

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hampir semua orang dikenai pendidikan dan melaksanakan pendidikan, sebab pendidikan tidak pernah terpisah dengan kehidupan manusia. Anak-anak menerima pendidikan dari orang tuanya dan manakala anak-anak ini sudah dewasa dan berkeluarga mereka juga akan mendidik anak-anaknya. Begitu pula di sekolah dan perguruan tinggi, para siswa dan mahasiswa dididik oleh guru dan dosen. Pendidikan adalah khas milik dan alat manusia, tidak ada makhluk lain yang membutuhkan pendidikan.¹

Pendidikan menurut Undang-Undang No 20 tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Tujuan pendidikan tercantum dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 yang berbunyi:

¹Made Pidarta, Landasan Kependidikan “*Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*”, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 1.

²Direktorat jenderal pendidikan islam departemen agama RI, *Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI*, (Jakarta: Direktorat jenderal pendidikan islam departemen agama RI, 2006), h. 5.

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat 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.³

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dan merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan, karena tanpa adanya pendidikan negara tidak akan maju dan berkembang. Ajaran agama islam juga sangat memperhatikan masalah pendidikan sebagaimana dalam Firman Allah SWT dalam surah Al-Mujadalah ayat 11, sebagai berikut :

.....يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ.....

Maksud ayat diatas adalah Allah SWT akan mengangkat orang-orang mukmin yang melaksanakan segala perintah-Nya dan perintah Rasul-Nya dengan memberikan kedudukan yang khusus, baik dari segi pahala maupun keridhaan-Nya.⁴ Hal ini dapat menjadi dorongan bagi manusia bahwa orang yang mempunyai pengetahuan yang luas akan diangkat harkat dan martabatnya dimata Allah Swt karena dengan pengetahuan itulah manusia dapat membedakan mana perbuatan baik dan mana perbuatan buruk.

Menurut Undang-Undang nomor I Bab VI pasal 13, jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling

³Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Karya Gemilang, 2009), h. 63.

⁴Abuddin Nata, *Tafsir Ayat-ayat Pendidikan (Tafsir Al Ayat Aj-Tarbawiy)*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2008), h. 154.

melengkapi dan memperkaya.⁵ Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.⁶ Pada pendidikan formal inilah anak mulai mempelajari mata pelajaran yang umumnya diajarkan di sekolah seperti mempelajari Matematika.

Matematika adalah cabang pengetahuan eksak dan terorganisasi, sebagai ilmu tentang keluasaan atau pengukuran dan letak, sebagai ilmu tentang bilangan-bilangan dan hubungan-hubungannya, matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur, dan hubungannya yang diatur menurut urutan yang logis, matematika adalah ilmu deduktif yang tidak menerima generalisasi yang didasarkan pada observasi (induktif) tetapi diterima generalisasi yang didasarkan kepada pembuktian secara deduktif dan sebagai ilmu tentang struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan keunsur yang didefinisikan serta sebagai ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan besaran.⁷ Matematika menurut Ismail dkk adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat.⁸

⁵Direktorat jenderal pendidikan islam departemen agama RI, *Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI*, *op.cit.*, h. 13.

⁶*Ibid.*, h. 6.

⁷Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 47-48.

⁸*Ibid.*, h. 49.

Salah satu konsep matematika yang tertuang dalam Al-qur'an tentang bilangan pecahan mengenai pembagian harta waris, sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nisaa ayat 11, sebagai berikut:

يُوصِيكُمُ اللَّهُ فِي أَوْلَادِكُمْ لِلذَّكَرِ مِثْلُ حَظِّ الْأُنثَيَيْنِ ۗ فَإِن كُنَّ نِسَاءً فَوْقَ اثْنَتَيْنِ فَلَهُنَّ ثُلُثَا مَا تَرَكَ ۗ وَإِن كَانَتْ وَاحِدَةً فَلَهَا النِّصْفُ ۗ

Ayat diatas menunjukkan bahwa dalam ilmu matematika bilangan pecahan sangat penting untuk dipelajari dan diterapkan dalam kehidupan sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan yang berkaitan dengan kehidupan sosial.

