

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.¹ Kemajuan suatu bangsa ditentukan dari bagaimana perkembangan pendidikan bagi anak bangsa itu. Masyarakat yang maju akan melahirkan kemajuan dalam bidang pembangunan, ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi, sosial, politik dan peradaban. Hal ini menunjukkan keberadaan pendidikan demikian pentingnya.

Pendidikan merupakan suatu aspek yang penting dalam perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Dalam Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pada pasal 31 ayat 1 yang berbunyi, “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan.²” Oleh karena itu, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dan menjadi perhatian khusus bagi pemerintah untuk mewujudkan negara yang lebih baik dan berpendidikan.

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

¹ Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2014), h. 1.

² Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan Ketetapan MPR RI Edisi Revisi. (Jakarta: Sekretariat Jenderal MPR RI, 2011), h. 175.

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

Adapun tujuan pendidikan menurut Islam adalah mewujudkan manusia yang berkepribadian muslim baik lahiriyah dan bathiniah yang mampu mengabdikan segala amal perbuatannya untuk mencapai keridhaan Allah Swt. Ajaran agama Islam sangat memperhatikan masalah pendidikan. Dalam Al-Qur'an surah Al-Alaq, dijelaskan tentang pentingnya pendidikan :

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)⁴

Dari kelima ayat tersebut dapat dipahami bahwa pendidikan adalah jalan yang dapat mengantarkan manusia mencapai derajat kemanusiaannya yang sempurna.⁵ Pernyataan ini merupakan dorongan bagi manusia agar menuntut ilmu karena orang yang mempunyai pengetahuan yang luas akan diangkat harkat dan martabatnya di mata Allah Swt. Sehingga dengan pengetahuan yang dimiliki itulah manusia dapat membedakan mana perbuatan baik dan mana perbuatan buruk.

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

⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Syaamil Cipta Media, 2005), h. 597.

⁵ Gojali N, *Manusia, Pendidikan, dan Sains*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2004), h. 135.

Menurut Undang-Undang nomor I bab VI pasal 13, jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya.⁶ Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.⁷ Pada pendidikan formal inilah anak mulai mempelajari mata pelajaran yang umumnya diajarkan di sekolah salah satunya mempelajari Matematika.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi, informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan Matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan Matematika diskrit, untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan yang kuat sejak dini.⁸

Matematika sebagai salah satu bagian dari ilmu pengetahuan, merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada semua tingkat pendidikan rendah sampai ke jenjang pendidikan tinggi. Berdasarkan masing-masing jenjang tersebut, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika sehingga wajar jika Matematika tidak banyak disenangi orang, bahkan ada yang merasa takut.

⁶ Direktorat jenderal pendidikan Islam departemen agama RI, *Undang –undang dan Peraturan Pemerintah R*, (Jakarta: Direktorat jenderal pendidikan islam departemen agama RI, 2006), h. 13.

⁷ *Ibid.*, h. 6.

⁸ BSNP, *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika*, (Depdiknas, Jakarta, 2007), h. 17.

Guru mendapat peran sekaligus tanggung jawab penting dalam mengembangkan pembelajaran Matematika dan memupus citra buruk mata pelajaran Matematika di mata siswa. Salah satu hal yang dibutuhkan para guru untuk tugas tersebut adalah metode dan media pembelajaran yang tepat, yang bisa membantu para siswa memahami pembelajaran Matematika secara lebih mudah dan menyenangkan.⁹

Dalam Al-Qur'an surah Ibrahim, dijelaskan tentang metode mengajar:

Dalam ayat ini, Allah memberikan gambaran kalimat tauhid dengan menggunakan perumpamaan benda konkret berupa pohon besar yang memiliki akar tunjang yang kuat dan ranting-ranting yang rimbun daunnya. Pembelajaran yang memberikan pemahaman dengan suatu benda konkret agar materi yang diajarkan itu lebih mudah dipahami bisa menggunakan perumpamaan atau ilustrasi. Untuk menggambarkan sesuatu yang abstrak dapat menggunakan alat peraga atau benda.¹⁰

Penggunaan metode sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Pemilihan metode tertentu juga akan mempengaruhi prestasi belajar siswa, sehingga diperlukan penggunaan metode yang tepat dalam proses pembelajarannya, salah satunya dalam pembelajaran Matematika. Salah satu cara untuk mengembangkan minat siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat solusinya adalah belajar Matematika sambil bermain, sehingga anak dapat mengaktualisasikan kemampuan

⁹ Matur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid*, (Jogjakarta: Divapress, 2013), h. 6.

