

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan Latihan.

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.”<sup>1</sup>

Kata “pendidikan” dalam Bahasa Inggris sepadan dengan kata “*Education*” yang secara etimologi diserap dari Bahasa Latin “*Eductum*”. Kata *Eductum* sendiri terdiri dari dua kata yaitu *E* yang bermakna perkembangan dari dalam keluar atau dari sedikit ke banyak, dan *Duco* yang bermakna sedang berkembang. Sehingga secara etimologis pendidikan adalah proses pengembangan dalam diri individu. Hal ini sejalan dengan pendapat Priatna bahwa pendidikan merupakan usaha pengembangan kualitas diri manusia dalam segala aspek.

---

<sup>1</sup> Abu Ahmadi, et. al. 2017. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka setia

Menurut Ki Hajar Dewantara :

“Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.”<sup>2</sup>

Pendidikan adalah suatu aktivitas untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadian manusia yang berjalan seumur hidup (long live education). Dengan kata lain pendidikan tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi berlangsung pula di luar kelas. Pendidikan bukan bersifat formal saja, tetapi mencakup pula nonformal. Pendidikan juga merupakan proses, dalam mengembangkan potensi-potensi (kemampuan, kapasitas) manusia yang mudah dipengaruhi oleh lingkungan dan kebiasaan-kebiasaan di mana si terdidik tumbuh dan berkembang.

Pendidikan merupakan usaha untuk mentransfer dan mentransformasikan pengetahuan serta menginternalisasikan nilai-nilai kebudayaan dalam segala aspek dan jenisnya kepada generasi penerus. Di dalam pendekatan ilmiah, pendidikan didefinisikan dalam berbagai sudut pandang yang bermuara pada tujuan pendidikan yaitu mencerdaskan dan memanusiakan manusia. Sedangkan dalam pendekatan

---

<sup>2</sup> Nurdin Mulyadi, Niara Haura, and Aip Syaepul Uyun. 2019. *PENGERTIAN PENDIDIKAN*. Bandung : Pineka Cipta

sistem, pendidikan merupakan kesatuan terpadu dari berbagai komponen yang saling berinteraksi dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Demikian pula pendidikan Islam, di kalangan umat Islam pendidikan Islam merupakan salah satu bentuk manifestasi dari cita-cita umat Islam untuk melestarikan nilai-nilai Islam kepada generasi penerus, sehingga nilai cultural-religious yang dicita-citakan dapat berfungsi dan berkembang dalam masyarakat, sehingga para pendidik Islam berusaha membentuk pribadi Muslim yang sesuai dengan tujuan pendidikan Islam.

Makna filosofis pendidikan menurut Islam merupakan proses bagaimana manusia mengenali diri dengan segenap potensi yang dimiliki dan memahami apa yang tengah dihadapinya dalam realitas kehidupan yang nyata ini. Hal ini mengindikasikan bahwa pendidikan hendak dikonstruksi untuk menjadi problem solver kehidupan, sebagaimana manusia hendak merubah realitas dunia bersamaan dengan keberadaannya.

Strategi pembelajaran dan mengajar dalam Islam tidak terlepas dari sumber pokok ajaran Al-Qur'an. Al-Qur'an sebagai tuntunan dan pedoman bagi umat yang telah memberikan garis besar mengenai pendidikan terutama tentang strategi pembelajaran dan strategi mengajar. Di bawah ini dikemukakan beberapa ayat Al-Qur'an yang

berkaitan dengan belajar mengajar dalam perspektif Al-Qur'an.

Berdasarkan Firman Allah SWT dalam Al-Qur'an, yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا  
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا  
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: *“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: 'Berlapang-lapanglah dalam majelis', maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: 'Berdirilah kamu', maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan,”* (QS Al-Mujadilah: 11).<sup>3</sup>

Hadist di atas menjelaskan bahwa ilmu pengetahuan telah diturunkan oleh Allah sejak dahulu melalui perantara nabi Muhammad SAW yang membawa wahyu berupa kitab suci Al-Qur'an bagi umat manusia .

