

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks. Peristiwa tersebut merupakan kegiatan komunikasi antar manusia sehingga manusia itu tumbuh sebagai pribadi yang utuh. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara.¹ Sedangkan menurut Sugihartono pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.² Orang yang mempunyai ilmu mendapat kehormatan di sisi Allah dan Rasul-Nya. Banyak ayat Al-Qur'an yang mengarah agar umatnya mau menuntut ilmu, seperti yang terdapat dalam QS Al Mujadalah ayat 11 yang berbunyi :

¹ Depdiknas, *Sistem Pendidikan Nasional*, (http://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2019/UU_no_20_th_2003.pdf, Diakses 20 April 2019)

² Sugihartono, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2013), hlm. 3.

يَأْيُهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ فَأَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ((١١))

Artinya :

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: Berlapang-lapanglah dalam majlis, 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”. (Q.S. Al Mujadalah : 11).³

Sekolah merupakan tempat dimana proses pendidikan berlangsung yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku seseorang ke arah yang lebih baik melalui interaksi dengan lingkungan sekitar serta wawasan dan pengetahuan yang diperoleh. Di sekolah anak mendapatkan pengetahuan serta mendapatkan pendidikan yang mungkin di rumah belum diberikan.

Di sekolah terdapat beberapa mata pelajaran yang dipelajari, salah satunya yaitu Matematika. Di sekolah Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan bagi siswa. Bahkan mereka cenderung tidak suka dan menghindari mata pelajaran tersebut. Karena mata pelajaran matematika dianggap sulit untuk dipelajari dan sulit dipahami sehingga membuat hasil belajar siswa tersebut menjadi kurang memuaskan. Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya hal

³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Kudus: MENARA, Cetakan ke-10, 2005), hlm. 910-911.

tersebut, salah satunya matematika sebagai ilmu pasti yang berkaitan dengan angka dan rumus yang terlihat rumit. Selain itu faktor kemampuan yang dimiliki siswa juga dapat berpengaruh terhadap minat siswa terhadap matematika. Metode mengajar guru juga dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Sehingga siswa merasa bahwa matematika itu sulit dan mereka enggan untuk bertemu dengan mata pelajaran tersebut.

Salah satu hal yang menyenangkan bagi anak-anak usia sekolah dasar adalah permainan. Bermain merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi dan tidak dapat ditinggalkan. Anak merasa senang saat bermain karena hal tersebut mengasyikkan. Permainan tersebut sebagai alat untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak diketahui hingga ia mengetahuinya, dari yang dia tidak dapat melakukannya hingga ia dapat melakukannya. Terkadang belajar menjadi hal yang membosankan bagi anak karena belajar tidak semenarik sebuah permainan. Oleh karena itu dibutuhkan kreatifitas seorang pendidik atau pengajar dalam mengemas suatu pembelajaran. Terutama pada mata pelajaran Matematika yang dianggap sulit dan menakutkan bagi siswa. Dengan guru memberikan kegiatan yang menyenangkan pada saat pembelajaran dan membuat mereka asyik serta tertarik untuk belajar Matematika, hal itu dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan nilai ujian akhir semester ganjil siswa kelas V MI Nurul Ulum Sukorejo Bojonegoro tahun ajaran 2018/2019 diperoleh data bahwa nilai rata-rata mata pelajaran matematika siswa kelas VA dan VB masih dibawah

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Nilai KKM mata pelajaran matematika di MI Nurul Ulum Sukorejo Bojonegoro adalah 67. Berdasarkan dokumentasi di MI Nurul Ulum Sukorejo Bojonegoro nilai rata-rata kelas VA yaitu 66,94. Siswa yang memperoleh nilai diatas KKM sebanyak 5 siswa, sedangkan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 29 siswa. Dengan begitu persentase siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 85,29%. Nilai rata-rata kelas VB yaitu 61,60. Siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 12 siswa, sedangkan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 21 siswa. Dengan begitu persentase siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 63,63%.

Berdasarkan observasi pra penelitian saat pembelajaran matematika materi bangun ruang guru kelas VA dan VB MI Nurul Ulum Sukorejo Bojonegoro sudah menggunakan media pembelajaran seperti kotak tempat souvenir yang menyerupai kubus, kotak tempat pasta gigi yang menyerupai balok, dan menyebutkan pula benda-benda di sekitar ruang kelas yang berbentuk menyerupai kubus dan balok. Namun sebagian besar siswa kelas VA dan siswa kelas VB yang belum memahami materi tersebut khususnya dalam memahami sifat bangun ruang dan menghafal rumus-rumus dari bangun ruang tersebut. Selain itu dalam kegiatan pembelajaran di sekolah guru masih mendominasi dengan berceramah dan belum dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Sehingga siswa yang belum memahami materi tersebut kurang termotivasi untuk belajar. Siswa juga masih banyak yang tidak

memperhatikan penjelasan guru dan cenderung mengobrol dengan teman-temannya.

