiran.

Madrasah Ibtidayah merupakan lembaga pendidikan dasar yang bernaung dibawah kementerian agama dengan mengemban misi dalam memberikan kontribusi untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Melalui kegiatan pembelajaran, siswa madrasah ibtidayah harus dibekali dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan dasar sebagai prasyarat untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan tersebut pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan kurikulum 2006 (KTSP) menyatakan salah satu standar kompetensi matematika di sekolah dasar kelas 3 adalah “melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka” dan kompetensi dasarnya “melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka”. Dari amanat kurikulum tersebut maka siswa diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan

operasi perkalian dan dapat menggunakannya dalam pemecahan masalah tidak hanya sampai pemahaman konsep tetapi sampai tingkat keterampilan konsep, namun kenyataannya banyak siswa SD yang tidak hafal perkalian dasar 1 sampai 9, padahal kemampuan menguasai perkalian dasar tersebut sangat penting sebagai prasyarat pembelajaran matematika selanjutnya yang lebih kompleks.

Tujuan untuk melakukan pembinaan keterampilan perkalian ini berkaitan dengan temuan dan keluhan dari para guru yang menyebutkan bahwa siswa masih belum hafal perkalian, meskipun sudah kelas V bahkan kelas VI SD. Apabila anak tidak hafal perkalian, akan berdampak pada penyelesaian perkalian susun kebawah, baik cara pendek maupun cara panjang.

Allah SWT. telah mensiratkan konsep perkalian dalam beberapa firmannya di dalam al-Qur'an, di antaranya adalah surah al-An'am ayat 160:

مَنْ جَاءَ بِالْحَسَنَةِ فَلَهُ عَشْرُ مَثَالٍ^ط وَمَنْ جَاءَ بِالسَّيِّئَةِ فَلَا يُجْزَى إِلَّا مِثْلُهَا
وَهُمْ لَا يُظْلَمُونَ

Ayat ini memuat konsep operasi perkalian sepuluh yaitu setiap amal kebaikan akan dibalas dengan sepuluh dan operasi perkalian satu, yaitu setiap amal kejahatan akan dibalas satu.

Kegiatan membina keterampilan merupakan tahapan akhir dari rangkaian kegiatan pembelajaran untuk suatu bahasan tertentu, yaitu setelah melalui tahapan penanaman konsep (konsep baru) dan pemahaman konsep (pengembangan dari konsep baru). Maksud utama dari kegiatan pembinaan keterampilan adalah untuk membiasakan dan melatih anak agar cepat dan tepat (benar) dalam mengingat dan

menggunakan konsep, rumus, dan algoritma ataupun teknik pemecahan masalah. Bentuk-bentuk kegiatan pembinaan keterampilan antara lain dapat berupa: mencongak, permainan, memberi pertanyaan secara acak dan tak terduga, maupun menghafal.

Ada beberapa faktor mengapa siswa kurang terampil dalam menggunakan konsep perkalian dengan baik, salah satunya adalah cara mengajar guru. Guru cenderung mengajarkan siswa hanya sampai batas penanaman dan pemahaman konsep saja. Sehingga berdampak pada kurang hafalnya siswa dalam perkalian.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan tindakan yang dapat membantu siswa untuk lebih terampil dalam menggunakan konsep perkalian sebagai prasyarat pembelajaran matematika selanjutnya. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Sedangkan di sekolah MIN Anjir Muara Kota Tengah sendiri masih kurangnya ketersediaan media maupun alat peraga matematika. Khususnya untuk menunjang pembinaan keterampilan perkalian hanya berwujud tabel perkalian. Pemanfaatan media dan alat peraga tersebut juga belum optimal. Karena kurangnya media pembelajaran yang menunjang ini menyebabkan keberhasilan pembelajaran yang kurang maksimal.

