

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu teknik agar mendapatkan satu ilmu pengetahuan. Manusia selaku bani Adam ciptaan Allah SWT yang dianugerahkan kemampuan untuk berpikir dan menggapai ilmu pengetahuan, sehingga ada perbedaan antara manusia dengan makhluk yang lainnya. Apalagi pada ayat Al-Qur'an dan hadis Nabi SAW banyak memaparkan akan peranan menuntut ilmu dan keutamaan orang-orang yang mencari ilmu. Pendidikan mempunyai beragam makna sesuai dengan sudut pandang manusia perihal aliran, tujuan strategi, maupun teknik pendidikan itu sendiri.

Pendidikan Menurut Muhaimin dalam buku *Filsafat Pendidikan Islam* adalah kegiatan atau usaha yang terencana, dibangun untuk menolong seseorang dalam memajukan gaya hidup, sikap hidup, dan kompetensi hidup baik yang bersifat petunjuk ataupun sosial dan intelektual.¹ Sekolah adalah salah satu badan pendidikan yang dapat disebut sebagai wadah untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Sekolah disebut juga sebagai badan pendidikan yang dapat mengumpulkan anak didik serta membimbing peserta didik agar memiliki kecerdasan, kemampuan serta keterampilan.

¹ Hasan Basri, *Filsafat Pendidikan Islam* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2009), 53.

Sekolah tingkat dasar merupakan bentuk pendidikan dasar yang mempunyai fungsi penting dalam menciptakan penerus bangsa yang mampu hidup dan bersosialisasi dengan baik dengan tujuan untuk terwujudnya kemajuan bangsa dan Negara. Pemegang peranan penting pada kegiatan belajar mengajar ialah siswa dan guru. Guru dalam lembaga pendidikan memiliki tugas mendidik dan mengajar. Selain itu, sebagai guru harus memiliki kompetensi dalam mengajar. Kompetensi guru merupakan hasil dari kombinasi dari keterampilan yang banyak macamnya dapat berupa berbagai ilmu pengetahuan, kemampuan atau keahlian dan kepribadian yang perlu dimiliki, dialami serta dikuasai oleh seorang guru ketika melaksanakan kewajiban keprofesionalannya. Sesuai dengan UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang mengartikan bahwa kompetensi sebagai selengkap pengetahuan penguasaan serta kepribadian yang perlu didapat, dialami, dan dikuasai oleh pendidik atau dosen saat melakukan tugas keprofesional.²

SDN Panaguan 1 merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di Jl. Raya Batu Ampar Desa Panaguan, Kec. Proppo, Kab. Pamekasan. SDN Panaguan 1 telah berakreditasi B dengan kondisi sekolah yang baik serta lingkungan yang bersih dan termasuk sekolah adiwiyata sehingga membuat siswa nyaman dalam belajar. Pelaksanaan pembelajaran di SDN Panaguan 1 melaksanakan pembelajaran tatap muka sepenuhnya. Namun, mengurangi jam pelajaran pada setiap kelas.

² Jamil Suprihatiningrum, *Guru Profesional: Pedoman Kinerja, Kualifikasi, & Kompetensi Guru* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 98.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN Panaguan 1 pada tanggal 21 Agustus 2021. Permasalahan yang peneliti dapatkan di SDN Panaguan 1 ialah pada siswa kelas 3. Tidak semua kelas 3 menguasai tentang penjumlahan dan pengurangan. Hal ini disebabkan karena mulai dari kelas 1 siswa SDN Panaguan 1 memfokuskan pada siswa untuk membaca tidak dengan pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Sehingga kemampuan berhitung siswa kelas 3 rendah sebab siswa masih ada yang salah dalam membedakan operasi hitung.