Ada banyak alasan tentang perlunya siswa belajar matematika. Cornelius (1982:38) mengemukakan lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan sarana berpikir yang jelas dan logis, sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.⁹

Mengingat pentingnya peranan matematika, guru harus berusaha agar siswa dapat menyenangi pelajaran matematika dan memperoleh hasil belajar matematika yang memuaskan. Hal ini merupakan sebuah kondisi yang menantang bagi guru untuk dapat melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa merasa senang belajar matematika dan dapat memahami konsep dengan mudah sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan nilai matematika yang

⁹Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 20.

diperoleh siswa. Sebagai seorang pendidik guru berpeluang merancang kegiatan pembelajaran yang lebih baik dari waktu ke waktu. Guru adalah faktor utama yang mengetahui dengan pasti bagaimana kondisi siswa sehingga dengan demikian guru dapat mencari solusi permasalahan pembelajaran matematika yang dihadapi di kelas tersebut.¹⁰

Selanjutnya, masih banyaknya guru yang mengajar menggunakan metode ceramah, metode ceramah yang diberikan selama ini membuat siswa tidak dapat mengkonstruksi ilmu yang diperoleh dari diri dan pengalamannya sendiri, sehingga pengetahuan yang didapat siswa dari guru sifatnya hanya berlangsung sementara dan tidak melekat dalam pikiran siswa, perhatian siswa pun sedikit sekali selama proses pelajaran dan tetap pasif, kalau setiap ganti pokok bahasan matematika digunakan metode ceramah maka dikatakan peserta didik menguasai verbalistik yaitu tahu kata-kata tetapi tidak mengenal maknanya.¹¹

Kesan yang selama ini terjadi bahwa siswa sering menjadi objek yang dipersalahkan ketika tidak mampu menyerap pelajaran. Sehingga berbagai predikat pun selalu diberikan kepada siswa misalnya pemalas, tidak memperhatikan penjelasan guru, nakal, bodoh, dan lain-lain. Padahal boleh jadi penyebab ketidakmampuan siswa dalam menyerap pelajaran yang diberikan bermula dari proses pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan. Sebagai

¹⁰Rusnida Erliyanti, *Asyiknya Kartu Sobat Matematika*, (Banjarmasin: Banjarmasin Post, 2015)

¹¹Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, *op.cit.*, h. 261-263.

akibatnya siswa menjadi malas dan tidak tertarik terhadap materi yang disampaikan.¹²

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 28 Januari 2016 terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas, peneliti menemukan bahwa keterlibatan dan keaktifan siswa kelas IV dalam proses belajar mengajar masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru menjelaskan materi pelajaran, memberi contoh, siswa mencatat, mengerjakan latihan, dan diakhir pelajaran diberikan pekerjaan rumah (PR), pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif dan peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran masih sangat kurang. Pada tahun pelajaran 2014/2015 nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas IV B SDN Kebun Bunga 5 Banjarmasin pada materi operasi bilangan pecahan sebesar 69,25 yang mana tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu 75.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas IV B SDN Kebun Bunga 5 Banjarmasin, mereka masih merasa kesulitan dalam memahami konsep operasi bilangan pecahan, ditambah lagi siswa beranggapan bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit, menakutkan dan membosankan diantara berbagai faktor yang memicu hal ini adalah proses pembelajaran yang kurang menarik, motivasi yang kurang, tidak adanya media dalam pembelajaran serta masih banyaknya guru yang mengajar menggunakan metode ceramah. Hal

¹²Muhammad Abduh, *Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan*, (<http://sumsel.kemenag.go.id/file/file/TULISAN/jgri1331699416>), diakses tanggal 30 September 2015 pukul 11:21.

ini, mengakibatkan siswa tidak aktif dan tidak terlibat dalam pembelajaran dan seharusnya pembelajaran matematika dapat disajikan secara lebih menarik.

Pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang menyenangkan hati sehingga siswa mau memerhatikan.¹³ Pembelajaran yang menarik bukanlah sekedar menyenangkan yang tanpa target, tetapi ada sesuatu yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran, yaitu pengetahuan atau keterampilan baru. Jadi, pembelajaran yang menarik harus membuat siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, dengan cara yang mudah, cepat, dan menyenangkan. Pembelajaran yang menarik dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan beban psikologi siswa. Selain itu, dapat mengefektifkan sekaligus mengefisienkan aktivitas belajar-mengajar di kelas.¹⁴ Langkah yang dapat dilakukan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan adalah dengan mengembangkan metode mengajar yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, dengan pemilihan metode pembelajaran yang tepat, diharapkan guru dapat menyampaikan materi matematika secara lebih interaktif, menarik dan menyenangkan, sehingga siswa akan semakin mudah menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan diharapkan akan memberi pengaruh baik terhadap hasil belajar siswa.¹⁵ Karena, hasil belajar dapat menjadi acuan bagi seorang guru untuk mengetahui apakah metode yang digunakan sudah tepat atau

¹³Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif: Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), h. 32.

¹⁴*Ibid.*, h. 3.

¹⁵Ali Hamzah dan Muhlissarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika, op.cit.*, h. 261-263.

belum. Metode pembelajaran yang tepat bisa membantu para siswa memahami pelajaran secara lebih mudah dan menyenangkan¹⁶, sedangkan metode pembelajaran yang tidak tepat dapat berakibat pada terhambatnya proses belajar siswa, bahkan gagalnya para siswa dalam menangkap substansi ilmu yang diajarkan.¹⁷

Beranjak dari hal tersebut, sudah saatnya guru untuk merubah paradigma mengajar yang masih bersifat *teacher-centred* menjadi *student-centred* yang menyenangkan. Apalagi hal tersebut memang sudah diamanatkan Undang-undang No. 20 pasal 40 ayat 2 yaitu guru dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Sementara itu, Peraturan Pemerintah No.19 pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologi siswa.¹⁸

Dengan demikian diperlukan sebuah inovasi atau metode pembelajaran untuk mengubah rasa tidak suka menjadi sesuatu hal yang menyenangkan, untuk membangkitkan minat siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat, salah

¹⁶Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajar Eksakta pada Murid*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), h. 6.

¹⁷ *Ibid.*, h. 11.

¹⁸ *Ibid.*, h. 264.

satu solusinya adalah belajar matematika sambil bermain. Dengan bermain, anak dapat mengaktualisasi kemampuan dirinya dengan keadaan gembira.¹⁹

Metode belajar sambil bermain disebut juga dengan metode permainan. Salah satu metode permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah metode permainan triomino. Metode permainan triomino adalah cara yang dilakukan guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik melalui permainan triomino. Metode permainan triomino akan membantu siswa kelas IV untuk belajar operasi bilangan pecahan. Metode permainan triomino ini digunakan supaya siswa dapat menyukai materi yang diberikan karena proses belajar didesain lebih akrab, dinamis, menekankan hal-hal yang bersifat menyenangkan.

Dave Meier menuliskan bahwa menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti membuat suasana ribut atau huru-hura. Ini tidak ada hubungan dengan kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. Kegembiraan disini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi yang dipelajari), dan nilai yang membahagiakan dalam diri siswa. Bahkan pada kalimat berikutnya *Meier* menegaskan bahwa penciptaan kegembiraan jauh lebih penting daripada segala teknik metode maupun media yang digunakan.²⁰

¹⁹Lisnawaty Simanjuntak dkk, *Metode Mengajar Matematika*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1992), h. 200.

²⁰Nasuprawoto, *Seperti Apa Pembelajaran yang Menyenangkan*, (<http://www.kompasiana.com/nasuprawoto/seperti-apa-pembelajaran-yang-menyenangkan>), diakses tanggal 30 September 2015 pukul 10.15.

