

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 pesat, perubahan juga terjadi dengan cepat. Untuk menunjang hal tersebut, diperlukan kemampuan untuk memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan sumber daya yang ada sehingga dapat bertahan pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Sebagaimana Allah telah berfirman dalam Q.S. ar-Ra'd ayat 11 berikut:

... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ...

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah menyeru manusia agar selalu berusaha mengubah keadaan yang ada dengan memanfaatkan akal dan potensi yang dimiliki sehingga dapat keluar dari situasi yang buruk menuju situasi yang lebih baik, atau dengan kata lain dari kemunduran menuju kemajuan. Kemajuan itulah yang didambakan oleh setiap bangsa di dunia tak terkecuali bangsa Indonesia.

Kemajuan itu dapat terealisasi dalam kehidupan jika adanya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi di berbagai bidang. Maka untuk menunjang penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut diperlukan peningkatan

mutu pendidikan. Karena melalui pendidikan segala informasi akan mudah diserap, seperti yang dikemukakan oleh Muhammad Noor Syam bahwa "... Nampaknya hubungan masyarakat dengan pendidikan sangat bersifat korelatif. Masyarakat maju karena pendidikan dan pendidikan maju karena ditemukan dalam masyarakat yang maju pula".¹

Maka untuk menunjang penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut diperlukan peningkatan mutu pendidikan. Dalam pembukaan UUD 1945 pun disebutkan bahwa salah satu tujuan negara adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Disamping itu, tujuan Pendidikan Nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa:

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 dan mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan nasional di bidang pendidikan oleh masyarakat harus ada usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui bimbingan pengajaran dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang, selain itu juga, diharapkan pendidikan itu harus mampu mengimbangi kemajuan

¹Muhammad NoorSyam, *FilsafatPendidikandanDasarFilsafatpendidikanpancasila*, (Surabaya: Usaha Nasional,1999), h. 13.

²DirektoratJenderalPendidikan Islam Departemen Agama RI Tahun 2006, *UndangUndangdanPeraturanPemerintah RI TentangPendidikan*, (Jakarta: DirektoratJenderal, 2006), h. 8.

ilmu pengetahuan dan teknologi di era global ini yang telah mempengaruhi setiap individu, khususnya masyarakat Indonesia.

Berdasarkan kesadaran tentang peranan belajar dalam perkembangan peserta didik, maka masyarakat modern mendirikan lembaga-lembaga yang khusus bertugas mengatur pengalaman belajar, sehingga dapat menunjang pengembangan peserta didik. Lembaga itu disebut dengan sekolah atau institusi pendidikan formal. Sekolah menyelenggarakan suatu program pendidikan yaitu tentang kegiatan kurikulum pengajaran, kegiatan kurikuler serta ekstrakurikuler.

Perhatian masyarakat terhadap masalah pendidikan tidak pernah surut. Masalah mutu pendidikan merupakan perhatian umum. Namun, pada saat orang membicarakan mutu pendidikan tidak kelihatan dengan jelas pengertian mutu yang sebenarnya.³ Karena adanya keterbatasan pengetahuan peserta didik tentang suatu bidang pelajaran. Salah satu bidang pelajaran itu adalah matematika.

Matematika merupakan salah satu komponen penting di bidang pendidikan yang harus dikembangkan. Oleh karena itu, matematika dijadikan salah satu mata pelajaran di sekolah mulai dari tingkat SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, hingga tingkat perguruan tinggi.

Matematika sering dikeluhkan sebagai mata pelajaran yang sulit, membingungkan, terlalu abstrak, dan sederet kata lain yang menunjukkan ketidaksenangan pada pelajaran ini. Kondisi ini kian parah manakala guru mengajarkannya kurang dapat membangkitkan minat anak-anak. Beberapa kelemahan pembelajaran matematika yaitu disebabkan dalam pembelajaran

³Soedijanto, *Memfaatkan Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Gramedia, 1993), h. 1.

tersebut masih didominasi oleh guru (*teacher center*), guru menjadi satu-satunya sumber pengetahuan, guru masih banyak menerapkan metode ceramah sebagai sarana mentransfer pengetahuan sehingga siswa cepat bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran yang sedang berlangsung, siswa lebih banyak menunggu dan menerima begitu saja pelajaran yang diberikan tanpa adanya umpan balik yang dapat memberikan pengertian lebih mendalam akan materi yang diberikan sehingga siswa menjadi pasif.⁴

Matematika sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu dalam pembelajaran diperlukan kesungguhan siswa agar benar-benar menguasai pelajaran matematika. Menurut skripsi Syaiful Hadi, mempelajari matematika tidak terlepas dengan bilangan. Salah satu bagian dari klasifikasi bilangan adalah bilangan pecahan. Bilangan pecahan ini sudah diajarkan di jenjang SD kelas 3. Namun siswa SD masih sulit membayangkan hal-hal yang abstrak sehingga kita sering menemukan siswa lanjut tidak menguasai materi Bilangan Pecahan dengan baik.

