

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Peranan pendidikan sangat penting bagi setiap bangsa, karena kelangsungan hidup dan kemajuan suatu bangsa, khususnya bagi Negara yang sedang berkembang ditentukan oleh kemajuan sebuah pendidikan. Lembaga pendidikan merupakan upaya paling utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Depdiknas (2006) pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan untuk mempersiapkan, mengembangkan dan menumbuhkan kemampuan diri yang dimiliki oleh seseorang baik itu secara rohani maupun jasmani. Sejak dahulu hingga sekarang pendidikan tetap menjadi acuan utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, termasuk di Negara Indonesia. Pendidikan di Indonesia dapat ditempuh dengan dua jalur, yaitu jalur Pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan formal merupakan Pendidikan yang terstruktur yang dimulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga perguruan tinggi, yang kini menjadi kewajiban untuk dijalani pada jenjang pendidikan dasar. Tak hanya itu bahkan kini pendidikan menjadi syarat dalam sebuah pekerjaan.

Pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari hidup dan kehidupan manusia. Bagaimanapun sederhana komunitas manusia memerlukan Pendidikan. Maka dalam pengertian umum kehidupan dan komunitas tersebut akan ditentukan oleh aktivitas Pendidikan di dalamnya. Sebab Pendidikan secara alamiah sudah merupakan kebutuhan hidup manusia (Ramayulis, 2002: 30).

Pendidikan sangat penting bagi semua orang, terlebih pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi diri seseorang. Pendidikan membawa perubahan bagi sebuah negara, juga menjadi tombak dalam memecahkan permasalahan didalam negara untuk kemajuan sebuah negara. Dalam lembaga pendidikan di Indonesia mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi terdapat berbagai mata pelajaran wajib yang harus ditempuh. Salah satu mata pelajaran yang penting dan dapat digunakan dalam segala aspek kehidupan adalah mata pelajaran matematika. Matematika adalah mata pelajaran wajib yang harus diadakan disetiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai dengan jenjang perguruan tinggi (Maharani dkk, 2018: 102).

Mata pelajaran matematika sendiri memiliki peranan penting dalam kemajuan peradaban manusia. Sejak dahulu matematika sudah dikembangkan oleh matematikawan, hingga saat ini terus digunakan dan dipelajari untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, seperti jual-beli atau perdagangan, mengukur luas tanah, menghitung keliling ruangan, konstruksi, hingga bidang astronomi.

Pembelajaran matematika juga dipakai dan berkaitan dalam perhitungan pembelajaran lainnya, seperti fisika maupun kimia. Pendapat lainnya, Amir (2014:77) mata pelajaran matematika diberikan pada seluruh jenjang pendidikan selain untuk mendapatkan ilmu matematika itu sendiri, juga untuk mengembangkan daya berpikir siswa yang logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan mengembangkan pola kebiasaan bekerjasama dalam memecahkan masalah (Amir, 2014: 77). Mengingat pentingnya pelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari, maka diperlukannya pemahaman dan penguasaan terhadap pelajaran matematika oleh seluruh lapisan masyarakat tak terkecuali untuk siswa sekolah mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Kemampuan untuk belajar, termasuk belajar pembelajaran matematika merupakan sebuah karunia Allah yang mampu membedakan manusia dengan makhluk yang lain. Allah menghendakikan akal kepada manusia untuk mampu belajar dan menjadi pemimpin di dunia ini. Pendapat yang mengatakan bahwa

belajar sebagai aktivitas yang tidak dapat dari kehidupan manusia, ternyata bukan berasal dari hasil renungan manusia semata. Ajaran agama sebagai pedoman hidup manusia juga menganjurkan manusia untuk selalu belajar. Dalam Alquran, kata *al-ilm* dan turunannya berulang sebanyak 780 kali. Seperti yang termaktub dalam wahyu yang pertama turun kepada baginda Rasulullah SAW yakni Al-Alaq ayat 1-5. Ayat ini menjadi bukti bahwa Al-Quran memandang bahwa aktivitas belajar merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia (Darmiah, 2017) termasuk didalamnya mempelajari pembelajaran matematika yang juga harus dikuasai untuk kehidupan manusia.

