

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di sekolah dasar, pendidikan dibentuk dalam kegiatan pembelajaran yang terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, pendidikan agama, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, pendidikan kewarganegaraan, dan seni budaya. Sejak awal duduk di bangku sekolah dasar, pembelajaran menulis, membaca, dan berhitung yang selalu diajarkan. Salah satu pembelajaran penting di sekolah dasar yaitu matematika, dan matematika juga di ajarkan dari awal peserta didik memasuki sekolah dasar.

Pembelajaran adalah suatu pertolongan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik dalam proses perolehan pengetahuan, penguasaan ilmu, dan pembentukan kepercayaan diri. Dalam proses pembelajaran seharusnya kondisi setiap individu diperhatikan, karena setiap individu memiliki perbedaan dalam penangkapan ilmu dan cara belajarnya. Jika seorang peserta didik kesulitan dalam berkonsentrasi terhadap pembelajaran, maka pembelajaran tersebut akan sia-sia. Peserta didik yang berkonsentrasi dengan baik ketika proses pembelajaran, dapat dikatakan bahwa peserta didik tersebut belajar dengan baik. Peserta didik yang tidak menikmati proses pembelajaran, berarti peserta didik tersebut kurang berkonsentrasi dalam belajar.

Belajar merupakan proses yang terjadi pada diri semua orang selama hidup. Proses belajar terjadi ketika adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya. Dengan begitu, proses belajar terjadi kapan saja dan dimana saja. Pertanda bahwa seseorang telah belajar salah satunya yaitu berubahnya tingkah laku diri orang tersebut yang mana disebabkan adanya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya.¹

Selain kemampuan membaca, keterampilan dalam berhitung juga keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Jika dengan membaca memiliki manfaat bagi peserta didik yaitu dapat memperluas jangkauan pengetahuan, maka berhitung juga memiliki manfaat bagi peserta didik yaitu dapat membuat perencanaan dan evaluasi yang baik ketika dewasa nanti, dapat berlaku adil, bisa mengatur keuangan ketika berbelanja dan tidak mudah ditipu orang, dan masih banyak lagi manfaat yang penting dari berhitung.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Matematika adalah kunci awal dari pelajaran sains, karena sebelum siswa mengenal dan mempelajari mata pelajaran sains, siswa harus menguasai pembelajaran menghitung terlebih dahulu. Selain itu, matematika adalah pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Namun banyak yang menganggap matematika pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, dan menakutkan. Peserta

¹ Tuti Haryanti, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Metode Belajar Sambil Bermain Perbantuan Media Monopoli," *Jurnal Penelitian Guru*, Vol. 2, No. 1, (Maret, 2018), 187.

didik banyak yang tidak suka bahkan menghindari pembelajaran matematika. Padahal tanpa di sadari, matematika adalah ilmu yang selalu terikat dengan kehidupan sehari-hari.

Inti materi dari matematika yang diajarkan oleh guru kepada peserta didik di sekolah dasar yaitu pecahan. Titik berat pada pembelajaran matematika yaitu ada pada pengerjaan operasi berhitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, baik pada pecahan biasa, campuran, atau desimal.²

Tugas guru di kelas untuk mengoptimalkan dan mengatur kegiatan pembelajaran, sehingga kelas terasa hidup tidak monoton. Kelas yang tidak monoton bergantung pada cara mengajar guru. Guru yang ingin menjadikan suasana kelas yang hidup maka harus inovatif dalam mengajar dan memilih metode pembelajaran. Guru yang kreatif dalam mengajar akan meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik tidak jenuh dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan tidak jenuhnya peserta didik, maka akan berdampak pada hasil belajar peserta didik, yang mana karena dapat membuat peserta didik lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut.

Sekolah akan dikatakan berhasil dalam pendidikan dilihat dari kualitas lulusan peserta didik. Dengan demikian semua metode diterapkan ketika proses pembelajaran berlangsung agar dapat meningkatkan kualitas secara signifikan.

² Sukayati dan Marfuah, Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Pecahan di SD, (t.p.: Departemen Pendidikan Nasional, 2009), 1.

Keberhasilan peserta didik dapat dilihat dari penguasaan materi yang di ajarkan di sekolah, salah satunya yaitu mata pelajaran matematika yang dikenal dengan pembelajaran berhitung. Berhitung menjadi kunci dari semua kemampuan yang lain, baik secara sadar ataupun tidak sadar. Ketika kemampuan berhitung peserta didik dapat dibidang tinggi, maka akan sangat membantu ketika mengerjakan soal-soal matematika, dan juga sebaliknya, ketika kemampuan berhitung peserta didik dibidang rendah, maka akan memperlambat proses pengerjaan soal matematika. Maka dari itu, yang menjadi sorotan utama yaitu kemampuan berhitung peserta didik.