Dari hasil wawancara dengan guru Matematika MI Nurul Ulum Sukorejo Bojonegoro yaitu Ustadzah Novika diperoleh data bahwa siswa kesulitan dalam memahami mata pelajaran matematika khususnya pada materi sifat-sifat dan rumus-rumus bangun ruang. Siswa kesulitan dalam memahami sifat dan menghafal rumus dari masing-masing bangun ruang. Yang menjadi penyebab dalam kurangnya pemahaman siswa dalam materi bangun ruang tersebut antara lain:

1. Guru belum menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa kurang termotivasi dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika.
2. Siswa memiliki pemikiran bahwa mata pelajaran matematika itu sulit dipahami sehingga siswa tidak memperhatikan saat guru menyampaikan materi pelajaran.
3. Kurangnya keaktifan siswa untuk bertanya kepada guru sehingga guru tidak mengetahui apakah siswanya sudah memahami semua atau belum terhadap materi yang disampaikan.

Media pembelajaran mempunyai peran untuk membantu siswa memahami materi bangun ruang dan sesuai dengan permasalahan pembelajaran Matematika kelas V MI Nurul Ulum Sukorejo Bojonegoro. Banyak media yang dapat

digunakan oleh guru agar siswa dapat memahami materi belajar matematika di sekolah. Salah satu contoh media pembelajaran tersebut yaitu Kartu Kuartet.

Kartu kuartet merupakan salah satu permainan anak-anak yang terdiri dari beberapa kartu bergambar yang dilengkapi dengan keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Melalui permainan kartu kuartet siswa dapat bermain sambil belajar bersama dengan teman-temannya. Kartu kuartet ini dapat dibuat dengan tema-tema yang berkaitan dengan matematika. Penulis membuat kartu kuartet dengan tema yang berkaitan dengan bangun ruang, karena dalam materi bangun ruang terdapat banyak rumus dan sifat-sifat yang sulit dipahami dan dihafalkan oleh siswa. Dengan menggunakan kartu kuartet tersebut dapat membantu siswa dalam memahami sifat dan menghafal rumus-rumus yang terdapat pada bangun ruang.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“STUDI KOMPARASI PENGGUNAAN PERMAINAN KARTU KUARTET DAN METODE CERAMAH TERHADAP HASIL BELAJAR GEOMETRI BANGUN RUANG SISWA MI NURUL ULUM SUKOREJO BOJONEGORO”**. Karena permainan kartu kuartet ini belum pernah digunakan di MI Nurul Ulum Sukorejo Bojonegoro. Dengan permainan kartu kuartet ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika khususnya materi bangun ruang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagaimana penggunaan permainan kartu kuartet terhadap materi geometri bangun ruang MI Nurul Ulum Sukorejo Bojonegoro?
2. Bagaimana hasil belajar siswa MI Nurul Ulum Sukorejo Bojonegoro terhadap materi geometri bangun ruang dengan menggunakan permainan kartu kuartet?
3. Adakah perbandingan penggunaan permainan kartu kuartet dan metode ceramah terhadap materi geometri bangun ruang pada siswa MI Nurul Ulum Sukorejo Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Mengetahui penggunaan permainan kartu kuartet terhadap materi geometri bangun ruang pada siswa MI Nurul Ulum Sukorejo Bojonegoro.
2. Mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa MI Nurul Ulum Sukorejo Bojonegoro terhadap materi geometri bangun ruang dengan menggunakan permainan kartu kuartet.
3. Mengetahui perbandingan penggunaan permainan kartu kuartet dan metode ceramah terhadap materi geometri bangun ruang pada siswa MI Nurul Ulum Sukorejo Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilaksanakan di MI Nurul Ulum Sukorejo Bojonegoro diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga mempunyai manfaat praktis sebagai berikut :

A. Bagi Sekolah

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alat evaluasi sebagai upaya perbaikan metode pembelajaran di sekolah agar lebih menarik dan menyenangkan.
- b. Sebagai bahan masukan untuk peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

B. Bagi Peneliti

- a. Dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman langsung dalam penelitian mengenai pemahaman materi bangun ruang siswa kelas V MI Nurul Ulum Sukorejo Bojonegoro dalam proses pembelajaran matematika.
- b. Dengan adanya penelitian ini dapat digunakan sebagai bekal di masa depan saat melaksanakan tugas sebagai guru.
- c. Adanya penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu dan informasi dalam penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut :

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pada mata pelajaran matematika.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam pembelajaran matematika terutama pada minat dan ketertarikan siswa pada mata pelajaran matematika, serta hasil belajar matematika siswa melalui permainan kartu kuartet.
- c. Hasil penelitian ini dapat membantu dalam pembelajaran matematika di sekolah dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Ha : Ada perbandingan penggunaan permainan kartu kuartet dan metode ceramah terhadap hasil belajar matematika pada materi geometri bangun ruang siswa kelas V MI Nurul Ulum Sukorejo Bojonegoro.