Berdasarkan hasil *Programme International Student Assessment (PISA)* 2015, menyatakan bahwa Indonesia berada pada posisi ke 63 dari 70 negara yang berpartisipasi dalam tes bidang Matematika dan Sains. Hasil ini secara umum membaik khususnya pada Sains dan Matematika. Pada tahun 2012 lalu, ranking Sains dan Matematika adalah 64 dari 65 negara. Survei yang dilakukan oleh *Trends In International Mathematics and Science Study (TIMSS)* menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari tahun 2015 dan 2012 lalu, tetapi peningkatan tersebut belum bisa mengubah pola pikir siswa Indonesia (Utami, 2017:49). Saat ini, siswa Indonesia masih berada pada ranking yang amat rendah dalam beberapa kategori, seperti memahami informasi yang kompleks, memahami teori, berpikir kritis, analisis dan pemecahan masalah. Hal ini tidak menunjukkan pemahaman dan penguasaan terhadap pembelajaran matematika.

Rendahnya ranking Indonesia ini, salah satunya disebabkan karena ketidaktertarikan siswa terhadap mata pelajaran matematika, dimana mata pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sulit pada jenjang pendidikan dasar bahkan hingga jenjang perguruan tinggi. Tak heran, karena matematika adalah pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep-konsep yang berwujud ide abstrak yang dengannya kita dapat mengelompokkan objek-objek ke dalam contoh atau bukan contoh. Konsep-konsep dalam matematika memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya. Saling keterkaitannya antar konsep materi satu dan yang lainnya merupakan bukti akan pentingnya pemahaman konsep

matematika karenanya, siswa belum bisa memahami suatu materi jika belum memahami materi sebelumnya atau materi prasyarat dari materi yang akan dipelajari. Berdasarkan sifat matematika yang abstrak, tidak sedikit siswa yang masih menganggap matematika itu sulit (Novitasari, 2016: 8).

Menurut Dewiyanti (2018:30) kenyataan di SD belum sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika yang berlangsung masih didominasi oleh pembelajaran KTSP yang berpusat pada guru dan tidak memberikan kesempatan pada siswa untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya. Penggunaan metode ceramah menjadikan siswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Komunikasi yang terjadi hanya satu arah yakni dari guru ke siswa, sehingga siswa tidak turut aktif membangun pengetahuannya. Hal inilah yang menjadikan Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang membosankan dan menakutkan. Rasa bosan muncul karena siswa kurang diberi kesempatan untuk mengaktualisasikan kemampuan berpikir yang dimilikinya. Sedangkan rasa takut muncul, karena sering kali siswa hanya dijejali dengan berbagai macam rumus yang harus dihafal, sehingga pembelajaran berlangsung begitu tegang dan kaku. Suasana itu tentu saja dapat mengurangi tingkat konsentrasi dan kematangan terhadap pemahaman materi yang pada akhirnya berimbas pada hasil belajar siswa.

Pembelajaran saat ini seharusnya berpusat terhadap siswa (*student center*) bukan berpusat terhadap guru (*teacher center*). Guru lebih banyak memberikan materi pelajaran melalui metode ceramah, sedangkan siswa hanya pasif dan mendengarkan, sehingga pembelajaran terkesan membosankan dan membuat siswa tidak tertarik dalam pembelajaran sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi langsung yang dilakukan pada tanggal 16 November 2021 di MIS Ikhwanul Muslimin Kec. Percut Sei Tuan dengan Ibu Miftahul Jannah, S.Pd sebagai wali kelas IV-A. Hasil observasi ini menunjukkan pembelajaran yang berlangsung masih secara konvensional atau metode ceramah dimana guru menjelaskan materi saja tanpa adanya interaksi

maupun pemusatan pembelajaran kepada siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang menunjukkan siswa tidak memperhatikan guru, tidak aktif menjawab maupun bertanya kepada guru tentang materi yang sedang dijelaskan, ada siswa yang mengantuk, merasa bosan dengan memainkan pulpenya, mengobrol dengan teman, hingga duduk di bawah kolong meja belajar. Hal ini menunjukkan tidak tertariknya siswa dengan pembelajaran yang dibawakan oleh guru.

Metode ceramah yang masih diterapkan beberapa guru di sekolah tidak mengajarkan siswa saling bekerja sama dalam belajar. Siswa hanya bisa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru tanpa ikut berperan aktif dalam pembelajaran sehingga menimbulkan rasa bosan belajar dalam diri siswa. Metode ceramah adalah penerangan pelajaran secara lisan oleh guru terhadap siswa dalam kelas, dimana guru sebagai pusat pembelajaran bagi siswa dan siswa tidak dapat berperan aktif dalam pembelajaran.