Metode dapat diartikan sebagai “cara”. Metode secara umum dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang digunakan sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan tertentu. Metode juga diartikan sebagai prosedur yang digunakan oleh fasilitator untuk berinteraksi ketika proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan tertentu.³

Metode yang tepat digunakan untuk dapat meningkatkan minat belajar anak pada pembelajaran matematika adalah metode belajar sambil bermain. Namun banyak orang yang menganggap bahwa belajar matematika dan bermain adalah dua hal yang berlawanan, yang mana menurut kebanyakan orang ketika belajar matematika sangat penuh dengan aturan dan persamaan, sedangkan bermain yaitu

³ Syifa S Mukrima, 53 Metode Belajar dan Pembelajaran, (t.t.: t.p., 2014), 45.

penuh dengan imajinatif dan menyenangkan. Padahal belajar matematika dan bermain juga memiliki banyak kesamaan. Karena belajar matematika dan bermain termasuk mengeksplorasi konsep yang menarik dan dapat menemukan hal-hal baru yang menarik.⁴

Metode belajar sambil bermain adalah metode yang dikembangkan berdasarkan teori Dienes yang mana menggunakan metode bermain dalam pelajaran matematika. Metode belajar sambil bermain juga adalah metode yang dikembangkan dari model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang menggunakan metode permainan tradisional dalam pembelajaran matematika. yang mana memiliki tujuan untuk mengenalkan konsep matematika. Melalui metode belajar sambil bermain ini akan membuat peserta didik mampu memahami konsep matematika dan meningkatkan motivasi belajar sehingga juga dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika, dan akan mempengaruhi hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.⁵

Peserta didik memperoleh ilmu bisa dengan permainan yang mereka mainkan. Sebenarnya dari kecil peserta didik sudah melakukan kegiatan proses pembelajaran menggunakan cara mereka sendiri, terlepas dari sekolah. Pada

⁴ Novita Andriani Panjaitan dan Agus Suriadi, "Meningkatkan Minat Belajar Matematika dengan Metode Belajar Sambil Bermain", *Jurnal Pengadlan Pada Masyarakat*, Vol. 1, No. 1. (Februari, 2013), 127.

⁵ Siti Hartatik, Nafiah, Pance Mariati, Siti Maghfirotn Amin dan Afib Rulyanah, "Pengenalan Metode Beber (Belajar Sambil Bermain) Matematika Bagi Guru - Guru Ma'arif Di Surabaya," *Indonesia Berdaya*, Vol. 4, No. 1, (November, 2022), 50.

dasarnya dunia anak adalah dunia yang identic dengan bermain. Maka dari itu, pakar psikologi perkembangan anak sudah sangat banyak menciptakan metode-metode bermain yang kreatif dan mengasyikkan untuk menunjang aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik anak.⁶

Kenyataannya banyak anak yang tidak dapat menjalankan dan menerima pembelajaran ataupun waktu untuk bermain. Karena orang tua beranggapan bahwa anak cukup dengan mengikuti pembelajaran di sekolah, namun kenyataannya anak perlu waktu dan kesempatan untuk dapat belajar di luar sekolah dan mendapatkan waktu untuk bermain. Salah satu factor yang menyebabkan anak tidak mendapatkan waktu untuk bermain karena larangan orang tua, yang mana hal ini bertentangan dengan apa yang telah di pernyataan oleh para ahli bahwa bermain dan melakukan aktifitas di luar rumah sangat dianjurkan karena dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan anak.⁷

Di era modern ini, para guru sudah banyak mengembangkan metode belajar sambil bermain. Dengan adanya metode belajar sambil bermain akan membuat anak tidak merasa bahwa dirinya sedang belajar, sehingga menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih santai dan tidak kaku. Dengan menggunakan

⁶ Susana Widyastuti, *Belajar Sambil Bermain: Metode Mendidik Anak Secara Komunikatif*, (Klaten: tp., 2010), 2.

⁷ Fajar Utama Ritonga dan Helga Dilema, "Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Guna Memenuhi Kebutuhan Pengembangan Diri Anak," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora*, Vol. 1, No. 1, (Maret, 2022), 31.

metode belajar sambil bermain akan menciptakan lingkungan belajar yang bersahabat dan membuat peserta didik tidak merasa asing.⁸

Permasalahan yang ada pada kelas IV siswa SDN Branta Pesisir III Tlanakan Pamekasan ketika kegiatan pembelajaran matematika berlangsung, suasana dalam kelas masih cenderung pasif dimana siswa duduk mendengarkan pelajaran dijelaskan oleh guru di depan, dan sebagian siswa yang duduk paling belakang sibuk bermain dengan temannya sehingga kurang memperhatikan penjelasan guru. Ketika ditanya siapa saja yang berminat dengan pembelajaran matematika, semua peserta didik tidak ada yang menjawab, karena menganggap bahwa matematika adalah Pelajaran yang membosankan dan rumit.⁹ Pada proses pembelajaran berlangsung, guru memiliki pengaruh dalam penyampaian materi pembelajaran. Jika seorang guru menggunakan metode yang hanya mengajar tanpa ada inovasi dalam pembelajaran, maka siswa akan merasa jenuh dan suasana kelas akan terasa tidak berenergi dan kurang semangat. Lingkungan kelas seperti itu akan membuat siswa tidak semangat dan kurang minat dalam belajar pelajaran matematika.