Menurut Slameto :

“Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh aspek pembelajaran itu sendiri, sarana prasarana kurikulum peserta didik, metode pembelajaran dan lain sebagainya merupakan bagian dari aspek

<sup>3</sup> M.Quraish Shihab. 2016. *Wawasan Alquran* . Bandung: Mizan.

pembelajaran yang mana setiap aspek memiliki peran sebagai pendukung bagi aspek lainnya”.<sup>4</sup>

Guru menjadi aspek pertama dalam pembelajaran serta memiliki peran penting dalam mempengaruhi keberhasilan peserta didik baik dari segi keterampilan, pengetahuan dan sikap. Sebab guru merupakan contoh bagi peserta didik, pembimbing sekaligus pengayom dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Pemilihan media dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan sifat pemanfaatannya. Bila dilihat dari sifat pemanfaatannya, media pembelajaran terdapat dua cara, yaitu media primer dan media sekunder:

Pertama, yaitu media yang diperlukan atau harus digunakan guru untuk membantu siswa dalam proses pembelajarannya. Media semacam ini biasanya dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran di kelas, yakni sebagai alat bantu proses belajar mengajar.

Karena sifatnya “diperlukan”, maka guru harus betul-betul memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan media tersebut dalam perencanaan pembelajaran di kelas, yakni meliputi karakteristik siswa, tujuan, materi, sequence, waktu yang tersedia, dan lainlain. Kedua, media sekunder.

Menurut Bakhruddin Mukhammad, dkk :

---

<sup>4</sup> Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta:PT Renika Cipta.

“Media sekunder ini bisa disebut juga sebagai media pembelajaran dalam arti luas, yakni dapat dijadikan sumber belajar di mana para siswa dapat belajar secara mandiri atau berkelompok. Media opsional ini dibuat guru sendiri atau bersama-sama dengan para siswanya. Bila media tersebut dibuat oleh para siswa, maka guru sebagai pengarah dari keseluruhan rancangannya”.<sup>5</sup>

Pernyataan siswa bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang menakutkan, guru matematika merupakan guru yang killer. Siswa malas masuk pelajaran matematika, banyak siswa yang cabut ketika jam pelajaran matematika, merupakan kenyataan yang sudah sering kita jumpai dalam dunia pendidikan kita, baik di sekolah dasar maupun perguruan tinggi. Pertanyaan wali murid bagaimana cara agar anak mereka menyenangkan dan pintar matematika, merupakan pertanyaan sederhana yang sering kita jumpai. Namun jawaban yang dapat kita berikan terkadang tidak memuaskan mereka.

Gambaran singkat di atas, menggambarkan persepsi masyarakat tentang matematika merupakan pelajaran yang sulit. Persepsi negatif itu ikut dibentuk oleh anggapan matematika sebagai ilmu yang kering, abstrak, teoritis, penuh dengan lambang-lambang dan rumus-rumus yang sulit dan

---

<sup>5</sup>Bakhrudin Mukhammad, dkk. 2021. *STRATEGI BELAJAR MENGAJAR ( Konsep Dasar dan Implementasinya)*. Jawa Timur : CV. AGRAPANA MEDIA.

membingungkan, yang muncul atau pengalaman kurang menyenangkan ketika belajar matematika di sekolah. Akibatnya matematika tidak dipandang secara objektif lagi. Repotnya lagi kejadian tersebut sering diperparah dengan masih adanya guru yang mengajar matematika sering menceramahkan kepada siswanya bahwa matematika itu merupakan pelajaran yang sulit, hanya siswa yang pandai dan serius belajar yang bisa menguasai matematika.

Selain itu guru terkadang juga berperilaku killer, galak, cepat marah, suka mencela, sering menghukum siswa, kalau mengajar terlalu cepat karena harus mengejar materi, dan monoton. Tidak jarang seorang murid yang merupakan juara kelas, tetapi kurang menyukai matematika. Mereka mengacuhkan matematika karena beranggapan bahwa pelajaran matematika yang dipelajarinya tidak ada gunanya. Mereka tidak melihat keterkaitan, kegunaan materi dengan kehidupan nyata sehari-hari. Sering kali murid yang pintar mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang tujuan mempelajari materi matematika.

Menurut Supridjono :

”Guru sebagai komponen pembelajaran menentukan metode yang akan diterapkan di dalam kelas. Metode adalah cara yang teratur untuk mencapai suatu maksud yang diinginkan. Jadi, metode mengajar digunakan guru untuk menyampaikan materi agar dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa untuk

mewujudkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai”.<sup>6</sup>

Maka kiranya dalam mengajarkan dan mendidik siswa perlu suatu pendekatan yang mampu memberikan pengalaman yang berbeda kepada siswa. Sehingga dalam pembelajaran, tidak hanya ranah kognitif saja namun juga pada ranah afektif dan psikomotorik yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pendapat yang dikemukakan oleh Wasliman :

