

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pentingnya pendidikan dalam meningkatkan kualitas hidup dan martabat penduduk Indonesia tidak dapat diabaikan. Seperti yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 yang menyatakan tujuan "untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa." Setiap individu, tanpa memandang ras, suku, kondisi fisik, status ekonomi, atau perbedaan lainnya, memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan. Hal ini bertujuan untuk mendorong kemajuan negara Indonesia melalui peningkatan tingkat pendidikan masyarakatnya. Untuk mencapai hal ini, pemerintah telah menyediakan fasilitas pendidikan yang mengharuskan setiap individu untuk menyelesaikan 9 tahun pendidikan dasar, setidaknya hingga tingkat SMP<sup>1</sup>. Selama periode pendidikan ini, berbagai materi pembelajaran diajarkan, masing-masing dengan tujuan dan peranannya sendiri, namun semua saling terkait satu sama lain. Sebuah materi pembelajaran tersebut adalah matematika. Dalam islam terdapat ayat yang menjelaskan tentang permainan.

---

<sup>1</sup> Rismaningsih, "Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Website", Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, (2010), hal. 1

(Q.S. Al-Jumu'ah (62) : (11)

وَإِذَا رَأَوْا تِجْرَةً أَوْ هَمَّوْا أَنْفَضُوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنْ  
 اللَّهُ وَمِنَ التِّجْرَةِ ۗ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ ﴿١١﴾

*Artinya: Dan sesungguhnya Kami telah mengutus Nuh kepada kaumnya, maka ia tinggal di antara mereka seribu tahun kurang lima puluh tahun. Maka mereka ditimpa banjir besar, dan mereka adalah orang-orang yang zalim. (Q.S. Al-Ankabuut : 14)*

(Q.S. Al-Kahfi (18) : (25)

وَلَبِثُوا فِي كَهْفِهِمْ ثَلَاثَ مِائَةٍ سِنِينَ وَازْدَادُوا تِسْعًا ﴿٢٥﴾

*Artinya: “Dan ada juga Dan mereka tinggal dalam gua mereka tiga ratus tahun dan ditambah sembilan tahun (lagi)”*

Ayat tersebut menginformasikan tentang berapa lama Nabi Nuh 'alaihissalam tinggal bersama masyarakatnya, yaitu selama 950 tahun, dengan mengurangi 50 tahun dari 1000 tahun. Sementara itu, pemuda Al-Kahfi tinggal di dalam gua selama 309 tahun, dengan menambahkan 9 tahun ke dalamnya dari total waktu tersebut, yaitu 300 tahun. Dari penjelasan di atas maka peneliti mengambil ayat yang membahas tentang pengurangan dan penjumlahan sesuai dengan isi materi yang ada di dalam isi skripsi yang peneliti buat. Matematika adalah satu-satunya disiplin ilmu yang bisa mandiri dan merupakan ilmu yang dapat membantu

penerapan dalam bidang ilmu lain. Matematika adalah disiplin ilmu yang universal yang menjadi dasar bagi kemajuan teknologi dan perkembangan kemampuan berpikir manusia. Hasil pembelajaran matematika dapat diterapkan dalam situasi kehidupan sehari-hari yang terkait dengan berbagai bidang lainnya. Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan, ukuran, dan konsep-konsep yang saling terkait. Selain itu, matematika memiliki keterkaitan erat dengan berbagai disiplin ilmu lainnya. Perkembangan matematika terus meningkat seiring berjalannya waktu, mengikuti perkembangan zaman yang terus berubah. Maka di masa sekarang kita harus lebih kreatif dalam mengembangkan atau menerapkan matematika<sup>2</sup>.

Matematika adalah ilmu pengetahuan yang memiliki cakupan universal, menjadi dasar bagi kemajuan teknologi modern, serta memiliki peran penting dalam berbagai disiplin dan kemajuan intelektual manusia. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan mata pelajaran Matematika dalam kurikulum pendidikan, dimulai dari tingkat sekolah dasar (SD). Hal ini bertujuan untuk memberikan peserta didik keterampilan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kemampuan bekerja sama. Keterampilan ini

---

<sup>2</sup> Desfa Lusiana, dkk, *Eksplorasi Etnomatematika pada Masjid Jamik Kota Bengkulu*, Jurnal Pendidikan Matematika Reflesia, vol. 04, no. 02, 2019, diakses pada 4 Januari 2022 pukul 14.36

sangat penting agar peserta didik dapat mengumpulkan, mengelola, dan menggunakan informasi dalam menghadapi situasi yang selalu berubah, tidak pasti, dan penuh persaingan<sup>3</sup>.