Berdasarkan kesimpulan penelitian Khilmatun Nafis tahun 2012, bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar yang diberikan perlakuan dengan metode permainan triomino dibanding dengan yang diberi perlakuan menggunakan metode ceramah dan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan metode permainan triomino lebih baik dari pada menggunakan metode ceramah.²¹

Maka berdasarkan masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “PENGUNAAN METODE PERMAINAN TRIOMINO PADA PEMBELAJARAN OPERASI BILANGAN PECAHAN DI KELAS IV SDN KEBUN BUNGA 5 BANJARMASIN TAHUN PELAJARAN 2015/2016”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan di teliti yaitu :

1. Bagaimana penggunaan metode permainan triomino pada pembelajaran operasi bilangan pecahan di kelas IV SDN Kebun Bunga 5 Banjarmasin?

²¹Khilmatun Nafis, *Pengaruh Penerapan Metode Permainan Triomino Terhadap Hasil Belajar Matematika Tentang Pecahan Siswa kelas IV SD Se-Dabin IV Di Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus Tahun 2012*, (<http://dilib.uns.ac.id/dokumen/detail/28908/Pengaruh-Penerapan-Metode-Permainan-Triomino-Terhadap-Hasil-Belajar-Matematika-Tentang-Pecahan-Siswa-Kelas-Iv-Sd-Se-dabin-Iv-Di-Kecamatan-Mejobo-Kabupaten-Kudus-Tahun-2012>), diakses tanggal 30 September 2015 pukul 10:21.

2. Bagaimana hasil belajar matematika materi operasi bilangan pecahan dengan menggunakan metode permainan triomino di kelas IV SDN Kebun Bunga 5 Banjarmasin?
3. Bagaimana respon siswa kelas IV SDN Kebun Bunga 5 Banjarmasin terhadap metode permainan triomino pada pembelajaran operasi bilangan pecahan?

C. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasannya

1. Definisi Operasional

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

- a. Penggunaan dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, berasal dari kata guna yang ditambah awalan pe- dan akhiran -an yang berarti proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu, atau istilah lain dari pemakaian.²² Penggunaan yang dimaksud disini adalah penggunaan metode permainan triomino pada pembelajaran operasi bilangan pecahan di kelas IV SDN Kebun Bunga 5 Banjarmasin tahun pelajaran 2015/2016
- b. Metode permainan adalah suatu pemanasan atau penyegaran guna membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan penuh dengan antusias.²³ Metode permainan yang dimaksud adalah metode

²²Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 375.

²³Zaafarani Ariqah, *Bermain dalam Pembelajaran*, (<http://zaafaraniariqah.blogspot.com/2013/01/metode-permainan-dalam-pembelajaran.html>), diakses pada tanggal 7 Juni 2016 pukul 09.17.

permainan triomino pada pembelajaran operasi bilangan pecahan di kelas IV SDN Kebun Bunga 5 Banjarmasin.

- c. Triomino adalah permainan yang menggunakan kartu yang berbentuk segitiga dan didalam kartu tersebut terdapat 3 bagian, dimana masing-masing bagian terdiri dari angka-angka baik berupa bilangan bulat maupun berbentuk persamaan.²⁴
- d. Pembelajaran adalah suatu kombinasi tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk suatu tujuan.²⁵ Adapun pengertian pembelajaran matematika adalah proses belajar mengajar dengan menggunakan program sistematis dan seimbang dalam mengkombinasikan antara konsep, keterampilan dan pemecahan masalah.²⁶ Pembelajaran yang akan diajarkan dalam penelitian ini adalah bilangan pecahan yang terdapat dalam standar isi matematika kelas IV SD semester II
- e. Hasil belajar Matematika adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol. Hasil belajar matematika dalam penelitian ini adalah tes akhir.

²⁴Dyas Ayu Lupita, *Triomino Perkalian*, (<http://dyasayulupita.blogspot.co.id/2013/09/trimikal-triomino-perkalian-29.html>), diakses pada tanggal 7 juni 2016 pukul 10.06.

²⁵Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 57.

²⁶Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, *op.cit*, h. 275.

f. Operasi Bilangan Pecahan.