Media yang dapat membantu dalam pembinaan keterampilan perkalian ini adalah dengan menggunakan media permainan *tic tac toe* perkalian. Menurut hasil penelitian dari Warsito, “Permainan *tic tac toe* yang efektif dan praktis untuk membantu siswa SD mengkonstruksi keterampilan konsep fakta dasar perkalian,” menunjukkan telah berhasil mengembangkan media permainan pelangi *tic tac toe* yang dapat digunakan siswa untuk bermain sambil belajar dengan aspek keefektifan

dan kepraktisan media pada kriteria baik, sehingga media yang dikembangkan ini diharapkan mampu meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran matematika pada umumnya.²

Berdasarkan penelitian dari Winne Juliyanti, “Efektivitas penggunaan media permainan *Tic Tac Toe* dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jerman siswa kelas XI SMA Angkasa Bandung,” menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa sebelum menggunakan media permainan *Tic Tac Toe* berada pada kategori cukup namun setelah menggunakan media permainan *Tic Tac Toe* berada pada kategori sangat baik. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum menggunakan media permainan *Tic Tac Toe* dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan *Tic Tac Toe*. Dengan kata lain media permainan *Tic Tac Toe* efektif digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jerman.³

Berdasarkan penelitian dari Yuliana Eka Pratiwi yang berjudul penggunaan media permainan *Tic-Tac-Toe* melalui model pengajaran langsung dalam pembelajaran menyimak Bahasa Perancis di SMA menunjukkan bahwa media permainan *Tic-Tac-Toe* ini dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak bahasa Perancis.⁴

²Warsito, “Permainan *Tic Tac Toe* yang Efektif dan Praktis untuk Membantu Siswa SD Mengkonstruksi Keterampilan Konsep Fakta Dasar Perkalian”, Penelitian Pengembangan, *Jurnal*, (Semarang: P4TK, 2013), h. 1 t.d

³Winne Juliyanti, “Efektivitas Penggunaan Media Permainan *Tic Tac Toe* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Angkasa Bandung”, *Skripsi*, (Bandung: UPI, 2013), h. i t.d

⁴Yuliana Eka Pratiwi, “Penggunaan Media Permainan *Tic-Tac-Toe* melalui Model Pengajaran Langsung dalam Pembelajaran Menyimak Bahasa Perancis di SMA”, *Skripsi*, (Bandung: UPI, 2014), h. i t.d

Tic tac toe adalah model permainan kompetisi satu lawan satu yang menggunakan petak-petak permainan yang biasanya dimainkan dengan indikator pemenangnya adalah pemain yang dapat menguasai 3 petak berurutan baik horisontal, vertikal maupun diagonal. Terdapat 5 level dalam permainan dan untuk membedakan level digunakan warna pelangi. Dengan media pembelajaran ini diharapkan dapat menarik minat siswa untuk belajar dan dapat membantu kesulitan siswa dalam mempelajari perkalian, sehingga aktivitas dan prestasi belajar siswa akan meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: “Penggunaan Media Permainan *Tic Tac Toe* Perkalian pada Siswa di Kelas III MIN Anjir Muara Kota Tengah Kecamatan Anjir Muara Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang dihadapi dalam penulisan ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan *tic tac toe* perkalian pada siswa di kelas III MIN Anjir Muara Kota Tengah Kecamatan Anjir Muara Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan tahun pelajaran 2015/2016?
2. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan media permainan *tic tac toe* perkalian pada siswa di kelas III MIN Anjir Muara Kota Tengah Kecamatan Anjir Muara Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan tahun pelajaran 2015/2016?

3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media permainan *tic tac toe* perkalian dan hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan media permainan *tic tac toe* perkalian pada siswa di kelas III MIN Anjir Muara Kota Tengah Kecamatan Anjir Muara Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan tahun pelajaran 2015/2016?

C. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

Untuk memperjelas pengertian judul di atas, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa).⁵ Media pembelajaran yang akan diteliti adalah media permainan *tic tac toe* perkalian. Media permainan *tic tac toe* perkalian ini merupakan media yang berupa permainan *tic tac toe* tujuannya untuk membantu siswa menghafalkan perkalian terutama perkalian dasar. Permainan *tic tac toe* merupakan permainan klasik berjenis permainan papan dengan papan permainan berukuran 40 x 40 cm yang memiliki petak 6x6. Kemudian terdapat pipa sebagai penanda yang ditempatkan diatas petak-petak pada papan permainan.

⁵Zainal Aqib, *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), h. 50.

- b. Perkalian adalah penjumlahan berulang dari bilangan yang sama.⁶

Perkalian yang dimaksud dikelas III MI ini adalah perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka.