Ho : Tidak ada perbandingan penggunaan permainan kartu kuartet dan metode ceramah terhadap hasil belajar matematika pada materi geometri bangun ruang siswa kelas V MI Nurul Ulum Sukorejo Bojonegoro.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup ini meliputi permainan kartu kuartet dan hasil belajar matematika kelas V MI Nurul Ulum Sukorejo Bojonegoro tahun pelajaran 2018/2019.

G. Keaslian Penelitian

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Rahmat Insan Kamil, Suharno, dan Karsono 2006	Upaya Peningkatan Pemahaman Materi Wayang Kulit Purwa, Yogyakarta	Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet pada materi wayang kulit purwa	Kuantitatif	Adanya peningkatan pemahaman materi wayang kulit purwa menggunakan media permainan kartu kuartet
2.	Indah Setiyorini	Peningkatan Hasil	Penggunaan Media	Kuantitatif	Adanya peningkatan

	dan M. Husni Abdullah 2009	Belajar Siswa di Sekolah Dasar, Surabaya	Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS		hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS menggunakan media permainan kartu kuartet
3.	Ni Wayan Suwitri, I Nyoman Pasek Hadi Saputra dan Kadek Eva Krishna Adnyani, 2015	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Sawan	Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Kosakata Bahasa Jepang	Kuantitatif	Adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jepang menggunakan media permainan kartu kuartet
4.	Yulia Eka Prasetya, 2016	Peningkatan Hasil Belajar Siswa	Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet	Kuantitatif	Adanya peningkatan hasil belajar siswa pada

		Sekolah Dasar Kelas IV, Bandung	Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Segitiga Dan Segiempat		mata pelajaran Matematika menggunakan media permainan kartu kuartet
5.	Nuri Handayani 2017	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas IV, Solo	Pengembangan Media Kartu Kuartet Pembelajaran Budaya Indonesia	Kuantitatif	Adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan media permainan kartu kuartet

H. Definisi Operasional

1. Pengertian Permainan

Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.⁴ Adapun komponen yang harus ada dalam sebuah permainan, antara lain:

- a. adanya pemain;
- b. adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi;
- c. adanya aturan-aturan permainan; dan
- d. adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

2. Pengertian Kartu Kuartet

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan hampir sama dengan karcis). Sedangkan kuartet adalah kelompok, kumpulan, dan sebagainya yang terdiri atas empat.⁵ Dijelaskan lebih rinci mengenai permainan kartu kuartet oleh Indah Setiyorini bahwa:

Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar, dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya diperbesar

⁴ Sadiman, A. S., dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hlm. 76.

⁵ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 448 dan 533.

atau dipertebal dan tulisan gambar, ditulis dua atau empat baris secara vertikal ditengah-tengah antara judul dan gambar. Tulisan yang menerangkan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna.⁶

3. Pengertian Hasil Belajar

Menurut R. Gagne dalam Susanto belajar sebagai upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi. Instruksi tersebut merupakan arahan dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru. Sementara Ernest. R. Hilgard dalam Anitah berpendapat bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui latihan dan perubahan itu disebabkan karena ada dukungan dari lingkungan yang positif yang menyebabkan terjadinya interaksi edukatif. Perubahan tersebut mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman).⁷

4. Pengertian Bangun Ruang

Menurut Subarinah yang dimaksud dengan bangun ruang yaitu bangun geometri dimensi tiga dengan batas-batas berbentuk bidang datar dan atau bidang lengkung.⁸ Sedangkan menurut Tim Matematika dalam Abdul Halim, unsur yang terdapat pada bangun ruang yaitu:

⁶ Setiyorini I, *Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. (Jurnal Penelitian PGSD 1(02): 0-10, 2013) Diambil pada tanggal 3 Januari 2017, dari <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3020>.

⁷ Susanto A, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta:Prenadamedia Group 2015) hlm. 1.

⁸ Subarinah, *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), hlm. 136.

Sisi adalah bidang yang membentuk suatu bangun ruang. Bidang tersebut biasanya berupa bidang datar ataupun bidang lengkung (selimut).

Rusuk adalah garis yang merupakan pertemuan antara dua buah sisi. Garis tersebut bisa berupa garis lurus ataupun garis lengkung.

Titik sudut adalah titik yang merupakan pertemuan dua buah rusuk atau lebih.