Padahal banyak sekali model pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru agar siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran terkhusus pada pembelajaran matematika ini seperti model *Team Games Tournament* (TGT), *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), dan lain sebagainya. Dimana model-model pembelajaran ini dapat meningkatkan peran siswa, dengan adanya interaksi dan kerja sama antar siswa dimana pembelajaran dapat berpusat pada siswa itu sendiri. Dengan penggunaan model yang tepat tentu juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terkhusus pada pembelajaran matematika.

Usai pembelajaran, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Wahyuni, S.Pd dimana memang tidak bisa dipungkirinya rasa bosan siswa dan kondisi kelas yang kaku ketika pembelajaran terkhusus pada pembelajaran matematika, ya mungkin bisa jadi karena metode yang diterapkan oleh guru cenderung berpusat pada guru saja sehingga tidak adanya pergerakan yang dilakukan oleh siswa itu sendiri, alhasil siswa merasa bosan didalam kelas, ditambah kondisi kelas yang belajar pada siang hari semakin menambah rasa bosan para siswa dan kakunya pembelajaran.

Realita di lapangannya memang tidak semua guru dapat menghidupkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Metode yang digunakan guru bisa dikatakan monoton, karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya-jawab. Guru juga belum menggunakan media pembelajaran yang tersedia, sehingga siswa mudah merasa bosan dan memilih untuk tidur sendiri di kelas. Salah satu penunjang efektivitas pembelajaran adalah penyampaian materi yang dikemas dalam suasana senang dan tanpa tekanan. Banyak cara yang dapat ditempuh untuk menciptakan suasana yang demikian, diantaranya pemanfaatan *Ice Breaking, fun story, musik, relaksasi, dan braingym*.

Observasi kedua dilakukan dengan Ibu Siti Furqon, S.Pd pada tanggal 16 November 2021 di kelas IV-B. Pada kelas ini peneliti melihat ibu Siti memberikan soal matematika essay usai menjelaskan materi, selama 15 menit peneliti melihat belum ada siswa yang selesai menjawab pertanyaan yang diberikan dengan jumlah 3 soal tersebut, di menit ke 20 peneliti melihat adanya siswa yang mengumpulkan namun ternyata jawaban yang diberikan siswa justru salah semua, hingga akhirnya satu persatu siswa mengumpulkan namun belum adanya siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar keseluruhannya, dan tak sedikit siswa yang tidak mengumpulkan karena tidak dapat mengerjakan soal itu sama sekali. Hal ini menunjukkan rendahnya hasil belajar yang didapat oleh siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, Ibu Siti juga mengungkapkan memang sulitnya siswa dalam memahami pembelajaran matematika tersebut, terlebih sedikitnya siswa yang mengulang pembelajaran di rumah yang membuat siswa tak memahami pembelajaran dan alhasil mendapatkan hasil belajar yang tidak memuaskan. Ibu siti juga mengungkapkan bahkan dari total siswanya hanya 1 hingga 3 orang saja yang mencapai KKM. Adapun hasil belajar siswa kelas IV dapat dilihat pada tabel 1.1.

Rata-rata Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Tahun Pelajaran
2021/2022 Semester Ganjil

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Hasil Belajar
1.	IV-A	24	51
2.	IV-B	24	52,4
3.	IV-C	24	50
TOTAL		72	51,13

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar matematika kelas IV yaitu 51,13 dari batas KKM (Kriteria Kualifikasi Minimum) yaitu 70. Hal ini memperlihatkan masih jauhnya hasil belajar matematika yang didapat oleh siswa dari target minimum hasil pembelajaran. Hal ini tentunya diperlukan proses pembelajaran matematika yang lebih baik karena banyak dari siswa yang memiliki hasil belajar belum mencapai KKM.