Matematika terus disangka sebagai satu materi pelajaran yang mengerikan oleh anak didik serta masih banyak anak didik yang kurang mampu dalam mengikuti pelajaran matematika sehingga anak didik mendapat hasil belajar yang mengecewakan. Secara tidak sengaja hal tersebut terganggu oleh beberapa sebab, seperti penerapan materi matematika sendiri yaitu penyusunan kegiatan pembelajaran yang belum efisien sehingga tidak berhasil.³

Matematika adalah suatu bagian ilmu pengetahuan yang diperlukan pada kehidupan manusia. Hudojo, menyatakan bahwa menggali ilmu matematika merupakan satu jalan untuk meluaskan cara berpikir. Oleh sebab itu, matematika benar-benar dibutuhkan dalam kehidupan manusia dalam kesehariannya, maka matematika begitu penting untuk diajarkan sebagai bekal kepada setiap anak didik mulai pada saat jenjang sekolah dasar. Anak didik didorong supaya lebih terampil dalam hitung-hitungan matematika agar memiliki bekal untuk mengembangkan

³ Wahyuni H. Mailili, "Penerapan Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIIA Mts Alkhairaat Kalukubula Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Bilangan Bulat," *Scolae; Journal of Pedagogy* 1, no. 1 (2018): 85, <https://ejurnal.stkipdamsel.ac.id/index.php/scl/article/download/15/9/>.

akal pikirnya serta dapat memecahkan permasalahan yang lebih jauh, hingga sangat baik apabila siswa memperoleh perhatian dari sejak usia dini. Salah satu unsur dari kemampuan berhitung adalah keterampilan berhitung, karena salah satu peraturan dalam belajar matematika ialah belajar berhitung yang berkesinambungan antara satu dengan yang lainnya.⁴

Matematika adalah suatu ilmu pengetahuan yang telah diberikan mulai jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) untuk memperluas kemampuan cara berikir nalar anak didik. Pernyataan ini selaras dengan yang tercantum pada BSNP (Badan Satuan Nasional Pendidikan) yakni materi pelajaran matematika diajarkan terhadap peserta didik Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang mempunyai maksud sebagai bekal peserta didik agar memiliki kepandaian dalam berpikir secara mandiri (cerdas) dan imajinatif serta berinovatif.⁵ Pada jenjang sekolah dasar siswa dibimbing untuk dapat menguasai tiga dasar kemampuan seperti kemampuan membaca, kemampuan menulis serta kemampuan berhitung.

Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang harus dikembangkan pada siswa mulai usia dini. Kemampuan berhitung perlu dipahami oleh anak walaupun anak duduk diusia dini, sebab pada kesehariannya manusia tidak dapat terhindar dari yang namanya hitungan. Kemampuan berhitung seperti mengurutkan bilangan

⁴ Firman Tsabbit Abqari, Edy Bambang Irawan, Cholis Sa'dijah, "Media Permainan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV," *Jurnal Pendidikan* 3, no. 9 (September, 2018): 1190, <https://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11550/5460>.

⁵ Yantoro, Suci Hayati, dan Novia Herawati, "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (Oktober, 2020): 190, <https://docplayer.info/201613126-strategi-guru-dalam-meningkatkan-kemampuan-berhitung-siswa-kelas-v-sekolah-dasar.html>.

merupakan suatu kemampuan matematika yang perlu dimiliki seorang anak. Seperti dalam Permendikbud No. 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, kemampuan dalam matematika yang perlu dipahami pada saat belajar matematika di jenjang Sekolah Dasar ialah mempelajari tentang penjumlahan, perkalian, pengurangan, dan pembagian serta penyelesaian permasalahan yang menghasilkan sebuah hitung-hitungan.⁶

Anak usia sekolah dasar kelas rendah untuk meningkatkan kemampuan berhitungnya dalam pelajaran matematika pendidik hendaknya menerapkan media pembelajaran agar memudahkan dirinya dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yaitu segala macam sesuatu yang berwujud benda yang bisa mengundang perhatian, minat serta menumbuhkan pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar mengajar yang dimanfaatkan oleh pendidik sebagai alat untuk menyajikan materi pelajaran terhadap peserta didik dalam bentuk meraih tujuan pembelajaran.⁷ Penerapan media pembelajaran bisa digunakan sebagai sarana untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajari pelajaran tentang operasi hitung sederhana dalam pelajaran matematika.

