

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permendikbudristek No. 008 Th. 2022 yang digunakan jadi rujukan capaian pembelajaran di Indonesia memaparkan bahwa mata pelajaran matematika dalam pembelajaran dapat membekali siswa mengenai cara dalam berpikir, bernalar, dan berlogika sehingga matematika ditujukan untuk mengembangkan kemandirian, kemampuan bernalar kritis, dan kreativitas siswa (Kemdikbudristek, 2022). Tujuan itu bisa diperoleh dengan melewati kegiatan pembelajaran matematika yang efektif. Adapun salah satu cara paling efektif untuk pembelajaran matematika yaitu melalui permainan yang menyenangkan dengan melibatkan siswa untuk menggunakan media atau alat pembelajaran lainnya.

Pembelajaran matematika pada dasarnya mempelajari cara dalam berhitung, logika, dan memecahkan suatu permasalahan. Adanya pembelajaran matematika dapat membuat siswa bisa mengenal angka, operasi hitung, berbagai bentuk bangun datar maupun bangun ruang, mengolah data, mengukur panjang, kecepatan, berat, dan lain sebagainya. Semua yang dipelajari di pelajaran matematika tentunya mirip dengan yang dihadapi oleh siswa pada sehari-hari. Namun di kenyataannya, Matematika selalu diduga selaku mata pelajaran yang sangat susah untuk dipelajari. Seperti yang dipaparkan oleh Kholil dan Zulfiani (2020) bahwa matematika masih diduga selaku pelajaran yang susah sebab siswa telah beranggapan jika matematika itu sukar dan rumit dikarenakan kerap berkaitan dengan angka-angka, rumus dan hitung menghitung.

Siswapun tidak ada niat dan minat untuk mempelajari matematika, kecuali dikarenakan tuntutan dari materi. Persepsi semacam itu pasti memengaruhi seseorang sebab sebelum itu telah adanya perasaan khawatir takut tidak dapat mengetahui pelajaran matematika. Siswa tidak ada lagi ketertarikan terhadap matematika sebelum mencoba terlebih dahulu (Kholil & Zulfiani, 2020).

Materi matematika yang sulit salah satunya yaitu materi perkalian bilangan cacah. Seperti yang dipaparkan Nengsih & Pujiastuti (2021) dalam penelitiannya bahwa materi matematika yang masih dianggap sulit salah satunya yaitu perkalian bilangan cacah dikarenakan kurangnya siswa dalam memahami konsep yang berkaitan dengan operasi bilangan cacah dan rendahnya kemampuan siswa dalam berhitung (Nengsih & Pujiastuti, 2021). Perkalian yakni satu dari beberapa materi di matematika yang paling penting pada awal untuk dikuasai selain penjumlahan, pengurangan, dan pembagian. Sebelum mempelajari perkalian, siswa harus bisa dalam melakukan operasi penjumlahan karena perkalian sendiri dapat diartikan sebagai penjumlahan yang berulang. Namun, pada jenjang SD di kelas atas yakni kelas 4, 5, dan 6 sekarang dituntut untuk tuntas dalam hafal perkalian maksimal dari 1-10. Hal itu dikarenakan dengan menghafal perkalian, siswa lebih mudah dan cepat dalam berhitung perkalian tanpa harus melakukan penjumlahan yang berulang.

Menurut Dwi Astuti, dkk (2019) menyatakan bahwa terdapat beberapa manfaat dari menghafal perkalian yang di antaranya yaitu (1) Siswa yang dapat menghafal perkalian maka bisa menjawab perkalian diluar kepala setiap saat dan dimanapun, (2) Siswa yang dapat menghafal perkalian bisa memecahkan permasalahan mengenai perkalian pada kehidupan sehari-hari ketika di rumah,

di sekolah, dan di luar sekolah, (3) Saat siswa dapat menghafal perkalian diharapkan bisa lebih mendalami pengetahuan mengenai perkalian dan bisa lebih mengembangkan keterampilan pada perkalian matematika (Astuti et al., 2019).

