

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pondasi utama dalam mengembangkan peradaban manusia. Menurut Coser, dkk. “*Education is the deliberate, formal transfer of knowledge, skill and values from one person to another*”.¹ Sedangkan menurut Webster “*Education is the process of training and developing the knowledge, skill, mind, character etc especially by formal schooling*”.² Oleh karena itu, pendidikan mempunyai pengertian bimbingan atau pertolongan yang diberikan secara sengaja kepada anak oleh orang dewasa sehingga ia menjadi dewasa. Pendidik memiliki pengertian usaha yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat penghidupan yang lebih tinggi.

Menurut UU No. 20 Th. 2003 pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.³

Menurut UU No. 20 Th. 2003 pasal 3 pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa,

¹ Coser, dkk., *Introduction to Sociology*, (Florida: Harcourt Brace Jovanovich, 1983), h.380

² Webster’s, *New World Dictionary*, (New York: The World Publishing Coy, 1961), h. 461

³ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 1-2

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.⁴

Berdasarkan beberapa pengertian pendidikan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa secara sengaja kepada anak untuk perkembangan anak menjadi dewasa dan terdidik serta agar anak cakap dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri.

Guru merupakan kunci utama dalam kemajuan pendidikan dan berada di posisi paling sentral dalam setiap perubahan pendidikan. Menurut “UU No. 14 Th. 2005 pasal 1 guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.⁵” Didalam kelas, guru memiliki tanggung jawab dalam mengelola dan mengatur kegiatan pembelajaran yang berkualitas.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, kompleksnya masalah kehidupan menuntut sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetisi dalam persaingan global. Selain perkembangan yang diperlukan kemampuan untuk memperoleh, mengelola, sumber daya yang ada sehingga dapat bertahan pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.

⁴ Departemen Pendidikan Nasional, *UU No. 20 Th. 2003 tentang SISDIKNAS*, (Bandung: Citra Umbara, 2010), h. 6

⁵ Departemen Pendidikan Nasional, *UU No. 14 Th. 2005 tentang guru dan dosen*, (Bandung: Citra Umbara, 2014), h. 3

Sebagaimana Allah telah berfirman dalam Q.S. ar-Ra'd ayat 11 berikut:

لَهُر مُعَقَّبَتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ ۖ تَحَفُّظُونَهُ ۚ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ ۗ إِنَّ
 اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا
 فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ ۚ مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah menyerukan agar manusia selalu berusaha merubah keadaan dengan akal, pikiran, dan potensi yang dimilikinya, sehingga dapat keluar dari situasi buruk menuju situasi yang lebih baik.⁶

Profesionalisme guru sangat diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut Greta G. Morine-Dersheimer “A professional is a person who possesses some specialized knowledge and skills, can weigh alternatives and select from among a number of potentially productive actions one that is particularly appropriate in a given situation”.⁷ Kemampuan guru penting dalam hubungannya dengan kegiatan mengajar dan hasil belajar siswa, karena proses belajar mengajar dan hasil belajar yang diperoleh siswa tidak hanya ditentukan oleh sekolah, pola dan struktur serta isi kurikulumnya, tetapi juga ditentukan oleh kemampuan guru yang mengajar dalam membimbing siswa. Guru yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan, akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal.⁸

⁶ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsirannya Juz 13-14-15*, (Jakarta: Ferlia Citra Utama, 1997), h. 95

⁷ James M. Cooper, *Classroom Teaching Skill*, (Lexington: D.C. Heath and Company, 1990), h. 26

⁸ Daryono, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Yrama Widya, 2010), h. 204

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, sebagai seorang guru dituntut untuk mampu menyusun bahan ajar yang inovatif (bisa berwujud bahan ajar cetak, audio, audio-visual, ataupun bahan ajar interaktif), sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan peserta didik maupun perkembangan teknologi informasi. Akan tetapi, dalam proses pembelajaran tingkat madrasah ibtidaiyah (MI), masih banyak guru yang belum menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, padahal banyak media yang murah dan mudah dibuat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

Dalam setiap pembelajaran guru pasti menginginkan semua siswa mampu memahami pelajaran dengan baik. Begitu juga pada mata pelajaran matematika. Matematika adalah bidang studi yang dipelajari oleh semua siswa dari tingkat sekolah dasar hingga menengah bahkan juga di perguruan tinggi.⁹ Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat dibidang teknologi, informasi, dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang, dan matematika diskrit.¹⁰ Untuk mampu menguasai dan menciptakan teknologi dimasa depan maka diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