“Tebak angka merupakan jenis permainan tebak-tebakan terhadap angka yang tertera baik secara tersamar maupun melalui procedural penjumlahan, pengurangan atau perkalian. Dengan menggunakan media, aktivitas proses menebak angka dibuat dalam bentuk permainan matematika seperti melalui proses penjumlahan, pengurangan atau perkalian”.<sup>7</sup>

Belajar sambil bermain merupakan cara yang paling tepat untuk memberikan pelajaran yang menyenangkan bagi anak, anak umumnya kaya dengan fantasi, anak masih mudah frustrasi, anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak, anak memiliki daya perhatian yang pendek, masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial, anak semakin menunjukkan minat terhadap teman, karena dalam keseharian

---

<sup>6</sup> Imam Wahyudi. 2012. *Pengembangan Pendidikan (Strategi Inovatif & Kreatif dalam Mengelola Pendidikan Secara Komprehensif*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

<sup>7</sup> Ryantika, P., Rati, N. W., & Garminah, N. N. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Tebak Angka*. Retrieved from e-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. 6(3): 1–10.

mereka tidak terlepas dalam kegiatan bermain. Saat anak bermain biasanya sambil menghitung benda yang digunakan, namun sebagian dari mereka ada yang mampu berhitung meskipun tidak memahami konsepnya.

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional :

“Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi”.<sup>8</sup>

Sebagaimana yang di kemukakan oleh Sunal :

“Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang sangat penting. Oleh karena itu, matematika diajarkan mulai dari jenjang SD sampai dengan perguruan tinggi (minimal sebagai mata kuliah umum). Sampai saat ini matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu masuk dalam daftar mata pelajaran yang diujikan secara nasional, mulai dari tingkat SD sampai dengan SMA”.<sup>9</sup>

Metode atau strategi serta alat yang digunakan guru kurang menarik pada anak, misalnya hanya mewarnai angka atau cara berhitung yang biasa dan tuntutan orang tua agar anak diberi pembelajaran menulis sehingga anak merasa jenuh.

---

<sup>8</sup> Kementerian Pendidikan Nasional. 2013. *Buku Guru (Matematika)*, Kemdikbud : Jakarta.

<sup>9</sup> Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Menurut Montolalu, dkk :

Permainan tebak angka anak akan mengenal konsep dasar matematika secara tidak langsung seperti angka, ukuran, bentuk, warna, banyak dan sedikit. Sebagai pegangan untuk menempuh pendidikan lebih lanjut. Hal tersebut akan lebih maksimal bila diterapkan dengan cara bermain. Salah satunya bermain tebak angka, karena permainan tebak angka akan merangsang kemampuan kognitif juga kartu angka yang digunakan untuk permainan sangat ringan sehingga anak mudah menggunakannya”.<sup>10</sup>

Berdasarkan observasi pada bulan april 2023 di SDN 107 Seluma. Tenaga pendidik di SDN 107 Seluma berjumlah 10 orang sedangkan peserta didik di seluruh kelas berjumlah 279, dan yang akan peneliti lakukan di SDN 107 Seluma hanya pada kelas II, yaitu kelas II A dan kelas II B sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol,

Menurut Dartini :

“Terlihat bahwa banyak siswa di kelas II ini cenderung kurang menyukai matematika karena merasa sulit mempelajari matematika, maka peneliti mewawancarai guru kelas bahwasannya siswa kurang menggemari pelajaran matematika padahal matematika merupakan mata pelajaran yang mampu mengasah logika dan kreativitas siswa. Pemikiran seperti ini dapat lahir dari beberapa kemungkinan, yang mana salah satunya diakibatkan oleh proses pembelajaran yang masih konvensional. Proses pembelajaran yang menggunakan metode kurang tepat, dapat mengakibatkan kejenuhan pada diri siswa.

---

<sup>10</sup> Montolalu, F.E.B, dkk. 2014. *Bermain Dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Kejenuhan yang terjadi berakibat pada kurangnya konsentrasi siswa dalam memahami pelajaran dan kejenuhan pula dapat menghambat kreativitas siswa memahami pembelajaran dengan caranya sendiri.”<sup>11</sup>

Maka untuk mengatasinya salah satunya dengan menggunakan permainan tebak angka, permainan tebak angka adalah merupakan jenis permainan tebak-tebakan terhadap angka yang dapat memancing daya kreativitas siswa dalam berperan aktif terhadap permainan itu. Dengan ditambah penggunaan permainan tebak angka ini, aktivitas menebak angka dibuat dalam bentuk permainan matematika, seperti melalui proses penjumlahan atau pengurangan dan alasan mengambil judul tersebut karena disana terletak permasalahan dari judul yang saya buat/ambil.