Siswa kelas V, khususnya kelas V A di SDN Balearjosari 1 Malang masih menganggap mata pelajaran matematika itu sulit dipelajari karena harus menghitung, menghafal, melogika, dan lain sebagainya. Sehingga dari anggapan buruk terhadap mata pelajaran matematika membuat siswa kelas V A SDN Balearjosari 1 Malang jadi kesulitan dalam mempelajari materi matematika, sebab siswa kelas V A SDN Balearjosari 1 Malang masih banyak yang belum hafal dengan perkalian. Dapat dikatakan begitu karena hasil nilai matematika pada materi perkalian tergolong di bawah KKM yaitu rata-rata nilainya 71,57 (nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 10) dengan KKM di SDN Balearjosari 1 Malang yakni 75. Siswa kelas V SDN Balearjosari 1 Malang masih menganggap perkalian itu salah satu materi matematika yang sulit dan susah untuk dihafal serta jika menghafal perkalian menggunakan tabel perkalian merasa bingung dan tetap saja kesusahan menghafal perkaliannya.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, guru sebagai fasilitator belajar juga kurang memanfaatkan media atau alat peraga interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut disebabkan waktu yang terbatas yang dimiliki guru dalam menyiapkan sebuah media atau alat peraga interaktif. Maka dari itu sebagai guru harus kreatif agar bisa menghilangkan stigma buruk mengenai pembelajaran matematika yang sudah lama tertanam pada siswa. Salah satunya

dengan cara menggunakan atau memanfaatkan permainan berupa media ajar atau alat peraga interaktif pada kegiatan belajar dan pembelajaran matematika.

Memanfaatkan atau menggunakan permainan berupa media ajar atau alat peraga interaktif dalam kegiatan pembelajaran matematika bisa menyebabkan kegiatan belajar dan pembelajaran matematika berjalan dengan menyenangkan dan membuat siswa terlibat aktif saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Terdapat manfaat dari permainan bila diterapkan pada kegiatan pembelajaran di antaranya yaitu: 1) Permainan dapat mengoptimalkan kreativitas siswa dan dapat membuat siswa memecahkan permasalahan, 2) Permainan memiliki keterlibatan di peningkatan kontrol diri dan keterampilan sosial pada siswa yakni seperti *turn-taking*, kerja sama, menaati aturan, simpati, dan dorongan semangat dalam siswa (Jančić & Hus, 2018). Mengetahui manfaat dari penggunaan permainan pada kegiatan pembelajaran matematika tersebut, agar siswa kelas V A SDN Balarjosari 1 Malang dapat menghafal perkalian bilangan cacah dengan menyenangkan dan tidak lagi menganggap matematika itu mata pelajaran yang membosankan dan sulit maka pada saat pembelajaran matematika dapat menerapkan permainan yakni permainan kartu domino perkalian. Permainan kartu domino perkalian ini diterapkan pada awal kegiatan belajar dan pembelajaran matematika. Permainan kartu domino perkalian, bisa membantu siswa kelas V A SDN Balarjosari 1 Malang dalam menghafalkan perkalian bilangan cacah satuan dengan satuan, puluhan dengan satuan, dan puluhan dengan puluhan.

Penerapan permainan kartu domino perkalian tersebut, dapat menumbuhkan rasa antusias yang sangat tinggi dalam pembelajaran matematika. Sebab dengan

permainan kartu domino perkalian, siswa merasa senang atau tidak cepat bosan dalam menghafalkan perkalian. Selain itu juga dapat membuat semua siswa ikut serta aktif mengikuti pembelajaran tanpa ada rasa bingung seperti ketika disuruh menghafal perkalian dengan menggunakan tabel perkalian. Hal tersebut didukung dengan penelitian terdahulu yang memanfaatkan permainan kartu pada pembelajaran matematika yang dilakukan oleh Isna Wulandari, dkk (2020) bahwa dengan menggunakan media KARTIKA (Kartu Matematika) dapat menjadikan pembelajaran berjalan efektif dan menyenangkan sebab siswa menganggap dirinya sedang bermain, tetapi siswa pada kelas 4 dan kelas 5 di SD Islam Pangeran Diponegoro tetap berpikir untuk menjawab operasi hitung di dalam kartu (Wulandari et al., 2020).

Sejalan dengan permasalahan yang sudah diuraikan sebelumnya, sehingga peneliti hendak mengetahui adanya pengaruh dari permainan kartu domino perkalian terhadap hasil belajar pada ranah kognitif siswa kelas V A SDN Balarjosari 1 Malang. Sehingga peneliti melakukan penelitian tentang “Pengaruh Permainan Kartu Domino Perkalian Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas V SDN Balarjosari 1 Malang”.

B. Rumusan Masalah

Pada penelitian ini rumusan masalahnya yakni: Bagaimana pengaruh kartu domino perkalian terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa kelas V SDN Balarjosari 1 Malang?

C. Tujuan Penelitian

Diketahui dari rumusan masalah di atas, sehingga tujuan dari penelitian ini yaitu guna mengetahui pengaruh kartu domino perkalian terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa kelas V SDN Balarjosari 1 Malang.

D. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap dari hasil penelitian ini dapat memberi manfaat yang bersifat teoretis dan manfaat yang bersifat praktis. Berikut beberapa manfaat penelitian bersifat teoretis dan bersifat praktis:

1. Manfaat bersifat teoretis
 - a. Memberi informasi mengenai permainan Kartu Domino Perkalian dalam kegiatan pembelajaran matematika pada materi perkalian
 - b. Acuan untuk para guru dan peneliti lain guna mengimplementasikan permainan Kartu Domino Perkalian dalam kegiatan pembelajaran matematika di sekolah
2. Manfaat bersifat praktis
 - a. Bagi Sekolah

Bisa digunakan untuk pertimbangan mengoptimalkan kualitas mutu kegiatan pembelajaran matematika
 - b. Bagi Guru

Bisa meningkatkan wawasan guru mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran matematika menggunakan permainan Kartu Domino Perkalian

c. Bagi Siswa

- 1) Dapat menumbuhkan rasa antusias yang tinggi terhadap pembelajaran matematika
- 2) Dapat memudahkan siswa kelas V SDN Balarjosari 1 Malang dalam kegiatan pembelajaran matematika yang spesifiknya di materi perkalian

d. Bagi Peneliti

- 1) Mengetahui adanya pengaruh permainan kartu domino perkalian terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa dalam mata pelajaran matematika di materi perkalian bilangan cacah
- 2) Dapat menjadi bekal untuk nanti menjadi guru yang kreatif dan inovatif

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini menitikberatkan di Pengaruh Permainan Kartu Domino Perkalian Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas V SDN Balarjosari 1 Malang. Oleh karena itu, berikut ruang lingkup penelitian yang dibatasi permasalahannya oleh peneliti pada hal-hal berikut:

1. Penelitian ini mengulas mengenai permainan Kartu Domino Perkalian
2. Penelitian ini berfokus pada materi perkalian bilangan cacah sampai 100.000
3. Penelitian ini mengambil nilai kognitif siswa pada materi perkalian melalui tes dengan melakukan pretest dan posttest.

F. Definisi Operasional

1. Permainan Kartu Domino Perkalian

Permainan Kartu Domino Perkalian ialah media ajar atau alat peraga berupa kartu seperti kartu domino yang bisa diterapkan saat pembelajaran matematika di materi perkalian sebagai permainan. Kartu domino ialah salah satu media ajar yang bisa diterapkan guna menarik minat siswa pada saat kegiatan pembelajaran matematika. Permainan ini membuat siswa bisa melatih dan mengasah kecakapannya pada saat menyelesaikan berbagai permasalahan yang dituntut untuk memakai logika. Tidak hanya itu, kartu domino bisa dipakai guna melakukan hafalan fakta-fakta dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan dapat juga dipakai guna menghafal geometri.

2. Perkalian Bilangan Cacah

Perkalian bisa diartikan seperti penjumlahan yang berulang. Perkalian ialah salah satu operasi hitung matematika dasar yang harus dikuasai siswa. Dengan menguasai perkalian, siswa dapat mudah untuk menyelesaikan permasalahan di kehidupan sehari-hari. Sebab perkalian sendiri erat dan banyak sekali teraplikasi pada kehidupan manusia sehari-hari. Sedangkan, bilangan cacah yaitu bilangan yang bernilai positif dengan dimulai dari angka 0 sampai angka tak terhingga (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, ...). Dalam mata pelajaran matematika, bilangan cacah dapat dioperasikan pada penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Sehingga, perkalian bilangan cacah yaitu satu dari beberapa materi pada mata pelajaran matematika yang dapat dibidang matematika dasar.

3. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Hasil belajar merupakan terjadinya perubahan perilaku ketika sesudah menempuh proses belajar pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar dibagi jadi 3 ranah, yakni ranah afektif, ranah kognitif, dan ranah psikomotorik. Untuk menilai atau mengukur pemahaman siswa, biasanya dilakukan tes atau kegiatan-kegiatan lain yang nantinya menghasilkan hasil belajar di ranah kognitif. Hasil Belajar ranah kognitif yakni yang bersangkutan dengan kemampuan siswa pada berpikir atau intelektual/kecerdasan. Maka, hasil belajar ranah kognitif yaitu pengalaman belajar yang dimiliki siswa dalam perubahan tingkah laku yang bersangkutan dengan kemampuan berpikir atau intelektual/kecerdasan.