Materi pecahan secara teoritis merupakan materi yang lebih sulit bila dibandingkan dengan materi bilangan bulat, selain materinya memang sulit, dalam menyajikan materi guru jarang menggunakan media-media lain yang dapat menarik minat siswa dalam mempelajari matematika padahal

⁴Nurbaiti,

Pengembangan Keterampilan Siswa Mengerjakan Operasi Pecahan Melalui Permainan Ular Tangga Pada Siswa Kelas V SD Alalak Selatan 2 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2011/2012, Skripsi, (Banjarmasin: Perpustakaan STKIP Banjarmasin, 2013), h. 2.

media/alat peraga pembelajaran ini sangat penting bagi seorang guru sebagai sarana mentransfer materi kepada peserta didik dalam memahami konsep.

Guru

mendapat peran sekaligus tanggung jawab penting dalam mengembangkan pembelajaran matematika dan memupuskan 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 matematika secara lebih mudah dan menyenangkan.⁵

Pemilihan metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Hal ini bertujuan agar proses belajar-mengajar berhasil dengan baik dan siswa dapat memanfaatkan seluruh alat inderanya. Semakin banyak alat indera yang dapat digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan, sehingga dapat dengan mudah menerima dan menyerap pesan-pesan yang diberikan.

Salah satu karakteristik dari siswa adalah gemar membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama. Melihat sifat khas ini, maka sangat tepat jika dalam penyampaian materi, guru menggunakan metode permainan. Menurut Anggani Sudono belajar sambil bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, berekspresi, bereksplorasi, mempraktikkan, dan mendapat berbagai macam-

⁵Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajar Eksaktapada Murid*, (Jogjakarta: Divapress, 2013), h. 6.

macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Diantara banyak permainan yang dapat dijadikan sebagai media belajar yaitu permainan yang menggunakan kartu domino pecahan.⁶

Kartu domino merupakan salah satu media dan alat peraga pembelajaran matematika dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 4 x 7 cm. Gambar yang ditampilkan dalam kartu tersebut adalah gambar pecahan yang merupakan rangkaian pesan untuk menanamkan konsep pecahan kepada siswa.⁷

Permainan kartu domino salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam belajar matematika, terutama untuk materi pengenalan pecahan di kelas IV SD. Selain itu, permainan kartu domino ini sudah sangat familiar bagi banyak siswa. Sehingga, permainan kartu domino pecahan ini diharapkan agar bisa menarik perhatian siswa, menyenangkan dan memberikan motivasi untuk belajar matematika.

Cara bermain kartu ini sama persis seperti ketika bermain kartu domino pada umumnya, akan tetapi gambar kartunya saja yang berbeda. Kartu domino matematika terbagi dua bagian yaitu angka dan gambar. Kunci dari permainan ini adalah mencari pecahan yang dinyatakan dengan gambar.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian sebagai bahan skripsi yang berjudul: Penggunaan Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas IV SDN Banjarbaru Utara 7 Tahun Pelajaran 2013/2014.

⁶*Ibid.*, h. 141.

⁷ Yogi Hestuaji, Suwanto WA dan Riyadi, "Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan", *Jurnal Didaktika Dwija Indria* Vol. 3, No. 1, (2013), h. 2.

B. Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penggunaan kartu domino pada pembelajaran matematika materi pecahan pada siswa kelas IV SDN Banjarbaru Utara 7 tahun pelajaran 2013/2014?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran matematika materi pecahan dengan menggunakan kartu domino?

C. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

Untuk memperoleh gambaran yang sama dan menghindari definisi yang keliru tentang judul di atas, maka dianggap perlu untuk menegaskan beberapa istilah, yaitu:

- a. Penggunaan berasal dari kata guna, yang berarti pemakaian atau tujuan untuk melakukan sesuatu.⁸ Penggunaan yang dimaksud di sini adalah cara seorang guru dalam menggunakan kartu domino matematika dalam pembelajaran matematika materi pecahan agar

⁸ W.J.S, Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka 2007) Edisi III, Cet. Ke-4, h. 390.

siswa mudah memahami atau menguasai konsep dalam belajar pecahan di kelas IV.