Metode *learning by playing* adalah metode belajar sambil bermain, yang mana akan membuat siswa merasa senang dan tidak jenuh. Metode belajar sambil bermain akan membuat suasana kelas akan lebih hidup dan berenergi, sehingga siswa semangat dan berminat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

⁸ Ibid.

⁹ Observasi Pra Penelitian kelas IV SDN Branta Pesisir III pada tanggal 14 Maret 2023.

Berdasarkan pemaparan latar belakang, peneliti sangat tertarik melakukan penelitian tentang pengaruh *learning by playing* dalam mata pelajaran matematika, maka peneliti menuangkannya dalam judul “PENGARUH *LEARNING BY PLAYING* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV SDN BRANTA PESISIR III TLANAKAN PAMEKASAN”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh *learning by playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDN Branta Pesisir III Tlanakan Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh *learning by playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDN Branta Pesisir III Tlanakan Pamekasan?

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini setidaknya meliputi:

1. Kegunaan Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap penggunaan model pembelajaran yang dapat dijadikan bahan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi pertimbangan bagi penelitian berikutnya.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi IAIN Madura

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan sumber bacaan serta bahan Pustaka yang dapat dibaca oleh mahasiswa sebagai pngkayaan referensi baik untuk keperluan tugas penelitian atau tugas akademik.

b. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi pimpinan sekolah untuk mewujudkan siswa yang selalu memiliki minat dalam belajar.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan atau masukan bagi guru untuk membangun minat belajar siswa sehingga bisa mencapai tujuan belajar dengan optimal.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan yang nantinya dapat dijadikan sebagai jawaban atas permasalahan yang ditemukan, baik di sekolah, maupun di masyarakat.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Lingkup Materi

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam pembahasan penelitian ini maka perlu adanya ruang lingkup, agar pembahasan ini terfokus pada metode pembelajaran *learning by playing* pada pembelajaran matematika materi diagram batang.

2. Lingkup Lokasi

Lokasi penelitian ini bertempat di SDN Branta Pesisir III Tlanakan Pamekasan.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian merupakan anggapan dasar atau postulat mengenai suatu hal berkenaan dengan masalah penelitian yang kebenarannya sudah diterima oleh peneliti. Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan peneliti diatas, maka peneliti ingin mempertegas bahwa dalam penelitian ini peneliti memiliki asumsi dasar yaitu: *learning by playing* dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa pada Pelajaran matematika.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang bersifat praduga karena kebenarannya harus dibuktikan. Berdasarkan tujuan diatas maka hipotesis yang diharapkan oleh peneliti adalah:

Hipotesis Alternatif (Ha)

Ada pengaruh penerapan *learning by playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDN Branta Pesisir III Tlanakan Pamekasan.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah diperlukan untuk menghindari perbedaan pengertian atau kekurangjelasan makna. Istilah yang perlu dijelaskan adalah istilah yang berhubungan dengan konsep-konsep pokok yang terdapat dalam skripsi. Perumusan definisi istilah lebih di tekankan pada pengertian yang diberikan oleh penulis, tanpa diuraikan menurut asal usul referensi.

1. *Learning By Playing*

Learning by playing atau belajar sambil bermain adalah suatu metode yang dapat di terapkan pada proses pembelajaran. *Learning by playing* adalah proses pembelajaran yang mana disamping peserta didik bermain, mereka juga sekaligus mengasah keterampilan dan kemampuannya. Belajar sambil bermain akan lebih berkesan dalam

memori otak peserta didik karena memori otak peserta didik ada di masa perkembangan yang pesat.

2. Minat Belajar

Minat belajar merupakan perasaan senang atau ketertarikan siswa dalam pelajaran yang di senangi, dimana sorang siswa memberi perhatian yang lebih besar terhadap pembelajaran yang disukai sehingga menjadikan pelajaran tersebut pelajaran yang sangat mudah. Minat belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah minat belajar siswa kelas IV SDN Branta Pesisir III Tlanakan Pamekasan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas.