¹⁰ Mahyuddin Barni, *Pendidikan Dalam Perspektif Al-Qur'an*, (Yogyakarta: Pustaka Prisma, 2011), h. 83.

dirinya dengan keadaan gembira. Salah satu metode permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran adalah metode permainan triomino.

Permainan kartu triomino merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dan melatih mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika dalam belajar Matematika, terutama untuk materi operasi hitung perkalian di kelas III Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar.

Kartu triomino juga digunakan untuk menghafal fakta dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian serta digunakan untuk menghafal bangun-bangun geometri. Selain itu, permainan kartu triomino pecahan ini diharapkan agar bisa menarik perhatian siswa, menyenangkan dan memberikan motivasi untuk belajar Matematika.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas III MIN 9 Banjar, peneliti menemukan bahwa pembelajaran Matematika sangat tidak disukai anak-anak dan merupakan pembelajaran yang sangat membosankan. Hal ini dikarenakan pembelajaran Matematika yang masih menekankan konsep-konsep yang terdapat di buku dan belum menggunakan metode pembelajaran yang tepat sehingga sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian Khilmatun Nafis tahun 2012 yang berjudul “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”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah 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.¹¹

Berdasarkan penelitian Sholihah tahun 2016 yang berjudul “Penggunaan Metode Permainan Triomino Pada Pembelajaran Operasi Bilangan Pecahan di Kelas IV Sdn Kebun Bunga 5 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2015/2016”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah rata-rata tes akhir siswa menggunakan metode permainan triomino sebesar 86,66 yang berada pada kualifikasi baik sekali serta Rata-rata persentase respon siswa yang menjawab ya sebesar 91,03 % dan rata-rata persentase respon siswa yang menjawab tidak sebesar 8,97 %, karena rata-rata persentase respon siswa yang menjawab ya sebesar 91,03% yang memenuhi kategori sangat baik, sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran Matematika dengan menggunakan metode permainan triomino siswa kelas IV B SDN Kebun Bunga 5 Banjarmasin mendapatkan respon yang baik.¹²

Maka berdasarkan masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Efektivitas Metode Permainan Triomino Pada

¹¹Khilmatun 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://dglib.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>).

¹² Sholihah, *penggunaan metode permainan triomino pada pembelajaran operasi bilangan pecahan di kelas iv sdn kebun bunga 5 banjarmasin tahun pelajaran 2015/2016* (IAIN Antasari Banjarmasin, PMTK, Skripsi).

Materi Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas III MIN 9 Banjar Tahun Pelajaran 2017/2018.”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang penulis buat dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan metode permainan triomino pada pembelajaran Matematika materi operasi hitung perkalian kelas III di MIN 9 Banjar Tahun Pelajaran 2017/2018?
2. Apakah metode permainan triomino efektif digunakan pada pembelajaran Matematika materi operasi hitung perkalian kelas III di MIN 9 Banjar Tahun Pelajaran 2017/2018?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode permainan triomino pada pembelajaran Matematika materi operasi hitung perkalian kelas III di MIN 9 Banjar Tahun Pelajaran 2017/2018.
2. Mengetahui apakah metode permainan triomino efektif digunakan pada pembelajaran Matematika materi operasi hitung perkalian kelas III di MIN 9 Banjar Tahun Pelajaran 2017/2018.

D. Signifikansi Penelitian dan Hipotesis

1. Signifikansi Penelitian

- a. Untuk kepentingan teoritis, hasil penelitian ini diharapkan minimal dapat dijadikan referensi untuk bahan kajian lebih lanjut mengenai metode pembelajaran dengan lebih mendalam ataupun objek yang lebih luas.
- b. Untuk kepentingan praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

- 1) Bagi siswa

Metode permainan triomino dapat membantu siswa untuk membangkitkan rasa senang pada dirinya dalam belajar Matematika sehingga hasil belajarnya meningkat.

- 2) Bagi pendidik

Bagi pendidik hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah metode baru yang tepat dalam mendukung pembelajaran Matematika.

- 3) Bagi sekolah

Sebagai masukan untuk memperbaiki dan mengatasi masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi di kelas dengan harapan agar diperoleh hasil belajar yang optimal demi kemajuan lembaga sekolah.