- b. Kartu domino adalah kartu yg bertanda bulatan-bulatan yang menunjukkan nilai angka kartu.⁹ Kartu domino yang digunakan dalam penelitian ini bukanlah suatu kartu yang digunakan oleh orang untuk berjudi, melainkan suatu media/alat peraga untuk pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti kartu domino yang terbagi dua bagian yaitu angka dan gambar untuk menarik minat siswa dalam belajar matematika pada materi pecahan.
- c. Pecahan adalah bagian dari bilangan rasional yang dapat ditulis dalam bentuk $\frac{a}{b}$ dengan a dan b merupakan bilangan bulat dan b tidak sama dengan nol.¹⁰

2. Lingkup Pembahasan

Selanjutnya, agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka bahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- a. Peneliti dilaksanakan menggunakan kartu domino matematika.
- b. Guru yang diteliti adalah guru matematika yang mengajar di kelas IVA SDN Banjarbaru Utara 7 tahun pelajaran 2013/2014.
- c. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas IVA SDN Banjarbaru Utara 7 tahun pelajaran 2013/2014.

⁹[http:// www.kamusbesar.com/52535/kartu-domino](http://www.kamusbesar.com/52535/kartu-domino). Diakses pada 18 Desember 2013.

¹⁰Sukayati, *Pelatihan Supervisi Pengajaran Matematika Untuk Sekolah Dasar*, (PPP Matematika Yogyakarta, 2003), h. 1.

- d. Masalah yang diteliti dalam penelitian ini materibilanganpecahanyaitumengenalkonseppечahandalambentukgambar yang diajarkanpada semester genap.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan kartu domino pada pembelajaran matematika materi pecahan siswa kelas IV SDN Banjarbaru Utara 7 tahun pelajaran 2013/2014.
2. Untuk mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran matematika materi pecahan menggunakan kartu domino.

E. Alasan Memilih Judul

Adapun yang menjadi alasan bagi penulis memilih judul tersebut di atas adalah sebagai berikut:

1. Mengingat matematika merupakan suatu pelajaran yang sangat mendasar untuk mengembangkan mata pelajaran yang lain, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pembelajaran di kelas masih kurang bervariasi dan jarang menggunakan alat peraga.
3. Peneliti berminat untuk meneliti penggunaan kartu domino pada pembelajaran matematika materi pecahan yang dinyatakan dalam gambar.

4. SDN Banjarbaru Utara 7
merupakan sekolah unggulan dalam bidang pembelajaran dan termasuk sekolah percontohan yang terbaik.
5. Sepengetahuan penulis, di SDN Banjarbaru Utara 7 belum ada yang meneliti tentang penggunaan alat peraga ini dalam bentuk karya ilmiah.

F. Signifikansi Penelitian

Data-data yang digali dari penelitian ini diharapkan berguna antara lain :

1. Bagi perkembangan ilmu diharapkan peneliti dapat menambah wawasan dalam pembelajaran matematika tingkat SD atau sederajat melalui penggunaan alat peraga.
2. Sebagai suatu alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran di bidang matematika sehingga siswa benar-benar mampu memahami materi pecahan.
3. Sebagai alternatif bagi peneliti sebagai calon guru maupun bagi para guru khususnya guru matematika SDN Banjarbaru Utara 7 dalam memilih alat peraga dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bagi siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, seperti keberanian siswa mengungkapkan ide, pendapat, pertanyaan, dan saran.
5. Sebagai bahan kajian kepustakaan di IAIN Antasari Banjarmasin Khususnya.

G. Sistematika Penelitian

Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasi dan lingkup bahasan, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan teori, yang berisikan pembelajaran matematika (pengertian pembelajaran matematika dan pelaksanaan pembelajaran, tujuan pembelajaran matematika, metode pengajaran matematika, permainan matematika, responsiswa, alat peraga matematika (alat peraga dalam pembelajaran matematika, pentingnya alat peraga dalam pembelajaran matematika, fungsi dan nilai alat peraga, kriteria pemilihan alat peraga dan kartu domino matematika), pengajaran matematika sekolah dasar (ruang lingkup materi matematika kelas IV semester II, dan materi pecahan yang diajarkan di Sekolah Dasar kelas IV).

Bab III Metodologi Penelitian yang berisi tentang metode dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian yang berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

Bab V Penutup berisikan kesimpulan dan saran-saran serta lampiran-lampiran.