⁹ Mulyono Abdurrahman, *Anak berkesulitan belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 204

¹⁰ Departemen Pendidikan Nasional, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 134

Adapun pentingnya mempelajari matematika sejak dini terdapat dalam firman Allah dalam Q.S. Yunus ayat 5, sebagai berikut:

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا
عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ ۗ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ ۗ يُفَصِّلُ
الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ﴿٥﴾

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah menjadikan matahari dan bulan menurut perhitungan, mereka beredar menjalani garis edar sehingga manusia mudah menghitung peredarannya.¹¹ Oleh karena itu, pentingnya penggunaan rasio dalam penghitungan waktu. Untuk dapat mengasah rasio tersebut agar berpikir rasional maka diperlukan ilmu matematika.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik dari sekolah dasar. Hal ini dimaksudkan untuk membekali mereka dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan bekerja sama.¹² Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik memiliki kemampuan memperoleh, mengolah, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah dan tidak pasti.

Pada mata pelajaran matematika, keterampilan berhitung di MI merupakan kemampuan dasar dalam menyelesaikan persoalan-persoalan lebih lanjut, sehingga harus mendapat perhatian dari awal. Persoalan-persoalan yang timbul

¹¹ Universitas Islam Indonesia, *Al-Qur'an dan Tafsirnya Jilid IV Juz 10-11-12*, (Yogyakarta: Dana Bhakti Wakaf, 1998), h. 314

¹² Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Efektif*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), h. 411

khususnya bagi siswa salah satunya adalah kesulitan siswa pada materi matematika terutama pada perkalian. Banyak faktor yang menyebabkan siswa kurang menguasai mata pelajaran matematika diantaranya adalah kurang minat terhadap mata pelajaran matematika. Matematika menjadi mata pelajaran yang kurang menarik bagi siswa, sehingga sebagian siswa menganggap bahwa matematika menjadi pelajaran yang sangat sulit sehingga berpengaruh terhadap interaksi pada proses pembelajaran. Untuk itu, peran media diperlukan dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media dapat memberikan pengalaman nyata bagi siswa dan membuat pembelajaran matematika lebih menyenangkan bagi siswa MI. Media juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir konkret serta dapat meningkatkan keterampilan psikomotorik dalam pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di MI Al-Istiqamah Banjarmasin banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian. Salah satu permasalahan yang diidentifikasi peneliti adalah media yang digunakan belum optimal membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep dan mengoperasikan perkalian. Salah satu media tersebut adalah media dakon. Media dakon merupakan media yang efektif dan efisien digunakan untuk memahami konsep perkalian.

Dakon adalah suatu permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak. Namun dilihat dari filosofi permainan dakon pada hakikatnya permainan ini mengajarkan anak untuk berhitung. Oleh karena itu, dakon dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Dengan media dakon tersebut anak

diajak untuk berpikir konkret, sehingga anak akan lebih mudah memahami konsep perkalian. Selain itu, media ini murah dan mudah dalam penggunaan. Dengan kelebihanannya, media dakon dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep perkalian.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam skripsi ini dengan judul **“Pengaruh penggunaan media dakon terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MI Al-Istiqamah Banjarmasin.”**

B. Definisi Operasional

Agar menghindari kesulitan dalam menafsirkan judul penelitian diatas maka peneliti merasa perlu menegaskan sebagai berikut.

1. Media dakon adalah media yang diambil dari permainan tradisional yang berkembang sejak dulu, yaitu permainan dakon atau yang sering disebut dengan congklak. Media ini digunakan dengan menggunakan tanah yang telah dibuat lubang dengan ukuran tertentu atau bisa menggunakan dakon plastik yang telah disediakan di toko mainan. Dakon menggunakan batu atau biji-bijian baik itu yang terbuat dari plastik maupun biji asli.¹³ Biji-biji tersebut digunakan untuk menghitung operasi perkalian. Penggunaan media dakon dalam judul diatas adalah penggunaan atau pemakaian media sebagai alat bantu pembelajaran yang berupa lubang-lubang yang diisi

¹³ Kompasiana, “Mendekatkan Anak pada Matematika melalui Sebelas Ragam Permainan Kreatif”, http://www.kompasiana.com/domingos/mendekatkan-anak-pada-matematika-melalui-sebelas-ragam-permainan-kreatif_5528717ff17e61a74f8b45c4, 4 oktober 2015

oleh biji-biji dakon untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran matematika.

2. Hasil belajar yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah hasil tes siswa (kelas kontrol dan kelas eksperimen) pada kelas II semester II tentang operasi perkalian bilangan bulat.