Asal-usul kata "Domino" berasal dari bahasa Latin, yaitu "Dominus," yang memiliki arti "penguasa." Permainan Domino dimainkan dengan menggunakan ubin persegi panjang kecil yang berfungsi seperti kartu domino. Setiap ubin memiliki titik yang dibagi menjadi dua bagian, bagian atas dan bagian bawah, yang dipisahkan oleh garis di tengah ubin. Titik-titik ini digunakan untuk membedakan nilai-nilai di setiap kartu<sup>4</sup>. Untuk membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan, pendidik harus mencari cara untuk menyampaikan pembelajaran dengan baik. Pemanfaatan media Pembelajaran juga dapat berperan dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia<sup>5</sup>. Dalam pelaksanaan pembelajaran, kita dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan efektif sehingga mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

---

<sup>3</sup> Kasri, *Peningkatan Prestasi belajar matematika melalui media puzzle siswa kelas I SD*, Journal Unobblitar, Vol 2, No 3, 2018, diakses pada 4 maret 2023 pukul 12.16

<sup>4</sup> Wikipedia com/orang/domino

<sup>5</sup> Siska Susetyaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Macromedia Flash Pada Materi Fungsi Kuadrat SMA Kelas X", JKPM: Jurnal Kajian Pendidikan Matematika. vol.4, no.2 (2019), hal.148 diakses pada 10 September 2021

Penggunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat memperkaya pemahaman peserta didik secara mandiri, dan pendidik dapat menggunakan media tersebut sebagai alat bantu dalam proses pengajaran<sup>6</sup>.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran. Siswa berpendapat bahwa mengenai metode pembelajaran terasa sangat sulit untuk disampaikan hanya dengan metode pembelajaran tradisional seperti ceramah, dan terbatasnya media yang tersedia. Oleh karena itu, penting untuk mengemas media pembelajaran dengan menarik agar siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar materi tersebut dalam jangka waktu yang lebih lama, sehingga tidak ada kejenuhan selama proses pembelajaran. Salah satu cara metode untuk menciptakan pembelajaran yang menghibur adalah menggabungkan pembelajaran dengan bermain. Penggunaan media dalam proses pembelajaran matematika adalah salah satu teknik untuk menggambarkan materi matematika yang bersifat abstrak sehingga dapat dipahami dengan lebih mudah oleh siswa, dan juga membantu meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi yang diajarkan.

---

<sup>6</sup> Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah. Vol.3, no.1. (2018), hal.171 diakses pada 10 September 2021

Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki dampak yang signifikan pada minat belajar siswa dan mampu meningkatkan hasil pembelajaran mereka. Selain itu, media juga sangat membantu guru dalam menyampaikan materi, sehingga siswa dapat memahami konsep dengan baik karena mereka terinspirasi untuk belajar. Ketika guru memanfaatkan media dalam proses pembelajaran di kelas, suasana di kelas tidak hanya berfokus pada pembelajaran, tetapi juga menciptakan elemen bermain sehingga menjadikan lingkungan kelas lebih menarik dan tidak membosankan<sup>7</sup>.

Doelma adalah gabungan dari domino, dan puzzle, Puzzle adalah aktivitas yang melibatkan penyusunan gambar atau objek yang telah dipecah menjadi beberapa bagian, sementara Domino adalah salah satu jenis permainan kartu yang umum. Di Indonesia, Domino biasanya terdiri dari kartu kecil dengan ukuran 3x5 cm. Sedangkan doelma adalah gabungan dari dua media tersebut yang memiliki gambar, bentuk, dan ukuran yang sama, yang di dalamnya ada penjumlahan, pengurangan. Dalam pembelajaran matematika, penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting bagi guru dalam menyampaikan konsep-

---

<sup>7</sup> agnes septiana srintin, danang setyadi, helti lygia mampouw, anderson yang dikutip oleh abdul gafur mendefinikan bahwa *pengembangan media permainan kartu umino pada pembelajaran matematika operasi bilangan bulat*, jurnal pendidikan matematika, vol 3, no 1, 2019, Diakses pada 8 november 2022 pukul 17.23

konsep dasar matematika serta bagi peserta didik dalam menerima pengetahuan dari guru. Dalam penelitian ini, media inovatif yang dieksplorasi adalah permainan doelma (puzzle/domino) yang memiliki ukuran yang sesuai dan dibungkus dengan cara yang menarik. Hal ini bertujuan untuk mengaktifkan siswa dalam membangun pemahaman mereka tentang dasar matematika, sehingga siswa dapat memahami operasi dasar matematika dengan benar dan akhirnya mencapai hasil belajar yang optimal<sup>8</sup>.