2. Lingkup Pembahasan

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka batasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- a. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas III MIN Anjir Muara Kota Tengah.
- b. Penelitian dilaksanakan menggunakan media permainan *tic tac toe* perkalian.
- c. Penelitian dilakukan materi perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka.
- d. Hasil belajar siswa dilihat dari nilai tes akhir materi perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan *tic tac toe* perkalian pada siswa di kelas III MIN Anjir Muara Kota Tengah Kecamatan Anjir Muara Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan tahun pelajaran 2015/2016.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan media permainan *tic tac toe* perkalian pada siswa di kelas III MIN Anjir Muara Kota Tengah

⁶Putri dan Siregar, *Matematika untuk Siswa SD/MI Kelas III*, (Jakarta: CV. Titian Ilmu, 2009), h. 32.

Kecamatan Anjir Muara Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan tahun pelajaran 2015/2016.

3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media permainan *tic tac toe* perkalian dan hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan media permainan *tic tac toe* perkalian pada siswa di kelas III MIN Anjir Muara Kota Tengah Kecamatan Anjir Muara Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan tahun pelajaran 2015/2016.

E. Kegunaan (Signifikansi) Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan bisa diambil dari penelitian ini adalah:

1. Bahan masukan bagi lembaga pendidikan tempat penelitian dalam meningkatkan mutu pendidikan dan penguasaan terhadap mata pelajaran matematika yang menggunakan media pembelajaran.
2. Sebagai bahan informasi bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran sehingga dapat membantu pembelajaran matematika untuk mencapai tujuan yang maksimal.
3. Sebagai bahan informasi bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka.
4. Sebagai langkah awal bagi peneliti berikutnya untuk mengadakan penelitian lebih mendalam.
5. Untuk menambah khazanah perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan serta perpustakaan Pusat IAIN Antasari Banjarmasin.

F. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa alasan yang mendasari penulis mengangkat judul diatas, yaitu:

1. Mengingat pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran matematika sebagai acuan guru dalam upaya mencapai tujuan yang diinginkan dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Penulis ingin mencoba menggunakan media permainan *tic tac toe* perkalian dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Berdasarkan pengalaman penulis bahwa masih banyaknya siswa MI/SD yang tidak hafal perkalian khususnya perkalian dasar, padahal kemampuan menguasai perkalian sangat penting sebagai prasyarat pembelajaran matematika selanjutnya yang lebih kompleks.
4. Penulis ingin mengetahui keterampilan siswa antara yang menggunakan media permainan *tic tac toe* perkalian dengan tanpa menggunakan media permainan *tic tac toe* perkalian.
5. Sepengetahuan penulis belum ada yang meneliti masalah ini di lokasi yang sama.

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

- a. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual, dan usia yang relatif sama.
- b. Dengan dilaksanakannya media dalam pembelajaran akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

- c. Materi diajarkan sesuai dengan KTSP 2006 yang berlaku.
- d. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

2. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diambil dalam penelitian ini yaitu:

- a. H_a = terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media permainan *tic tac toe* perkalian dan tanpa menggunakan media permainan *tic tac toe* perkalian.
- b. H_0 = tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media permainan *tic tac toe* perkalian dan tanpa menggunakan media permainan *tic tac toe* perkalian.

H. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sistematika penelitian yang terdiri dari lima bab dan masing-masing bab terdiri dari beberapa subbab yakni sebagai berikut:

Bab I pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional dan lingkup pembahasan, tujuan penelitian, kegunaan (signifikansi) penelitian, alasan memilih judul, anggapan dasar dan hipotesis, dan sistematika penulisan.

Bab II landasan teori tentang belajar matematika, media pembelajaran, pengajaran matematika di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah, dan media permainan *tic tac toe* perkalian.

Bab III metode penelitian berisi jenis penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, desain pengukuran, desain penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV penyajian data dan analisis berisi deskripsi data madrasah ibtidaiyah negeri Anjir Muara Kota Tengah, pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol, deskripsi kemampuan awal siswa, uji beda kemampuan awal siswa, deskripsi hasil belajar siswa, uji beda hasil belajar siswa, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V penutup berisi simpulan dan saran-saran.