Dengan adanya uraian dari definisi istilah diatas, maka diharapkan pembaca dapat memahami bahwa maksud dari judul penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah *learning by playing* memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDN Branta Pesisir III Tlanakan Pamekasan.

I. Kajian Peneliti Terdahulu

Menghindari terjadinya persamaan dalam pembahasan pada penelitian ini dengan penelitian lain, peneliti menelusuri kajian-kajian yang memiliki kesamaan. Maka selanjutnya hasil penelusuran ini akan dijadikan pedoman peneliti agar tidak mengangkat metodologi yang sama, sehingga penelitian ini diharapkan tidak terkesan plagiat dari kajian yang telah ada. Sehubungan

dengan hal tersebut, terdapat beberapa kajian terdahulu atau penelitian terdahulu yang relevan. Adapun sebagai berikut:

1. Skripsi yang berjudul “Penerapan *Learning By Playing* Pada Anak Usia Dini Di Paud Raudhatul Ulum Desa Teja Timur Kecamatan Pamekasan” yang disusun oleh Nur Afifah Maulidiyah, mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Pamekasan tahun 2016 yang meneliti tentang Pendidikan pada anak usia dini dan penerapannya terfokus pada *learning by playing* atau bisa juga disebut belajar sambil bermain.¹⁰

Dari penelitian yang dilakukan oleh Nur Afifah Maulidiyah, dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, keduanya memiliki perbedaan dalam metode yang dilakukan pada saat penelitian, lokasi pelaksanaan, jenjang kelas yang digunakan. Nur Afifah Maulidiyah dalam penelitiannya menggunakan metode kualitatif dalam penerapan *learning by playing* pada anak usia dini di Paud Raudhatul Ulum Desa Teja Timnur Kecamatan Pamekasan, sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif pada penelitiannya dan terfokus pada minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN Branta Pesisir III Tlanakan

¹⁰ Nur Afifah Maulidiyah, "Penerapan Learning By Playing Pada Anak Usia Dini Di Paud Raudhatul Umum Desa Teja Timur Kecamatan Pamekasan," Skripsi,(Pamekasan: IAIN MADURA, 2016), 1.

Pamekasan. Namun, penelitian keduanya sama-sama menggunakan *learning by playing* sebagai model pembelajaran.

2. Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Melalui Penerapan Media Tiga Dimensi Pada Siswa Kelas V Di SDN Durbuk II” yang disusun oleh Abd. Wahid, mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Madura tahun 2022 yang meneliti tentang minat belajar siswa pada mata pelajaran bangun ruang dan penerapannya terfokus pada media tiga dimensi.¹¹ Dari penelitian yang dilakukan oleh Abd. Wahid, dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, keduanya memiliki perbedaan dalam metode yang dilakukan pada saat penelitian, lokasi pelaksanaan, dan jenjang kelas yang digunakan. Abd. Wahid dalam penelitiannya menggunakan metode penelitian Tindakan kelas (PTK) dalam penerapan media tiga dimensi pada siswa kelas V di SDN Durbuk II, sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif pada penelitiannya dan terfokus pada penerapan *learning by playing* di kelas IV SDN Branta Pesisir III Tlanakan Pamekasan. Namun, penelitian keduanya sama-sama meneliti mengenai minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

¹¹ Abd Wahid, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Melalui Penerapan Media Tiga Dimensi Pada Siswa Kelas V Di SDN Durbuk II," Skripsi, (Pamekasan: Iain Madura, 2022), 1.

3. Dari jurnal yang berjudul “Meningkatkan Minat Belajar Matematika dengan Metode Belajar Sambil Bermain” yang disusun oleh Novita Andriani Panjaitan dan Agus Suriadi, mahasiswa Universitas Sumatera Utara tahun 2022 yang meneliti tentang minat belajar siswa pada mata Pelajaran matematika yang terfokus pada metode belajar sambil bermain.¹²

Dari penelitian yang dilakukan oleh Novita Andriani Panjaitan dan Agus Suriadi, dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, keduanya memiliki perbedaan dalam metode yang dilakukan pada saat penelitian, lokasi pelaksanaan, dan jenjang kelas yang digunakan. Novita Andriani Panjaitan dan Agus Suriadi dalam penelitiannya menggunakan metode penelitian Tindakan kelas (PTK) dalam penerapan metode belajar sambil bermain pada anak-anak panti asuhan hasami kasih indonesia, sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif pada penelitiannya dan sama-sama terfokus pada penerapan *learning by playing* (belajar sambil bermain) di kelas IV SDN Branta Pesisir III Tlanakan Pamekasan. Penelitian keduanya juga sama-sama meneliti mengenai minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

¹² Novita Andriani dan Agus Suriadi, "Meningkatkan Minat Belajar Matematika dengan Metode Belajar Sambil Bermain," Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, Vol. 3, No. 1, (Februari, 2022), 126.