Berdasarkan peneliti yang ada sebelumnya yang membahas tentang fuzzle atau domino, Peneliti menyimpulkan bahwa perbedaan media pembelajarannya adalah peneliti menggunakan dua permainan di gabung menjadi satu media pembelajaran yaitu media doelma, yang telah dibuat oleh peneliti pada semester 6 untuk memenuhi mata kuliah publikasi ilmiah dengan dosen pengampu ibu Fatrima Santri Safri M.Pd Mat dan sudah di validasi. Peneliti tertarik untuk mengambil pembahasan mengenai “Analisi respon peserta didik terhadap penggunaan media Doelma Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Tujuh MTs Ja-AlHaq Kota Bengkulu”. Penelitian ini berguna untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media

---

<sup>8</sup>noening andrijati, *penerapan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar di pgsd upp tegal*,jurnal penelitian pendidikan, vol 31, no 2, 2014, diakses pada 8 september 2022 pukul 17.30

pembelajaran tersebut, mengetahui Media dari gabungan *puzzle* dan domino, yang di mana di dalamnya ada penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang sangat berguna bagi anak sekolah pada zaman sekarang, karna anak zaman sekarang banyak tertarik belajar dengan bantuan media agar belajar terasa lebih menarik dan seru, anak-anak menjadi lebih semangat belajar sehingga tidak mudah bosan, peneliti juga sudah mempublikasikan media tersebut sehingga sah menjadi milik peneliti, dan belum ada yang membuat media yang sama seperti yang peneliti buat. Sehingga peneliti tertarik untuk melanjutkan media tersebut menjadi skripsi.

## **B. BATAS MASALAH**

Pada penelitian ini perlu adanya Pembatasan masalah dilakukan untuk mencegah faktor-faktor lain yang bisa ikut memengaruhi masalah yang sedang diselidiki, sehingga masalah tersebut yang diambil oleh peneliti yaitu :

1. Penelitian ini dilakukan di Propinsi Bengkulu, di MTs Ja-Alhaq JL RE. Martadinata No. 10 A, Kandang Mas, Kecamatan Kp Melayu, Kota Bengkulu, dengan kode pos 38216.
2. Penelitian ini di lakukan dikelas VII
3. Penelitian ini menganalisis, mendeskripsikan respon, dan efektififan siswa pada pembelajaran matematika terhadap penggunaan media pembelajaran doelma.

4. Penelitian ini menggunakan metode angket, tes, dan wawancara untuk mengumpulkan data dari subjek yang telah dipilih. Keterbatasan waktu mendorong perlunya perencanaan dan pengorganisasian yang lebih efisien untuk memastikan bahwa setiap tahap dalam persiapan, pelaksanaan, dan analisis dapat dilakukan secara optimal.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks yang telah diuraikan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran matematika terhadap penggunaan media *Doelma* ?
2. Bagaimana nilai keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran *Doelma* dengan materi operasi dasar matematika?

### D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada pernyataan masalah yang telah dijabarkan, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui respon siswa pada pembelajaran matematika terhadap penggunaan media *doelma*.
2. Untuk mengetahui hasil keefektifan dalam media pembelajaran *doelma* dengan materi operasi dasar matematika

## E. Manfaat Penelitian

### 1. Teoritis

- a. Tujuan utama adalah untuk melengkapi pengetahuan dalam penelitian pendidikan, terutama dalam konteks penggunaan media *Doelma* dalam pembelajaran dan untuk meningkatkan pencapaian akademik siswa.
- b. Untuk mengevaluasi tanggapan siswa ketika mereka memanfaatkan media *Doelma*.
- c. Untuk mengetahui hasil uji nilai praktif dan keaktifan dalam *doelma* dengan materi operasi dasar matematika.
- d. Sebagai rujukan, pertimbangan, dan landasan untuk penelitian yang akan dilakukan di masa depan.

### 2. Praktis

#### a. Untuk Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kesuksesan proses pembelajaran menggunakan media *DOELMA*.

#### b. Untuk Siswa

Bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui pemanfaatan media pembelajaran *DOELMA*.