Melalui pernyataan dan permasalahan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa perlu adanya peningkatan maupun perubahan dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk bisa memancing keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Perlu adanya sebuah usaha yang perlu dilakukan untuk memodifikasi proses pembelajaran didalam kelas agar siswa tidak merasa bosan dan berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Diantaranya dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih variatif terutama dalam mata pelajaran matematika. Salah satu model pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa adalah dengan menggunakan salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu *Teams Games Tournament* (TGT). Dimana model pembelajaran tersebut memungkinkan siswa dapat lebih aktif didalam kelas disamping menumbuhkan sikap tanggung jawab,

kerja sama siswa, dan kompetisi persaingan sehat. Model TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang memiliki perbedaan dengan model-model kooperatif lainnya. Perbedaan model TGT dengan model *cooperative* lainnya adalah terletak pada turnamen yang dilaksanakan oleh siswa.

Terdapat penelitian yang telah menerapkan Model TGT dalam pembelajaran matematika dan menunjukkan hasil belajar yang berdampak pada siswa. Penerapan model TGT dalam kegiatan belajar pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen 79,35 dan kelompok kontrol 72,85 yang menunjukkan penggunaan model TGT efektif digunakan pada proses belajar mengajar matematika (Dewiyanti, 2018).

Selanjutnya, penggunaan model TGT menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa yang telah diberi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*). Nilai rerata *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol, artinya hasil belajar matematika siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) lebih tinggi (Damayanti, 2017).

Sejalan dengan penjelasan ini maka peneliti menyimpulkan bahwa perlu adanya peningkatan proses pembelajaran yang salah satunya dengan penggunaan model belajar, seperti model TGT (*Team Games Tournament*).

Selain itu penggunaan teknik pembelajaran tak kalah penting, dimana siswa dapat belajar dengan rileks tidak menegangkan juga tidak membosankan. Salah satu teknik untuk mendukung pembelajaran matematika yaitu teknik *Ice Breaking* dimana siswa dapat belajar dengan keadaan gembira, kegiatan ini dapat mengubah suasana kebekuan di dalam kelas menjadi lebih gembira, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Mis Ikhwanul Muslimin Kec. Percut Sei Tuan.**”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Kegiatan belajar mengajar yang membosankan dan siswa tidak dapat berperan aktif dalam pembelajaran.
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah metode konvensional dengan metode ceramah.
3. Hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika cenderung rendah.

1.3. Rumusan Masalah

Berlandaskan pada latar belakang dan batasan masalah di atas, sehingga dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar matematika pada kelas kontrol dengan menerapkan metode ceramah pada siswa kelas IV di MIS Ikhwanul Muslimin Kec. Percut Sei Tuan?
2. Bagaimana hasil belajar matematika pada kelas eksperimen dengan menerapkan model TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan *Ice Breaking* pada siswa kelas IV di MIS Ikhwanul Muslimin Kec. Percut Sei Tuan?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan *Ice Breaking* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV di MIS Ikhwanul Muslimin Kec. Percut Sei Tuan?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika pada kelas kontrol dengan menerapkan metode ceramah pada siswa kelas IV di MIS Ikhwanul Muslimin Kec. Percut Sei Tuan.
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar matematika pada kelas eksperimen dengan menerapkan model TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan *Ice Breaking* pada siswa kelas IV di MIS Ikhwanul Muslimin Kec. Percut Sei Tuan.
3. Untuk menganalisis pengaruh yang signifikan model TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan *Ice Breaking* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV di MIS Ikhwanul Muslimin Kec. Percut Sei Tuan.

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah disampaikan, maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi orang lain. Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan ini adalah:

1. Bagi Sekolah

Melalui upaya penelitian ini mampu memberikan solusi alternatif dari permasalahan yang ada dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

2. Bagi Guru

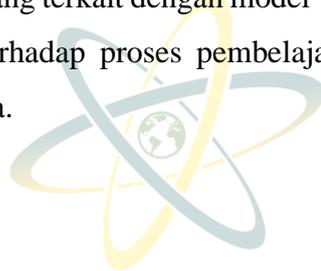
Memberikan alternatif baru pada pembelajaran matematika untuk dikembangkan agar menjadi lebih baik dalam pelaksanaannya dengan cara memperbaiki kelemahan maupun kekurangannya dan mengoptimalkan pelaksanaan hal-hal yang telah dianggap baik, untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Adanya penggunaan model TGT berbantuan *Ice Breaking* selama penelitian akan memberi pengalaman pembelajaran yang baru dan mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

4. Bagi Peneliti

Melalui penelitian yang terkait dengan model TGT berbantuan *Ice Breaking* dan pengaruhnya terhadap proses pembelajaran dapat menjadi referensi penelitian berikutnya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN