

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bidang studi matematika merupakan salah satu bidang yang sering sekali membawa siswa pada sebuah keraguan, kejenuhan dan sebuah ketakutan yang menyeramkan berkepanjangan, Padahal mata pelajaran matematika sebagai pelajaran yang teramat penting untuk dikuasai dalam kehidupan.

Matematika tumbuh dan berkembang karena proses berpikir, oleh karena itu logika adalah dasar untuk terbentuknya matematika. Logika adalah masa awal dari matematika, sebaliknya matematika adalah ,asa dewasa dari logika. <sup>1</sup>

Matematika adalah kumpulan bilangan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan persoalan hitungan dalam perdagangan.<sup>2</sup> Matematika merupakan Bahasa untuk menjelaskan kejadian-

---

<sup>1</sup> Erman Suherman dkk., *Strategi Pembelajaran Matematika kontemporer*, (Bandung: JICA, 2003), 17

<sup>2</sup> M. Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan strategi pembelajaran matematika, cet. 1*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 47

kejadian umum dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam kejadian yang kompleks seperti dalam bisnis, sains ataupun teknologi.<sup>3</sup>

Namun kegiatan proses pembelajaran matematika, guru sering dihadapkan pada masalah yang berkaitan dengan pemilihan model atau metode yang tepat untuk proses belajar mengajar salah satunya pada materi perkalian.

Joyce dan Weill mendeskripsikan metode pengajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendisain materi-materi intruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di *setting* yang berbeda.<sup>4</sup> Dengan menggunakan metode pembelajaran, siswa diharapkan mampu menerima materi yang disampaikan, sehingga memperoleh hasil belajar yang baik.

Dalam permainan kartu bilangan siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis. Dalam permainan kartu bilangan siswa berkompetisi menjawab pertanyaan teman bermain melalui kartu bilangan.

---

<sup>3</sup> Turmudi dan Aljupri, *Pembelajaran Matematika*, (Jakarta pusat: Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2009), 5

<sup>4</sup> Miftahul Huda, *Model-Model pengajaran dan pembelajaran: isu-isu medotis dan paradimatis*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), 73

Aktifitas belajar dengan permainan kartu bilangan dirancang dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa dapat belajar dengan rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu juga, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penataran nalar dalam penerapan matematika.<sup>5</sup> Menurut Depdiknas kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagai berikut:

1. Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.
2. Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume.
3. Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan system kordinat.
4. Menggunakan pengukuran: satuan, kesetaraan antar satuan, dan penaksiran pengukuran.

---

<sup>5</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar&pembelajaran di sekolah dasar* (Jakarta: Prenada media grup, 2013), 189

5. Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran tertinggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan, dan menyajikanya.
6. Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengomunikasikan gagasan secara matematika.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi peneliti di MIN 1 Kota Cilegon, pada kelas III Al-Battani hasil belajar pada pokok bahasan perkalian masih banyak siswa yang belum menguasai ilmu hitung, terlebih dalam operasi perkalian. Dari 33 siswa, hanya 10 siswa yang menguasai operasi perkalian dengan perolehan nilai rata-rata 70.00 dari KKM 70.00 yang ditetapkan. ketidaktuntasan beberapa siswa dalam pelajaran matematika materi perkalian disebabkan karena siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan siswa banyak yang mengobrol ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran.

Ketidaktuntasan pembelajaran matematika pada pokok bahasan perkalian akan berdampak kurang baik terhadap pembelajaran anak pada pelajaran matematika pada pokok pembahsan lainnya, atau pada jenjang kelas lebih tinggi lagi.

Dari hasil Analisa peneliti, dalam pembelajaran yang sudah dilaksanakan masih belum memanfaatkan media atau alat peraga dan metode yang kurang bervariasi. Salah satu metode yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi kesulitan belajar siswa adalah metode permainan kartu bilangan. Sehubungan dengan penggunaan alat bantu, di dalam proses belajar mengajar dewasa ini belum mendapat perhatian khusus atau belum menjadi bagian integral dalam sistem instruksional. Padahal penggunaan media atau alat peraga bagi siswa sekolah dasar masih sangat dibutuhkan

Berdasarkan uraian diatas , maka peneliti menerapkan metode yang akan mengatasi permasalahan hasil belajar siswa kelas III Al-Battani MIN 1 Kota Cilegon dengan menggunakan metode permainan kartu bilangan sebagai alternatif tindakan perbaikan, dan mengangkat topik ini sebagai penelitian tindakan kelas.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas peneliti menyusun beberapa rumusan masalah yang hendak dipecahkan, yaitu:

1. Bagaimana aktifitas siswa pada pembelajaran matematika pada pokok bahasan perkalian dengan menggunakan metode

permainan kartu bilangan di kelas III Al-Battani MIN 1 Kota Cilegon.

2. Bagaimana hasil belajar siswa pada matematika pada pokok bahasan perkalian dengan menggunakan metode permainan kartu bilangan di kelas III Al-Battani MIN 1 Kota Cilegon.

### **C. Pemecahan Masalah**

Melalui penelitian tindakan kelas diketahui bahwa faktor penyebab rendahnya nilai atau skor hasil belajar pada pokok bahasan perkalian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Cilegon disebabkan kurangnya alat bantu dalam proses belajar mengajar, karena keterbatasan kemampuan guru dan buku petunjuk untuk membuat alat bantu belum lengkap.

Pengupayaan meningkatkan kemampuan matematika dalam pokok bahasan perkalian di Madrasah Negeri 1 Kota Cilegon melalui kartu bilangan dilakukan berupa Penelitian Tindakan Kelas yang merencanakan terdiri dari 2 siklus. Adapun setiap siklus pelaksanaannya setiap 3 kali percobaan. Setelah tindakan dilakukan observasi setiap siklusnya kemudian diteruskan dengan analisis data serta kegiatan refleksi.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, peneliti memiliki tujuan yang hendak dicapai, yaitu:

1. Untuk meningkatkan aktifitas siswa pada pembelajaran matematika pada pokok bahasan perkalian dengan menggunakan metode permainan kartu bilangan di kelas III Al-Battani MIN 1 Kota Cilegon.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada matematika pada pokok bahasan perkalian dengan menggunakan metode permainan kartu bilangan di kelas III Al-Battani MIN 1 Kota Cilegon.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Kegunaan dari hasil Penelitian Tindakan Kelas ini akan memberikan manfaat untuk perbaikan kualitas pendidikan dan pembelajaran terutama bagi perorangan atau institusi di bawah ini :

##### **a. Siswa:**

Dengan dilaksanakan upaya meningkatkan prestasi belajar pokok bahasan perkalian dengan menggunakan permainan kartu

bilangan siswa semangat termotivasi dan semangat dalam menyelesaikan latihan.

**b. Guru:**

Dengan dilaksanakan metode permainan kartu bilangan dalam setting penelitian di kelas aksn menambah pengetahuan (wawasan) baru dan mengetahui langkah-langkah yang baik dan berhasil khususnya untuk meningkatkan prestasi belajar pada pokok bahasan perkalian.

**c. Sekolah**

- 1). Membantu meningkatkan prestasi madrasah/sekolah
- 2). Sebagai motivasi guru untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran

**F. Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan Penelitian Tindakan Kelas ini, penulis membagi menjadi beberapa bab dan masing-masing bab dibagi menjadi beberapa sub bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, yang berisi Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Pemecahan Masalah, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.



BAB II LANDASAN TEORI, terdiri dari Matematika, Belajar, Metode Pembelajaran, Metode Permainan Kartu, Kerangkam Pikir, Hipotesis Tindakan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN, terdiri dari Waktu dan Tempat Penelitian, Populasi dan Sampel, Metode dan Desain Intervensi Tindakan, Hasil Intervensi Tindakan yang diharapkan, Jenis dan Sumber Data, Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian, dan Analisis Data Penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN, terdiri dari Hasil Pengumpulan Data, Temuan dan Pembahasan dan Keterbatasan Penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, terdiri dari kesimpulan dan saran.