Peneliti menetapkan metode permainan tebak angka karena bermain tebak angka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Dimana masih rendah dan kurang dalam mengenal konsep bilangan karena dalam mengajarkan guru hanya menggunakan metode ceramah. Disini guru yang lebih dominan menguasai kelas, sesudah memberikan penjelasan melalui metode ceramah guru langsung memberikan tugas, tanpa memberikan pilihan kegiatan lain pada anak. Melalui permainan tebak angka ini peneliti berharap bisa mengembangkan beberapa aspek pengembangan bagi anak, seperti perkembangan kognitif,

---

<sup>11</sup> Dartini. 8 April 2023. *Wawancara*. Guru Kelas II SDN 107 Seluma,

motoric, social, emosional dan lain sebagainya. Dengan menggunakan permainan tebak angka selain anak belajar konsep bilangan anak juga bermain sehingga dalam pembelajaran yang berlangsung anak menjadi senang dan tidak bosan.

Menurut Al-Hikmah :

“Permainan tebak angka adalah merupakan jenis permainan tebak-tebakan terhadap angka yang dapat memancing daya kreativitas siswa dalam berperan aktif terhadap permainan itu. Dengan ditambah penggunaan media, aktivitas menebak angka dibuat dalam bentuk permainan matematika, seperti melalui proses penjumlahan, pengurangan atau pembagian. Sehingga dalam belajar matematika, siswa jadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari matematika.”<sup>12</sup>

Dengan demikian proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, mudah diterima dan dimengerti oleh siswa dan siswa akan mendapatkan hasil yang baik pula.

Penelitian yang dilakukan oleh Devita Philia Prawastiningtyas, Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di SD 01 Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk dapat menghasilkan apron hitung sebagai media pengenalan berhitung bagi anak kelas II terhadap peningkatan

---

<sup>12</sup>AL-HIKMAH. 2017. *INDONESIAN JOURNAL OF EARLY CHILDHOOD ISLAMIC EDUCATION* .VOL. 1 (1)

kemampuan berhitung anak. Penelitian ini dilatar belakangi karena kemampuan berhitung anak yang masih kurang yang disebabkan kurangnya variasi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dan kurangnya keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Media yang dikembangkan divalidasi oleh 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media sebelum dilakukan uji coba kepada anak. Subjek uji coba penelitian ini berjumlah 20 anak. 2 anak saat ujicoba individu, 8 anak saat ujicoba kelompok kecil, dan 10 anak saat ujicoba lapangan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh penilaian kualitas produk berupa saran dari ahli materi, ahli media dan guru pendamping. Data kuantitatif yaitu skor yang didapat dari kuesioner yang di isi oleh ahli media, ahli materi, instrumen yang digunakan berupa instrumen validitas untuk ahli materi dan ahli media berupa checklist dan lembar evaluasi.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas maka peneliti tertarik mengangkat masalah tersebut sebagai judul skripsi **“Pengaruh Metode Permainan Tebak Angka Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II di SDN 107 Seluma”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas maka dapat dirumuskan penelitian ini sebagai berikut, Apakah Terdapat Pengaruh Metode Permainan Tebak Angka Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II di SDN 107 Seluma?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk Mengetahui Pengaruh Metode Permainan Tebak Angka Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II di SDN 107 Seluma.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian yang dimaksud adalah:

1. Secara Teoritis
  - a. Dapat menambahkan dan mengembangkan pengetahuan tentang pengaruh metode permainan tebak angka terhadap hasil belajar Matematika siswa pada masa proses pembelajaran.
  - b. Sebagai bahan informasi dan perbandingan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenisnya.
  - c. Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai tentang pengaruh

metode permainan tebak angka terhadap Hasil Belajar Matematika siswa pada proses pembelajaran.

## 2. Secara Praktmis

### a. Bagi Pendidikan (sekolah)

Penelitian ini sebagai kontribusi positif mengenai pengaruh penerapan metode permainan tebak angka terhadap hasil belajar siswa.

### b. Bagi Guru

Memberikan salah satu alternatif pembelajaran khususnya guru Matematika sehingga metode permainan tebak angka ini dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

### c. Bagi Siswa

Dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya yang belajar lebih monoton kelas sekarang bisa dengan belajar dengan bermain. Sehingga Memberikan dampak positif pada siswa agar lebih bersemangat dalam belajar Matematika.

### d. Bagi Peneliti Lain dan Pembaca

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan peneliti lain dan pembaca mengenai pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar Matematika.