Pecahan merupakan bagian dari keseluruhan, pecahan adalah bilangan yang berbentuk $\frac{a}{b}$, dengan b tidak sama dengan 0 (nol). Pecahan $\frac{a}{b}$ dibaca a per b, dengan a dan b bilangan bulat, a disebut pembilang dan b disebut penyebut.²⁷

Operasi bilangan pecahan adalah materi dalam matematika yang diajarkan dikelas IV SD/MI. Operasi bilangan pecahan dalam penelitian ini adalah operasi penjumlahan, pengurangan dan campuran bilangan pecahan berpenyebut sama dan tidak sama.

g. Respon Siswa adalah perilaku yang lahir sebagai hasil masuknya stimulus yang diberikan guru kepada siswa.²⁸ Pada penelitian ini, yang dimaksud respon siswa adalah tanggapan siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan triomino.

2. Lingkup Pembahasan

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas ke pembahasan yang lain, maka lingkup pembahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

a. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas IV B Kebun Bunga 5 Banjarmasin tahun pelajaran 2015 / 2016.

²⁷Tim Bina Karya Guru, *Terampil Berhitung Matematika untuk SD kelas IV*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h.174.

²⁸Lisnawati Simanjuntak, *Metode Mengajar Matematika I*, *op.cit*, h. 77.

- b. Penelitian dilakukan dengan memberikan pengajaran dengan menggunakan metode permainan triomino di kelas IV B Kebun Bunga 5 Banjarmasin tahun pelajaran 2015 / 2016.
- c. Penelitian dilakukan pada materi operasi bilangan pecahan di kelas IV B Kebun Bunga 5 Banjarmasin tahun pelajaran 2015 / 2016.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan metode permainan triomino pada pembelajaran operasi bilangan pecahan di kelas IV SDN Kebun Bunga 5 Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika materi operasi bilangan pecahan dengan menggunakan metode permainan triomino di kelas IV SDN Kebun Bunga 5 Banjarmasin
3. Untuk mengetahui respon siswa kelas IV SDN Kebun Bunga 5 Banjarmasin terhadap metode permainan triomino pada pembelajaran operasi bilangan pecahan.

E. Kegunaan / Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Dapat menambah pengetahuan tentang penggunaan metode permainan triomino pada pembelajaran operasi bilangan pecahan di kelas IV SDN Kebun Bunga 5 Banjarmasin.

2. Metode permainan triomino dapat membantu siswa untuk membangkitkan rasa senang pada dirinya dalam belajar matematika sehingga hasil belajarnya meningkat.
3. Metode permainan triomino dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi konkrit.
4. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mempermudah guru matematika dalam memberi pelajaran kepada siswanya.
5. Sebagai masukan untuk memperbaiki dan mengatasi masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi dikelas dengan harapan agar diperoleh hasil belajar yang optimal demi kemajuan lembaga sekolah.

F. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan yang mendasari penulis sehingga tertarik untuk melakukan penelitian ini adalah:

1. Siswa beranggapan bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang paling sulit, menakutkan, menjemukan dan membosankan.
2. Siswa hanya dianggap sebagai subjek pendidikan, sehingga peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran masih sangat kurang.
3. Banyaknya guru yang menyampaikan pembelajaran matematika hanya menggunakan metode ceramah tidak mencoba menggunakan metode-metode pembelajaran yang lain agar membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan menyenangkan .

4. Sepengetahuan penulis di SDN Kebun Bunga 5 belum ada yang meneliti masalah ini dalam bentuk karya ilmiah.

G. Anggapan Dasar

Untuk mempermudah melakukan penelitian ini, peneliti mengansumsikan bahwa :

1. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual, dan usia yang relatif sama.
2. Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum.
3. Evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

H. Sistematika Penulisan

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

BAB I Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional dan lingkup pembahasan, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, alasan memilih judul, anggapan dasar dan hipotesis, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Teoritis tentang pengertian belajar dan hasil belajar matematika, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika, mata pelajaran matematika di SD, metode pembelajaran, metode permainan, triomino.

Bab III Metode Penelitian berisi jenis pendekatan, desain (metode) penelitian, objek penelitian, subjek penelitian, data, dan sumber data, teknik pengumpulan data, desain data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Penyajian Data dan Analisis berisi deskripsi lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran di kelas penelitian, deskripsi hasil belajar matematika siswa, deskripsi respon siswa dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup berisi simpulan dan saran.