Berdasarkan uraian diatas, maka yang dimaksud judul tersebut adalah suatu penelitian berupa seberapa besar pengaruh penggunaan media dakon dalam meningkatkan hasil belajar kelas II semester II untuk mengoperasikan perkalian dengan benar sesuai dengan materi yang di ajarkan pada mata pelajaran matematika di MI Al-Istiqamah Banjarmasin Tahun 2015/2016.

C. Identifikasi Masalah

Memperhatikan permasalahan yang dihadapi diatas, kondisi yang saat ini adalah:

1. Matematika adalah bagian dari keterampilan berhitung yang merupakan dasar dalam menyelesaikan persoalan-persoalan lebih lanjut.
2. Kesulitan siswa dalam mengoperasikan perkalian.
3. Kurangnya minat siswa dalam belajar karena teknik yang digunakan dalam pembelajaran yang bersifat konvensional.
4. Rendahnya kualitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran matematika saat ini.
5. Penggunaan media dakon belum pernah digunakan di MI Al-Istiqamah.

D. Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka ditetapkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Apakah media dakon dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media dakon terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika?

E. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan peneliti memilih judul tersebut adalah sebagai berikut.

1. Mengingat matematika merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki peserta didik untuk melanjutkan kejenjang berikutnya.
2. Berdasarkan informasi yang didapat peneliti bahwa hal cukup sulit dalam belajar matematika karena kurangnya pemahaman siswa dalam mengoperasikan perkalian.
3. Dalam pembelajaran mengoperasikan perkalian biasanya guru hanya menyampaikan materi dengan cara biasa tanpa menggunakan media, padahal banyak media murah dan mudah digunakan dalam pembelajaran agar pembelajaran menyenangkan serta siswa lebih termotivasi dalam belajar.
4. Mengetahui media dakon dalam pembelajaran matematika apakah mampu meningkatkan kemampuan siswa mengoperasikan perkalian.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui penggunaan media dakon terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media dakon terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji kebenarannya, atau dapat diartikan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.¹⁴ Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Terdapat dua jenis hipotesis yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nihil (H_0). Hipotesis alternatif (H_a) adalah hipotesis yang akan diuji dinyatakan dalam kalimat positif, sedangkan hipotesis nol (H_0) dinyatakan dalam kalimat negatif. Adapun hipotesis yang penulis rumuskan dalam penelitian ini bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti menduga bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media dakon terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MI Al-Istiqamah Banjarmasin.

¹⁴ Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif (Teori dan Aplikasi)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 76

H. Signifikasi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan nantinya memberikan manfaat antara lain sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan, khususnya teori belajar mengajar matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah

- 1) Hasil penelitian ini sebagai umpan balik untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran matematika.
- 2) Meningkatkan kualitas sekolah melalui prestasi belajar siswa dan kinerja guru matematika.

b. Guru

- 1) Sebagai bahan perbandingan untuk melakukan kegiatan pembelajaran ke arah yang lebih baik.
- 2) Dapat menjadi media pembelajaran yang tepat dan bersifat variatif.
- 3) Memudahkan pelaksanaan pembelajaran matematika pada waktu yang akan datang.
- 4) Guru dapat mengembangkan pemahaman operasi hitung perkalian pada siswa.
- 5) Dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

c. Siswa

- 1) Menumbuhkan semangat belajar siswa terutama pada operasi perkalian.
- 2) Meningkatkan kemampuan siswa mengoperasikan perkalian.
- 3) Memotivasi siswa dan membuat menjadi pembelajaran menyenangkan.

d. Penelitian Selanjutnya

- 1) Mempermudah bagi peneliti selanjutnya yang mau meneliti penggunaan media dakon.
- 2) Sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab, yaitu:

Bab I, pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, definisi operasional, identifikasi masalah, rumusan masalah, alasan memilih judul, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, signifikansi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II, landasan teori yang memuat pengertian belajar dan pembelajaran, hakikat pembelajaran matematika di SD/MI, pembelajaran operasi perkalian di SD/MI, hasil belajar dalam pembelajaran matematika, pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, hakikat media dakon dan pengaruh penggunaan media dalam pembelajaran.

Bab III, metode penelitian yang berisi jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, data dan sumber, pelaksanaan penelitian, tes pengumpulan data, langkah-langkah (skenario) eksperimen, instrumen penelitian, dan analisis data.

Bab IV, laporan hasil penelitian yang berisi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, dan analisis data.

Bab V, penutup yang berisi simpulan dan saran.