Media yang bisa diterapkan pada pelajaran matematika ialah media visual. Media berbasis visual mempunyai fungsi yang sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan media visual dapat membangunkan ketertarikan belajar siswa serta bisa menunjukkan kaitan antara isi materi pelajaran dengan realita yang

⁶ Ibid, 190.

⁷ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoritik & Praktik* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 206.

ada.⁸ Peneliti memilih media domino sebagai media pembelajaran saat mata pelajaran matematika.

Domino matematika adalah satu kertas yang digunakan dalam pelajaran matematika dan dirancang dengan bentuk sama seperti kartu domino pada umumnya, kartu domino matematika membentuk beraneka ragam soal dan jawaban yang saling berkaitan. Soal yang ada dalam kartu domino bisa disinkronkan sesuai materi yang akan dipelajari oleh siswa.⁹ Media domino memiliki keunggulan yaitu dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan pelajaran tentang matematika khususnya materi tentang penjumlahan dan pengurangan pada peserta didik jenjang sekolah dasar. Pada konsep domino, materi isi domino bisa dibuat lebih menarik sesuai kebutuhan pembelajaran guru. Cara mengajar dengan domino mengharuskan guru agar kreatif dalam mempersiapkan media pembelajaran berbentuk potongan-potongan kartu domino yang perlu disinkronkan dengan bahan ajar yang akan diajarkan oleh pendidik pada peserta didik.¹⁰

Penggunaan media pembelajaran domino pada penelitian ini tidak berbeda jauh seperti permainan kartu domino umumnya. Kartu domino dalam penelitian ini dimodifikasi menjadi berbagai macam warna sehingga bisa memikat perhatian dan keinginan belajar siswa dapat meningkat. Perbedaan dalam permainan domino hanya berbeda pada kartunya yang memuat angka-angka dengan menggunakan

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), 89.

⁹ Yasa Umami Setiawan, Indhira Asih Vivi Yandari, Aan Subhan Pamungkas, "Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan dasar* 12, no. 1 (Januari-Juni, 2020): 2, <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/2706/1930>.

¹⁰ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa* (Jakarta: Kencana, 2015), 258.

operasi hitung di dalamnya seperti penjumlahan dan pengurangan. Permainan domino ini mampu menciptakan siswa lebih giat dan rajin ketika belajar berhitung sebab siswa yang melangsungkan kegiatan belajar seperti melakukan bermain. Selain rajin dan giat belajar siswa juga akan lebih terampil dan berbakat dalam hitung-hitungan sebab telah terbiasa dan mulai terlatih. Sehingga siswa dapat membiasakan hal tersebut ketika menemukan soal yang berkaitan dengan hitung-hitungan.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti berpikir bahwa permainan domino dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada pelajaran matematika khususnya materi tentang penjumlahan dan pengurangan. Siswa yang awalnya menganggap pelajaran matematika itu sulit mungkin dengan menerapkan media pembelajaran domino pada kegiatan belajar mengajar akan terlihat mudah dari pada sebelumnya. Maka hal inilah yang menjadikan peneliti tertarik mengambil judul ini untuk diteliti agar mengetahui peningkatan kemampuan siswa kelas 3 SDN Panaguan 1 dalam berhitung dengan menggunakan media pembelajaran domino.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari PTK ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran Domino mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di kelas III SDN Panaguan 1 Desa Panaguan Kec. Proppo Kab. Pamekasan?
2. Apakah media pembelajaran Domino dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada kelas III SDN Panaguan 1 Desa Panaguan Kec. Proppo Kab. Pamekasan?
3. Bagaimana kelebihan dan kekurangan pada penerapan media pembelajaran Domino mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di kelas III SDN Panaguan 1 Desa Panaguan Kec. Proppo Kab. Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai pada PTK ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran Domino mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di kelas III SDN Panaguan 1 Desa Panaguan Kec. Proppo Kab. Pamekasan.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa menggunakan media pembelajaran domino pada mata pelajaran

matematika materi penjumlahan dan pengurangan di kelas III SDN Panaguan 1 Desa Panaguan Kec. Proppo Kab. Pamekasan.

3. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada penerapan media pembelajaran Domino mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di kelas III SDN Panaguan 1 Desa Panaguan Kec. Proppo Kab. Pamekasan.

D. Manfaat Penelitian

Adanya tujuan penelitian tersebut, hasil penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat bagi seluruh pihak sebagaimana berikut:

1. Manfaat Ilmiah (Teoritis)

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang penulisan karya ilmiah bagi penulis serta memberikan pemahaman tentang penerapan media pembelajaran domino untuk meningkatkan kemampuan berhitung matematika materi penjumlahan dan pengurangan khususnya pada siswa kelas III Sekolah Dasar.

2. Manfaat Sosial (Praktis)

- a) Bagi siswa

Meningkatkan aktivitas belajar siswa saat mengikuti mata pelajaran matematika juga dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa dan keterampilan yang dimiliki.

b) Bagi guru

Meningkatkan keterampilan guru pada penerapan media pembelajaran khususnya pada pelajaran matematika juga mampu mewujudkan suasana kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan.

c) Bagi sekolah

Sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran dan kualitas sekolah.

d) Bagi peneliti

Peneliti dapat memperbanyak wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam mengenali cara belajar siswa menjadi lebih aktif dan dapat membantu mengatasi masalah yang ada pada dunia pendidikan.

e) Bagi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu bekal pembelajaran dan referensi untuk kalangan mahasiswa yang akan melaksanakan penelitian selanjutnya yang memiliki tema berkaitan dengan judul penelitian di atas.

E. Hipotesis Tindakan

Kemampuan berhitung siswa cenderung meningkat dengan penggunaan media pembelajaran domino pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di kelas III SDN Panaguan 1 Proppo Pamekasan. Upaya penggunaan media pembelajaran domino dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di kelas III SDN Panaguan 1 Proppo Pamekasan.

F. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Panaguan 1 Proppo Pamekasan.
2. Objek penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran domino untuk meningkatkan kemampuan berhitung matematika materi penjumlahan dan pengurangan.
3. Tempat penelitian di SDN Panaguan 1 Proppo Pamekasan.
4. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.
5. Ruang lingkup ilmu adalah pembelajaran Matematika materi Penjumlahan dan Pengurangan pada bilangan cacah.

G. Definisi Istilah

Penelitian berjudul *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Melalui Media Pembelajaran Domino Pada Siswa Kelas Kelas III SDN Panaguan 1 Desa Panaguan Kec. Proppo Kab. Pamekasan*, Point yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung adalah satu kemampuan yang ada pada setiap individu dalam konteks matematika seperti dapat menjumlahkan dan mengurangi bilangan.

2. Pelajaran matematika

Pelajaran Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang berhitung angka seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

3. Media Pembelajaran Domino

Media Pembelajaran Domino adalah satu alat atau sarana yang berupa kartu berisi tentang soal dan jawaban matematika yang bisa dimanfaatkan oleh seorang guru untuk menarik keinginan belajar siswa pada pelajaran matematika.

Berdasarkan pengertian kemampuan berhitung, pelajaran matematika, dan media pembelajaran domino diatas, dapat ditentukan batasan masalah yang akan diteliti sehingga penelitian lebih terfokuskan. Kemampuan berhitung dalam penelitian ini mengarah pada kemampuan siswa dalam menghitung atau menjumlahkan dan mengurangi diukur dengan bagaimana siswa setelah mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tes yang diberikan. Untuk pelajaran matematika dalam penelitian ini hanya memfokuskan pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Sedangkan media pembelajaran domino digunakan pada siswa kelas 3 SDN Panaguan 1 pada pembelajaran matematika.

H. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang upaya meningkatkan kemampuan berhitung matematika melalui media pembelajaran domino pada siswa sekolah dasar telah banyak dilaksanakan oleh kalangan mahasiswa. Seperti yang dilakukan oleh Firman Tsabbit Abqari, Edy Bambang Irawan, dan Cholis Sa'dijah dari Prodi Pendidikan Dasar-Pascasarjana Universitas Negeri Malang yang melakukan penelitian berjudul "*Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV*". Dalam penelitiannya mereka menyebutkan bahwa media kartu domino yang digunakan mampu meningkatkan keterampilan berhitung peserta didik pada materi konversi pecahan desimal kelas

IV. Hal tersebut disebabkan karena guru dapat memilih sarana sebagai media pembelajaran yang bisa memikat perhatian peserta didik yaitu media permainan kartu domino, sehingga siswa lebih rajin dan terampil berhitung konversi pecahan dan desimal dengan respon yang baik dan senang.¹¹

Penelitian yang dilakukan Firman Tsabtti Abqari dkk, dibandingkan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, keduanya berbeda pada materi pelajaran yang digunakan, jenjang kelas dan tempat pelaksanaannya. Firman Tsabtti Abqari dkk, dalam penelitiannya menggunakan penelitian PTK dengan materi konversi pecahan desimal pada siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Sudimoro Kabupaten Malang, sedangkan peneliti memfokuskan pada materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas III SDN Panaguan 1 Kecamatan Proppo Kabupaten Pamekasan. Akan tetapi, kedua penelitian sama-sama menggunakan PTK sebagai metode penelitiannya dan kartu domino sebagai medianya.

Peneliti yang lain juga meneliti tentang upaya meningkatkan kemampuan berhitung dalam pelajaran matematika melalui media pembelajaran domino seperti yang dilakukan oleh Maya Nurfitriyanti dan Witri Lestari dari Program Studi Pendidikan Matematika, FTMIPA, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta yang melakukan penelitian berjudul "*Penggunaan Alat Peraga Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika*" dalam penelitiannya mereka menyatakan bahwa dengan menggunakan kartu domino sebagai alat peraga antusias saat kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut dikarenakan peserta didik melangsungkan kegiatan

¹¹ Firman Tsabtti Abqari, Edy Bambang Irawan, Cholis Sa'dijah, "Media Permainan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV," *Jurnal Pendidikan* 3, no. 9 (September, 2018): 1199, <https://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11550/5460>.

belajar semacam melakukan permainan, sehingga prestasi belajar peserta didik yang belajar dengan bantuan alat peraga kartu domino lebih baik di bandingkan menggunakan alat peraga konvensional.¹²

Penelitian Maya Nurfitriyanti dan Witri Lestari, dibandingkan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, keduanya berdeba dalam penggunaan metode penelitian, tempat pelaksanaan dan materi pelajaran yang digunakan. Maya Nurfitriyanti dan Witri Lestari dalam penelitiannya menggunakan metode penelitian *quasy eksperiment* dengan pelajaran berhitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian pada siswa SD Negeri Depok. Sedangkan peneliti menggunakan PTK sebagai metode penelitiannya dan materi terfokus pada penjumlahan dan pengurangan pada siswa SDN Panaguan 1 Kecamatan Proppo Kabupaten Pamekasan. Namun, kedua penelitian ini sama-sama dilaksanakan pada siswa kelas III sekolah dasar dan menggunakan kartu domino menjadi medianya.

¹² Maya Nurfitriyanti, Witri Lestari, "Penggunaan Alat Peraga Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika," *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 01, no. 02 (Juni, 2016): 253, <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/download/1192/1749>.