- 4) Bagi peneliti

Sebagai penerapan ilmu pengetahuan yang peneliti peroleh serta untuk menambah pengalaman dan wawasan baik dalam bidang penelitian pendidikan maupun penulisan karya ilmiah.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Ha : Metode permainan triomino efektif digunakan pada pembelajaran Matematika materi operasi hitung perkalian Kelas III di MIN 9 Banjar Tahun Pelajaran 2017/2018.

Ho : Metode permainan triomino tidak efektif digunakan pada pembelajaran Matematika materi operasi hitung perkalian Kelas III di MIN 9 Banjar Tahun Pelajaran 2017/2018.

E. Definisi Operasional

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

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif, efektivitas berarti mempunyai efek, pengaruh atau akibat, membawa hasil (berhasil guna).¹³ Efektivitas merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan, dan menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai.¹⁴ Jadi yang dimaksud efektivitas dalam penelitian ini adalah penelitian ilmiah untuk mengetahui

¹³ W. J. S Poerwadinata, *Kamus Umum Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2010), Cet. Ke-VII, h. 311.

¹⁴ Supardi, *Sekolah Efektif*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013), h. 164.

sejauh mana keefektivan pembelajaran pada materi operasi hitung perkalian dengan menggunakan metode permainan triomino lebih efektif dari pembelajaran konvensional pada tingkat ketuntasan tertentu.

2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran Matematika adalah proses belajar mengajar dengan menggunakan program sistematis dan seimbang dalam mengkombinasikan antara konsep, keterampilan dan pemecahan masalah.¹⁵ Pembelajaran Matematika adalah suatu proses bermakna dalam pembentukan konsep-konsep Matematika sebagai hasil dari latihan dan pengalaman pola berpikir, pengorganisasian, pembuktian yang logis yang diaplikasikan pada materi dan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang akan diajarkan dalam penelitian ini adalah operasi hitung perkalian yang terdapat dalam standar isi Matematika kelas III SD/MI semester II.

3. Operasi Hitung Perkalian

Operasi perkalian bilangan didefinisikan sebagai operasi penjumlahan berulang.¹⁶ Misalkan 4×21 , bermakna penjumlahan angka 21 sebanyak 4 kali, berarti $21 + 21 + 21 + 21 = 84$. Jadi, 4×21 hasilnya 84. Penjumlahan dengan angka yang sama dapat diubah menjadi bentuk perkalian. Perkalian langsung dapat ditulis $4 \times 21 = 21 \times 4 = 84$. Operasi hitung yang dimaksud di sini adalah sub materi yang dipilih oleh peneliti sebagai materi dalam penelitian.

¹⁵ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 275.

¹⁶ Burhan Mustaqim dan Aryb Astuty, *Ayo Belajar Matematika untuk SD dan MI kelas IV*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 18.

4. Metode Permainan Triomino

Metode permainan adalah suatu pemanasan atau penyegaran guna membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan penuh dengan antusias.¹⁷ Triomino adalah permainan yang menggunakan kartu yang berbentuk segitiga dan di dalam kartu tersebut terdapat 3 bagian, di mana masing-masing bagian terdiri dari angka-angka baik berupa bilangan bulat maupun berbentuk persamaan.¹⁸

Dengan demikian, yang dimaksud dengan judul di atas adalah suatu usaha untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dengan menggunakan metode permainan triomino di kelas III MIN 9 Banjar baik dari segi pencernaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan tindak lanjut terhadap evaluasi pembelajaran Matematika.

F. 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, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan/signifikansi penelitian dan hipotesis, alasan memilih judul, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

¹⁷ Zaafarani Ariqah, *Bermain Dalam Pembelajaran*, (<http://zaafaraariqah.blogspot.com/2013/01/metode-permainan-dalam-pembelajaran.html>), diakses pada tanggal 2 November 2016 pukul 21.47.

¹⁸Dyas Ayu Lupita, *Triomino Perkalian*, (<http://dyasayulupita.blogspot.co.id/2013/09/trimukal-triomino-perkalian-29.html>), diakses pada tanggal 4 November 2016 pukul 21.53.

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

BAB III Metode penelitian berisi jenis pendekatan, desain (metode) penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrument penelitian, desain penelitian, teknik analisis data, dan prosedur.

BAB IV laporan hasil penelitian, yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

BAB V Penutup berisi simpulan dan saran.